

FACULDADE IBRA DE BRASÍLIA - FABRAS
CURSO DE COMPLEMENTAÇÃO PEDAGÓGICA EM
PEDAGOGIA

O JOGO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DÉBORA DOS SANTOS ROCHA RIBEIRO

FERNANDÓPOLIS/SP
2022



O JOGO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DÉBORA DOS SANTOS ROCHA RIBEIRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a
FAECH – Faculdade de Empreendedorismo e
Ciências Humanas, como requisito parcial para
obtenção de novo título em Pedagogia.

FERNANDÓPOLIS/SP
2022



fabras
FACULDADE BRASÍLIA
FACULDADE IBRA DE BRASÍLIA - FABRAS
CURSO DE COMPLEMENTAÇÃO PEDAGÓGICA EM
PEDAