

**FACULDADE PATOS DE MINAS
CURSO PEDAGOGIA**

MARIA VITÓRIA CAMARGOS SILVA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**PATOS DE MINAS
2020**

MARIA VITÓRIA CAMARGOS SILVA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada a Faculdade Patos de Minas como requisito parcial para conclusão do curso de graduação em Pedagogia

Orientadora: Dra. Silvia Cristina Fernandes Lima

**PATOS DE MINAS
2020**

Dedico este trabalho ao meu esposo Valdinésio Rafael da Silva e aos meus filhos: Lorena Cristina Camargos Silva e Lucas Raphael Camargos Silva que perto ou longe sempre estiveram comigo.

MARIA VITÓRIA CAMARGOS SILVA
JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em 27 de novembro de 2020, pela comissão examinadora constituída pelos professores:

Orientador: _____
Prof.^a Dra. Silvia Cristina Fernandes Lima
Faculdade Patos de Minas

Examinador: _____
Prof.^a Esp. Norma de Fátima Moreira
Faculdade Patos de Minas

Examinador: _____
Prof.^a. Ms. Cátia de Castro Dias
Faculdade Patos de Minas

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus, por me manter forte e não desistir alcançando meus objetivos.

A meu esposo e meus filhos, por me apoiar e me ajudar na caminhada em busca de maior conhecimento, estando sempre presente e incentivando.

A minha família pelo carinho e compreensão no decorrer desses anos fazendo presente a todos os momentos.

À minha querida Prof^a Orientadora: Dra. Silvia Cristina Fernandes Lima, pelo carinho, paciência e dedicação orientando no desenvolvimento de um aprendizado como profissional e como pessoa com sua amizade e atenção.

A professora Dona Norma por nos ensinar com toda calma e delicadeza acreditando que chegaria ao meu ideal.

A professora Cátia com sua alegria e entusiasmo encorajando e proporcionando maior formação profissional.

A minhas colegas de turma que no decorrer do curso trocamos experiências, momentos de aprendizado e companheirismo.

Aos mestres, vocês todos foram muito importantes para minha formação, proporcionando o conhecimento com ética, didática, amizade e afetividade no processo de formação profissional, não somente por me ensinar, mas por ter me feito aprender, através das disciplinas soube despertar o melhor em mim o que faz a diferença na vida das crianças.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram-me entusiasmando a busca de maior conhecimento para a conclusão deste trabalho.

Gratidão a todos vocês!!

*“A infância é o tempo de maior
criatividade na vida de um ser humano”.*

Jean Piaget

JOGOS e BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria Vitória Camargos Silva¹

Dra. Sílvia Cristina Fernandes Lima²

RESUMO

Este estudo teve como objetivo refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Buscou-se compreender a especificidade dos jogos e brincadeiras, suas diferenças e objetivos comuns. Procurou-se ainda responder como os jogos e brincadeiras devem fazer parte da rotina escolar não apenas como mais um recurso ou instrumento mas, sim, como uma concepção pedagógica. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica na qual foram consultados diversos teóricos que abordam sobre o assunto. Dessa maneira, observou-se que o lúdico proporcionado por meio do jogo, brincadeira e brinquedo promovem o desenvolvimento das crianças nos diversos aspectos como: cognitivo, emocional, social, físico, e afetivo. O estudo ainda revela a necessidade de romper com a ideia de que o brincar seja simplesmente um passa tempo. Por outro lado, os jogos e brincadeiras para além de uma atividade prazerosa consiste uma ação de significados e sentidos nos quais as crianças tem a oportunidade de se colocar no mundo e construir conhecimento e cultura, possibilitando, assim, a transformação social.

Palavras-chave: Educação Infantil; Jogos e Brincadeiras; Ludicidade. Aprendizagem.

¹Aluna do curso de graduação em Pedagogia pela Faculdade de Patos de Minas.(FPM) formanda do ano de 2020 e-mail : mv6017781 @gmail.com

²Coordenadora e Professora do curso de Pedagogia da Faculdade Patos de Minas. Doutora em Educação pela Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: silvia.lima@faculdadepatosdeminas.edu.br

GAMES AND ENTERTAINMENTS FOR CHILDREN EDUCATION

Maria Vitória Camargos Silva

Dra. Silvia Cristina Fernandes Lima

ABSTRACT

This study had the purpose to reflect about the importance of games and entertainment for Children Education. It was done to understand the kind of games and entertainments, their differences and similar goals. It also tried to answer how the games and entertainments must be part of the school routine not only as an additional resource or instrument, but also, as a pedagogical conception. It is about a bibliographical research in which many theories that mention the subject were checked. That way, it was observed that entertainment performed by means of game, entertainment and toys bring, as a result, the development of children in many aspects such as: cognitive, emotional, social, physical, and affective. The study also shows the necessity to change the idea that entertainment is only a pass time. On the other hand, games and entertainments in addition to being a leisureful activity, it consists of action of meanings and comprehensions in which the children have the opportunity to establish themselves in the world and build knowledge and culture, and thus, making it possible, the social transformation.

Key words: ChildrenEducation, Games andEntertainment: Playfulness. Learning.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que as brincadeiras e jogos são inerentes a infância, as crianças brincam de forma espontânea, transformando objetos em brinquedos lúdicos. Enquanto brinca se desenvolve fisicamente, emocionalmente e intelectualmente. De modo que as brincadeiras e jogos são elementos essenciais nas escolas de educação infantil. É importante que, nas escolas infantis, as crianças brinquem, se divirtam e se interajam com os jogos e brincadeiras, descobrindo novos conhecimentos e habilidades para a construção de sua identidade.

Neste sentido, para o meio acadêmico é interessante o estudo acerca da importância das brincadeiras e jogos, para que haja profissionais capacitados com grande disposição em desenvolver seu trabalho com as crianças de forma divertida. Sabe-se que as brincadeiras e jogos são essenciais para o desenvolvimento, coordenação motora, raciocínio e a criatividade de cada um. Na educação infantil os jogos e brincadeiras buscam atender às necessidades das crianças favorecendo o desenvolvimento na aprendizagem de forma agradável e saudável. E com isso ela constrói seus pensamentos trabalhando de forma lúdica. Conforme afirma Almeida:

A educação lúdica contribui na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso da transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Percebe-se que a educação lúdica para além de proporcionar um crescimento sadio possibilita a interação social como modo de inserção dos pequenos na sociedade, de maneira que para a sociedade é relevante se desenvolver projetos acerca dessa temática, no intuito de propiciar o desenvolvimento do meio social, moral e de qualidade de vida.

Para um bom desenvolvimento as crianças precisam brincar e interagir através da ludicidade com a criatividade de cada um, tornando se capaz de criar e

recriar suas fantasias e imaginação para seu conhecimento despertando um olhar diferente para o universo lúdico.

Todo ser humano é único e tem capacidade de construir, respeitando as fases de seu desenvolvimento. Segundo Kishimoto (1999):

A brincadeira tem função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. A brincadeira garante a presença do lúdico da situação imaginária. A brincadeira é um método cultural de ensinar que proporciona convivência social e construção do conhecimento através das regras e combinados elaborados antes da inicialização da mesma (1999p.38).

É fundamental a importância do brincar sendo um direito de todas as crianças. Com isso a criança, neste processo social de interação, desenvolve o conhecimento, melhora sua saúde e sua educação, a oralidade e o pensamento, além de, aprender a respeitar ou discordar de certas opiniões. Melhorando assim o processo ensino-aprendizagem, possibilitando o crescimento dos pequenos com liderança e a formação mais ampla para enfrentar os desafios. Conforme ressalta Maluf (2009, p. 20-21) “Acredito que através do brincar a criança prepara-se para aprender. Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável”.

Estudos realizados por Kishimoto (1999) apontam que os Jogos, brincadeiras e brinquedos fazem parte da infância das crianças. Surgiu há vários anos atrás e hoje fazem parte do cotidiano escolar em busca de melhor aprendizagem e qualidade de vida aprimorando o conhecimento de mundo.

Logo, é essencial que educadores estudem sobre o tema, de modo a compreender que o brincar e a brincadeira devem estar presente na vida das crianças para, principalmente, proporcionar o desenvolvimento da autonomia, ampliando o conhecimento cognitivo e social. Além de enriquecer o processo ensino-aprendizagem construindo assim, uma cultura lúdica na escola.

Pode-se afirmar que as crianças, espontaneamente, gostam de jogos e brinquedos e expressam-se de maneira lúdica, portanto, é necessário que os educadores repensem a metodologia e os recursos utilizados em sala de aula compreendendo os brinquedos e jogos não como uma atividade secundária ou para

preencher o tempo. Mas, sim, como proposta pedagógica para a construção do conhecimento, pois o brincar auxilia no desenvolvimento cognitivo e afetivo, principalmente na primeira etapa da educação básica, mas também, nos primeiros anos do Ensino Fundamental, além de ajudá-las na construção de noções e conceitos e no desenvolvimento de habilidades.

O aprendizado na infância acontece através da observação, do toque, da manipulação e experimentação, e nesta busca do conhecimento, onde se pode brincar estabelecendo um espaço e tempo mágico, onde a imaginação pode desenvolver-se de forma sadia, o jogo oferece um caminho entre o real e o imaginário, fase propícia para crescer e produzir conhecimento. Conforme explicita Mendonça:

Brincando a criança representa o mundo externo, interioriza e constrói o próprio pensamento. Brincando a criança relaciona-se com os outros promovendo desenvolvimento e construção do conhecimento. Brincando a criança constrói laços afetivos, incorpora valores, fortalece a autoestima e a autonomia. Brincando a criança expressa sua cultura e utiliza-se a cultura para brincar. Brincando cria, inventa, constrói, transforma, experimenta [...] descobre, e participa do mundo (MENDONÇA, 2003, p. 46).

Desse modo, o presente estudo tem como objetivo geral refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na educação infantil nos aspectos: intelectual, emocional e social. Para a realização deste estudo e organização da pesquisa optou-se por uma pesquisa bibliográfica, por meio de estudos realizados através de análise de livros, artigos científicos e sites. Consiste em uma pesquisa de cunho qualitativo em que foi realizado um estudo interpretativo acerca da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

A palavra jogo induz a vários entendimentos, pois pode-se estar falando de jogos de adivinhas, jogos esportivos e outros. Podendo receber denominações diferenciadas, em sua essência, os jogos devem oferecer a crianças alguns referências como regras, tempo, objetivo a ser alcançado, isto é, o jogo oferece uma sequência de habilidades e objetivos não presentes na brincadeira. (KISHIMOTO, 1999).

A dificuldade de definição do jogo fica ainda mais complexa devido ao fato de que o jogo assume determinado sentido em cada sociedade, ou seja, em cada

cultura se dá um sentido, uma significação para o jogo. Se na cultura indígena a utilização do arco e flecha pelas crianças é uma preparação para a arte da caça, para outros ainda pode ser vista como uma prática profissional outras ainda a verá como uma atividade lúdica (KISHIMOTO, 1999).

Conforme estudo realizado por Kishimoto (1999) aqui no Brasil não há de forma clara uma diferenciação entre jogos, brinquedos e brincadeiras. Contudo, pode-se perceber algumas particularidades. Como, por exemplo, uma boneca oferece a criança várias possibilidades de explorações, diferentes oportunidades de representação, porém não oferece a criança um conjunto de habilidades pré-estabelecidas como em um jogo de xadrez.

Refletindo sobre vários estudiosos que abordaram o assunto, encontra-se vários questionamentos como: “Jogos e Brincadeiras são as mesmas coisas?” “Brincadeira é apenas um recurso usado didaticamente?” Para responder a tal questionamento Queiroz (2002) traz as seguintes definições:

Brincar: proposta criativa e recreativa, físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é defendida e o final nem sempre previsto. Quando sujeito a regras, estas são simples e flexível, e o seu maior objetivo é a prática de atividade em si.

Jogar: forma de comportamento organizado, nem sempre espontâneo, com regras que determinam duração, intensidade e final da atividade. Importante lembrar que o jogo tem sempre como resultado a vitória, o empate ou a derrota. Lúdico: é tudo aquilo que diverte e entretém, seja em forma de atividade física ou mental. (QUEIROZ, 2002, p 7, grifo nosso.)

Os brinquedos levam as crianças para um mundo imaginário, enquanto os jogos estabelecem limites e regras para a criança. De acordo com Vygotsky(1987) nem sempre o jogo possui uma característica de ludicidade, porque em certos casos há esforço e desprazer na busca do objetivo na brincadeira, porém não podem ser descartados na educação infantil, pois oferecem aos pequenos, oportunidades de experimentar as primeiras regras.

Os jogos e as brincadeiras iniciam as crianças em novas situações as quais ainda podem não estarem habituadas, como regras, situações de convívio até mesmo compartilhar vivencias diferentes. Mello (2006.p.39) relata que:

O intenso prazer que as crianças encontram em seus jogos ocorre não somente por estes gratifica em seus impulsos de realização de

desejos, mas porque o brinquedo permite o domínio da angustia. Partindo para o jogo, pode-se defini-lo a partir de sua etimologia, onde a palavra jogo provém de um substantivo latino- jocu- que significa gracejo (MELLO, 2006, p. 39)

O dicionário KOOGAN LAROUSSE, apresenta várias definições da palavra jogo, na qual, destaca-se abaixo três delas:

Exercício ou passatempo recreativo, sujeito a certas regras ou combinações;
Exercício ou brincadeira de criança em que estas fazem prova de sua habilidade, destreza ou astúcia:
Divertimento público composto, principalmente, de exercícios em que os concorrentes disputam entre si certos prêmios (KOOGAN LAROUSSE, 1978, p. 489).

Já o dicionário Aurélio- Aurélio Buarque de Holanda apresenta outras definições de jogo, como: “Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que define a perda ou ganho; Brinquedo, passatempo divertimento” (FERREIRA, 2000.p.408.)

O jogo é tão antigo quanto o surgimento do homem, uma vez que o mesmo sempre manifestou tendência a ludicidade e impulso para o jogo, podendo mencionar que até mesmo os animais manifestam a prática de jogos, como jogos de acasalamento, jogos para limitar um território, enfim a palavra jogo expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo sujeito a regras, as quais os participantes devem observá-las e estarem sujeitos a segui-las para ser aceitos no jogo (KISHIMOTO, 1999).

BRINCAR E BRINCADEIRAS: CARACTERÍSTICAS E IMPORTÂNCIA

Historicamente os jogos e as brincadeiras, segundo alguns autores, surgiram no século XVIII, no próprio ambiente familiar, onde os pais ofereciam as crianças pequenos pedaços de madeira, as mães confeccionavam de tecidos e os fundidores fabricavam soldadinhos de chumbo, cada um utilizava o material que dispunha em seus ofícios (FRIEDMANN, 2020).

Quando passou a ser produzido com função de atender uma demanda, possuía sua fabricação dividida, onde o marceneiro fabricava a peça, o pintor pintava a costureira confeccionava as roupas, o que tornava o brinquedo muito caro.

Já no século XIX, os brinquedos passaram a ter proporções maiores e começaram a serem produzidos de forma industrializada, nos quais as famílias ao invés de produzir seu brinquedo começaram a comprá-lo em lojas. (FRIEDMANN, 2020).

Seguiu-se que ao longo dos anos, muitos autores se interessaram em estudar os brinquedos, o jogar e a sua importância tanto no que se refere ao desenvolvimento integral da criança como de seu processo de aprendizagem.

De acordo com Oliveira (1984) o brinquedo educativo existe desde o Renascimento, mas ganhou expressão especialmente no final do século XIX, quando as mulheres começaram a trabalhar fora de casa e passaram os cuidados dos filhos às creches e as escolas de educação infantil, o brinquedo educativo materializou-se inicialmente em quebra-cabeça com objetivo de ensinar formas e cores.

Começaram a se fabricar os brinquedos de encaixe que trabalhavam as sequenciações e ao longo do tempo foram surgindo abordagens pedagógicas sobre as brincadeiras e sua função no desenvolvimento infantil. Os primeiros brinquedos destinavam-se a percepção visual, sonora ou motora, posteriormente começou a se associar aos jogos e as brincadeiras, as músicas, danças e outros tipos de expressões, somente depois disso surgiram os brinquedos com linguagem gráfica e simbólica.

Há também as brincadeiras tradicionais de cunho folclórico que fazem parte da cultura corporal, assumindo características anônimas, mas são respeitadas pela tradição. Não se conhece nem se obtém registro da amarelinha, do pião, das parlendas ou das fórmulas de seleção, sendo assim não existindo registros, seus autores são anônimos, sabendo apenas que provem de práticas tradicionais.

O fato mais relevante dos conteúdos da cultura corporal é que eles são conhecidos, são de domínio público. Os jogos e as brincadeiras e os outros conteúdos da cultura corporal são conhecidos pela criança. É muito difícil encontrar uma criança que não saiba jogar ou brincar ou que não possua informações do jogo ou da brincadeira antes de efetivamente executá-la (GALLARDO, 2020, p.36).

Consta-se que na Grécia e no Oriente Médio brincar de amarelinha, empinar pipas, jogar pedrinhas são brincadeiras nas quais as crianças praticam até hoje da mesma forma, tornando-se então uma forma de manter a tradição sem ser abalada pela modernidade. De maneira que essas brincadeiras foram transmitidas de geração em geração e valorizadas pelos adultos, pois os mesmos transpuseram esse conhecimento para as crianças (GALLARDO, 2020).

A maioria das brincadeiras são preservadas pela presença da oralidade sendo que são manifestações livre da cultura popular que tem função de manter e preservar a cultura infantil e as formas de convivência e são transmitidas espontaneamente sendo que as brincadeiras tradicionais são muito importantes para o desenvolvimento lúdico e da situação imaginária e, sobretudo, da preservação da cultura (OLIVEIRA, 1984).

Segundo Meyer (2004) o ato de brincar é uma linguagem representando a primeira forma de cultura, onde a mesma pertence a todos que faz participar das ideias e dos objetivos comuns. Nesta mesma linha de estudos, Oliveira (1984) afirma que as brincadeiras tradicionais constituem-se de uma representação sociocultural do indivíduo onde o mesmo está inserido, geralmente está associada ao folclore e as suas manifestações populares principalmente pela oralidade. A cultura popular é uma modalidade de brincadeira que representa a história de um povo em um certo período histórico em que, muitas das vezes, essa cultura não está oficializada ou mesmo registrada, possuindo como meio de divulgação o conhecimento oral que vai se perpetuando de geração em geração. Conforme ressalta Wajskop (2011):

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos (WAJSKOP, 2011, p. 31).

As brincadeiras tradicionais são aquelas em que as crianças aprendem com a sociabilização e com a convivência no seu meio cultural, sendo que elas ganham significados diferentes e novas ações de acordo com o local onde está sendo realizada. Para Froebel (1988) o brincar é: “uma ação livre da criança, a adoção da

supervisão relaciona-se com o interesse em concebê-lo como forma eficaz de gerar unidade ideológica e social em população ética e classes sociais distintas” (FROEBEL, apud, KISHIMOTO, 1999, p. 48).

Com estas brincadeiras as crianças podem interagir de modo mudar as regras, acrescentar novas situações e produzir novos conhecimentos. Vejamos alguns exemplos de brincadeiras tradicionais:

Boneca- Nas brincadeiras com símbolos representativos como boneca, a criança os personifica e dá vida e lhes atribuindo-lhes sentimentos e transferindo-lhes as suas próprias emoções. As bonecas são brinquedos de grande importância na infância, pois oportuniza vivenciar atitudes como se fossem adultos e representam os sentimentos aos quais gostariam que os adultos tivessem com elas como: repreender, de superproteger, de castigar, de cuidar, de amar ou rejeitar.

Fantoches – estimula a linguagem e a imaginação, desenvolvem a estimulação dos jogos simbólicos enriquecendo o “faz-de-conta” e facilitando a representação de papéis.

Monta – tudo ou quebra cabeça- servem para desenvolver sequência lógica, ordenação e classificação, também conhecidos, como Blocos de construção ou jogos de construção.

Fantasia- está presente em quase todas as brincadeiras de representação, facilitando a representação de papéis.

Brinquedos de Guerra- mesmo representando situações e atitudes desagradáveis oferecem um conhecimento sobre cores, formas geométricas, peso, textura e outros (FRONZA, 2005, p. 31-32).

Vale ressaltar que as brincadeiras tradicionais independem de um contexto social para ser utilizadas pelas crianças.

Neste aspecto é importante salientar também que a brincadeira independe do gênero, embora haja uma tendência, a partir do olhar do adulto, que os meninos e meninas devam escolher os brinquedos e brincadeiras de acordo com o sexo. Estudo realizado por Finco (2003) aponta que os meninos e meninas não possuem a noção de sexismo conforme a visão do adulto. Contudo, a escola com suas práticas e condutas tendem a interiorizar condutas e comportamentos diferenciados pelo sexo. Nesta perspectiva, é crucial reflexões acerca do gênero nas brincadeiras no intuito de desconstruir preconceitos e discriminações. Além disso, é importante observar que nem sempre as crianças fazem aquilo que os adultos esperam que ela faça. As crianças como construtoras de cultura constroem, reproduzem e transgridem as regras impostas pelo adulto. Conforme esclarece Finco (2003):

Na medida em que meninas e meninos transgridem o que é pré-determinado para cada sexo, mostram que a instituição de educação infantil pode apresentar mais uma característica positiva quanto às formas dessas relações: o ambiente da educação infantil pode ser um espaço propício para o não-sexismo. É importante que o profissional que trabalha na educação de crianças pequenas tenha consciência deste potencial, para, desse modo, repensar sua prática educativa (FINCO, 2003, p. 96).

Percebe-se que o profissional de educação infantil precisa ter um olhar diferenciado da visão adultocêntrica, organizando os espaços das brincadeiras e deixando disponíveis os brinquedos sem determinar papéis ou grupos específicos para meninas e meninos.

ABORDAGENS PEDAGÓGICAS DO JOGO E DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI), o:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras papéis sociais (BRASIL, 1998, p.22.).

Fazendo uso dos dizeres de vários pesquisadores da Educação Infantil e da nossa prática pedagógica com crianças é nosso objetivo demonstrar que a ludicidade poderá resolver algumas deficiências de aprendizagem como insuficiente coordenação motora, baixa noção espacial, pouca percepção no que se refere a alteridade. Além disso, possibilitar que na Educação Infantil a instituição escolar seja um local de prazer para as crianças. Além disso, conforme explicita Bernardetti e Teixeira (2016, p. 116) “a realização das atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem dos conteúdos de outros componentes curriculares, a saber: Matemática, Língua Portuguesa, Ciências, História, Geografia, Arte, dentre outros”.

É importante ressaltar que o uso dos jogos e brincadeiras não deve ser confundido com o chamado “Brincar Livre”, pois, cada uma das brincadeiras e jogos devem ser bem planejados, considerando o nível em que a criança se encontra e

suas necessidades cognitivas. É a intervenção mediadora, consciente e reflexiva do professor que propicia o crescimento e a construção do conhecimento pela criança que brinca. No entanto, é recorrente verificar nas escolas o professor assistindo, olhando de longe e muitas vezes, até sentado, descansado, conversando, enquanto a criança está jogando ou brincando (BRASIL, 1998). Deste modo, é importante compreender que: “o lúdico é o espaço de estar “com”: com as crianças e também com os adultos. Não seria possível pensar as brincadeiras para as crianças sem considerá-las como uma oportunidade também para o educador participar” (BERNARDETTI e TEIXEIRA, 2016, p. 118).

Meyer (2004) aborda o brinquedo, o objeto, um suporte, pois com a brincadeira é possível potencializar o imaginário das crianças. Complementando este pensamento Meyer ilustra que:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, natureza e nas construções humanas, o brinquedo acaba sendo um substituto dos objetos reais, podendo assim manipulá-los (MEYER 2004, p. 37).

Com o passar dos anos o ato de brincar tornou-se destaque por vários estudiosos³. A partir destes estudos começou-se a valorizar o ato de brincar e demais atitudes da criança mediante ao processo de formação e os meios de se brincar. Bem como, a relação dos jogos e das brincadeiras, em que o brincar assume papel social, nos quais as crianças podem experimentar as regras sociais, enfrentar os limites e ver no outro uma referência importante para as relações interpessoais (WAJSKOP, 2012).

O ato de brincar apresenta-se desde muito cedo nas vivências das crianças, os objetos que ela pega, explora, manipula, interage, construindo seu conhecimento. A medida que interage com diversas oportunidades, experimenta e constrói seu aprendizado.

A atividade de brincar proporciona para a criança um ambiente agradável,

³De acordo com Wajskop (2012, p. 28) “Sob a influência do pensamento e da filosofia de suas épocas, cada um à sua maneira, os pedagogos Friedrich Fröebel (1782-1852), Maria Montessori (1870-1909) e Ovide Decroly (1871-1932) elaboraram pesquisas a respeito das crianças pequenas, legando à educação grande contribuição sobre seu desenvolvimento. Estes foram os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romper com a educação verbal e tradicionalista de sua época. Propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos, que deveria traduzir por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis”.

lúdico, motivador, possibilitando o desenvolvimento de várias habilidades e competências dentro de um planejamento enriquecido de objetivos direcionados, pois, brincar na escola possui caráter, sobretudo pedagógico.

Deve-se brincar com objetivos direcionados, contudo, a brincadeira livre em alguns momentos se faz necessária para que as crianças possam expressar e interagir com seus pares, para tanto o professor deve utilizar de jogos e brincadeiras como um processo de construção e criação coletiva, principalmente na educação infantil, de modo utilizar de um contexto lúdico para alcançar seus objetivos, não se preocupando somente com o registro. Neste aspecto é importante o alerta de Brenelli (1986):

É preciso que os pais reconheçam o valor educacional dos jogos e apoiem os professores que os usam na sala de aula [...] muitos professores têm medo de usar jogos por receio de que os pais venham a reclamar que as crianças não levam lições para casa [...] as crianças aprendem bem mais em jogos do que em muitas lições mimeografadas (BRENELLI, 1986, p. 2001).

Atividades em variados espaços formadores, como virar cambalhota, pular corda, brincar de bola, são atividades lúdicas que dão prazer às crianças, fazem parte da infância e são também exercícios intelectuais.

A importância do ato de brincar fica clara nos escritos de Nicolau (2020), quando afirma que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar (NICOLAU, 2020, p.65).

O aprendizado está intimamente relacionado as experiências históricas e culturais, a partir daí iniciam-se os processos cognitivos e de desenvolvimento, as brincadeiras são instrumentos que valorizam, na educação infantil, esses itens promovendo uma aprendizagem lúdica e necessária para desenvolver as várias áreas do cognitivo.

As habilidades cognitivas estão relacionadas as múltiplas inteligências descritas por Gardner e Hatchb (1989) apud Valle (2008), sendo ele os processos de

aprendizagem relacionam-se as várias inteligências como: a inteligência linguística; a inteligência musical; a inteligência lógico-matemática; a inteligência lógico-espacial; a inteligência cinestésica; a inteligência interpessoal e a inteligência intrapessoal.

Já Friedmann (1996) realizou análises sobre o jogo nos seguintes enfoques:

Sociológico – a influência do contexto social no qual os diferentes grupos de crianças brincam;
Educativo – a contribuição do jogo para a educação, desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança;
Psicológico – o jogo como meio para compreender melhor o comportamento, emoções e personalidade dos indivíduos;
Antropológico – a maneira como o jogo reflete em cada sociedade, os costumes e a história de diferentes culturas (FRIEDMANN, 1996, p.11-12).

Com o brincar é possível alcançar níveis significativos para desenvolver todos esses processos cognitivos que na infância se inter-relacionam e se bem explorados é capaz de promover um aprendizado para a vida toda. Portanto, deve-se desenvolver na educação infantil atividades que envolvam jogos e brincadeiras afim de que se possibilite à criança um desenvolvimento mútuo.

O uso de brinquedos e jogos educativos com objetivos pedagógicos são instrumentos constantes na educação infantil, considerando que uma criança na educação infantil aprende a partir das vivências e experiências, da interação social, das trocas que são realizadas no ambiente escolar e familiar.

Kishimoto (1999) nos mostra que o brincar ajuda a criança a lidar com suas experiências, vivências e competências. Saber brincar é saber satisfazer as próprias necessidades. É ter autonomia sobre o seu tempo e vontades. É descobrir o que gosta e o que não gosta de fazer.

O ato de brincar exerce função lúdica e educativa ao mesmo tempo. Sendo que com relação ao brinquedo educativo deve-se levar em considerações os seguintes itens: o brinquedo possui função lúdica quando propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer quando a criança está envolvida voluntariamente e possui função educativa quando o brinquedo ensina qualquer coisa que acrescenta ao indivíduo um saber a mais e promove mudança de comportamento (KISHIMOTO, 1999).

Associado aos brinquedos criados pelos adultos as situações de estímulos

começou-se então a direcionar os jogos para dimensão pedagógica onde a partir de uma intervenção profissional começou-se abordar o brincar como uma forma de aprendizagem. Utilizar os jogos e as brincadeiras na educação infantil é maximizar a construção social do conhecimento através de atividades lúdicas e motivadoras. (OLIVEIRA, 1984).

O uso do brinquedo e dos jogos educativos como uma concepção pedagógica precisa ser uma construção coletiva entre professores e alunos. De modo a compreender e criar a cultura. Neste aspecto, é importante a intervenção pedagógica de natureza totalmente intencional e planejada, pois é possível em uma mesma situação brincar e educar.

AS BRINCADEIRAS DE FAZ DE CONTA E O DESENVOLVIMENTO DO IMAGINÁRIO

As brincadeiras de faz de conta são representações de papéis sócio dramáticas evidenciando o imaginário. Elas surgem em torno dos dois a três anos quando a criança começa a alterar o significado dos objetos expressando através de representações e fantasias assumindo papéis dentro do contexto social (OLIVEIRA, 1984)

A imitação é muito presente nessa fase, onde as crianças procuram representar os papéis sociais que convivem através da imitação. O faz-de-conta permite o imaginário mas, possui também regras que se materializam nos processos de imitações e nas brincadeiras. Vale ressaltar que as brincadeiras de faz-de-conta necessitam de experiências anteriores para que a criança represente ou vivencie os papéis ao qual estão inseridos (KISHIMOTO, 1999).

Na educação infantil as brincadeiras de faz-de-conta recebem geralmente um cunho pedagógico onde os professores baseados em um conteúdo programático vinculam as brincadeiras infantis, os temas a serem abordados para as interações sociais e os conhecimentos a serem adquiridos de acordo com o currículo da escola. Pereira ilustra que:

As brincadeiras alimentam o espírito imaginário, exploratório e incentivo do faz de conta e a isso chamamos de lúdico. Brincar tem sabor de desconhecer o que se conhece, pois a cada brincadeira é um universo (re)descoberto, (re) vivido, (re) aprendido. (PEREIRA 2000, p. 32)

A inclusão das brincadeiras de faz-de-conta nas propostas pedagógicas na educação infantil justifica-se pela necessidade de formar a criança de acordo com as ideias de representação e significados da sociedade, o brincar de faz-de-conta é uma atividade de representação simbólica que remete a criança a um aprendizado intelectual, social e cognitivo (FROEBEL, apud, KISHIMOTO, 1999).

Os jogos de construção têm grandes valores, pois enriquecem a experiência sensorial, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades conforme relata Kishimoto (1999), o estudioso que divulgou trabalhos referentes a jogos de construção foi o alemão Friedrich Froebel, precursor do jardim de infância.

Froebel desenvolveu um joguinho constituído por tijolinhos coloridos, que segundo o autor serviam para estimular a criação da imagem infantil. As brincadeiras de construção permitem as crianças expressarem as mais variadas representações mentais, além de estimular o desenvolvimento afetivo e intelectual.

De acordo com o pensamento de Vygotsky através do brinquedo de faz-de-conta a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Isto é, “o pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior passa a ser regido pelas ideias”. De modo que: “a criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente” (REGO, 1995, 81).

Existe uma associação entre faz-de-conta com as brincadeiras de construção, pois trata-se de atividades de manipulação de tijolinhos que representam a construção simbólica onde as crianças constroem casinhas, sofás, vareta de madeira que vira espada, papéis cortados como dinheiro, imitando um cenário de sua própria vivência. É importante ressaltar também que com as brincadeiras de faz-de-conta as crianças criam situações imaginárias como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis.

Com as brincadeiras de faz-de-conta as crianças tem a possibilidade de representar papéis atribuindo interpretando e atribuindo significados a realidade. De acordo com o pensamento de Vygotsky as brincadeiras, se constituem como a zona de desenvolvimento proximal permitindo que as crianças realizem ações que ultrapassam o desenvolvimento alcançado. É uma prática cultural que cria e transforma significado sobre o mundo (REGO, 1995).

Assim, pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras, os brinquedos se constituem como uma atividade humana criadora, repleta de sentido e significados.

Que possibilita para além da recreação e diversão o desenvolvimento da aprendizagem e também a criação e construção da cultura num processo em que as crianças são os agentes principais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e as brincadeiras estão presentes na sociedade deste tempos remotos e representam, o registro da cultura e das tradições de um povo e na escola, assumindo uma forma de resgatar esta cultura de maneira a despertar na criança o interesse e motivação para a aprendizagem.

É importante compreender que os jogos e brincadeiras para além de uma atividade prazerosa consiste uma ação de significados e sentidos nos quais as crianças tem a oportunidade de se colocar no mundo e construir cultura, possibilitando a transformação social. A cada contexto histórico e social os sentidos e significados vão se transformando de acordo com cada geração. Por meio, destas atividades lúdicas configura-se os comportamentos, as emoções, os pensamentos, a própria construção da identidade realcionados a vida cotidiana nas relações sociais.

Atividades com jogos e brincadeiras podem e devem ser trabalhadas na Educação Infantil, como uma concepção pedagógica, e neste caso, é necessário que os educadores compreendam que não se trata utilizar como uma forma de preencher o tempo ou mesmo uma forma didatizada, restringindo o brincar a atividades repetitivas e determinadas somente a partir do ponto de vista do professor(a).

É preciso repensar os procedimentos didáticos de forma a permitir a ludicidade em todas as disciplinas que compõe o currículo escolar, reconhecendo a importância do brincar, levando em consideração a abordagem cultural, encarando os jogos e brincadeiras como expressão da nossa cultura.

Após as reflexões teóricas realizadas fica evidente que, com atividades significativas e lúdicas, utilizando materiais concretos, pode-se fazer um trabalho sério e agradável para alunos e professores. Sendo o jogo uma das diversas maneiras de tornar o ambiente escolar prazeroso.

Cabe a escola e ao professor de Educação Infantil oferecer muitas possibilidades de se trabalhar diferentes conteúdos em forma lúdica, sempre de

forma intencional e planejada em que, os jogos e as brincadeiras permeiem sua prática pedagógica. e que os alunos possam fazer parte deste processo de construção do planejamento.

Se o brincar é instrumento importante para desenvolver a criança, é também instrumento para a construção do conhecimento infantil. Portanto, a atividade lúdica é um marco obrigatório das atividades da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educacional.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

BRENELLI, RoselyPalermo. **Os jogos como espaço para pensar**.Rio de Janeiro: Saraiva, 1986.

BERNARDELLI, Kellen Cristina Alves, TEIXEIRA, Priscila Gervásio.**A Ludicidade nos Espaços/Tempos Escolares**. In: Revista Olhares & Trilhas. v. 18 n. 3 (2016): Dossiê Alfabetização Inicial. p. 116-141 Uberlândia: Eseba, 2017.

BRASIL. [RCNEI (1998)]. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, [Diretrizes (2009)]. **Diretrizes Curriculares Nacionais Educação Infantil**.— Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/busca-geral/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12579-educacao-infantil>. Acesso em: 18 de dez. 2019.

BRASIL. [Base Nacional Comum Curricular (2018)]. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em:http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. 2000.

FINCO, Daniela. Relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na educação infantil. **Pro-Posições**, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 89-101, 2003. Disponível em: <https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/2212/42-dossie-fincod.pdf>. Acesso em: 19 set. 2020.

FRIEDMANN, Adriana, **Jogos tradicionais**. Disponível em: <<http://www.crmariocovas.sp.gov.br>> Acesso em: 7Jan. 2020.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRONZA, DionéiaAntônia. **Memorial de Formação: a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2005.

GALLARDO, JorgeSergio Perez. **Delimitando os conteúdos da cultura corporal que correspondem à área de Educação Física**. 12/2003, Revista Conexões, Vol. 1, n. 1, p. 39-54, Campinas, SP, Brasil, 2003.p.40. Disponível em: <<http://www.mackenzie.br>> Acesso em 25 Jan. 2020.

KISHIMOTO, T.M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. Ed. 3. São Paulo: Cortez, 1999.

KOOGAN Larousse. **Dicionário Enciclopédico**. Rio de Janeiro: Editora Larousse do Brasil, 1978.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

MELLO, M^a Cecília P. S. A. **A técnica e a linguagem do brincar**. Revista Viver & Cérebro – Coleção memória da psicanálise – Melanie Klein, vol. 3, 2006.

MENDONÇA, Eliana Maria Pereira de. **Um brincar especial: a brinquedoteca e a inclusão escolar**. Revista de Educação, PUC-Campinas, Campinas, nº 14, p. 35-47, 2003.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar & Viver. Projetos em educação infantil**.RJ, editora Wak, 2004.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **Escolarização e socialização na educação infantil**. Departamento de Filosofia da Educação e Ciência da Educação, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo-São Paulo,2000. Disponível em:<<http://www.periodicos.uem.br>.> Acesso em :17 jan.2020.

OLIVEIRA, Salles de Paulo. **O que é brinquedo?** ed. 2.São Paulo: brasiliense s.a,1984.

PEREIRA, Eugenio Tadeu ,apud MOURA, Assis Selma. **O resgate de brinquedos tradicionais da infância**. Disponível em:<<http://www.overmundo.com.br>> Acesso em 19 jan.20.

PEREIRA, Mary Sue. **A Descoberta da Criança, introdução a educação infantil**. RJ, editora Wak, 2002.

QUEIROZ, Tânia Dias e MARTINS, João Luiz. **Jogos e Brincadeiras de A a Z**.SP, editora Rideel, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. Ed. 4. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VALLE, Luiza Elena Leite Ribeiro. **Brincar de aprender: uni-duni-tê: o escolhido foi você!**. Rio de Janeiro :Walk,2008.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na educação infantil: uma história que se repete**. São Paulo: Cortez, 2012.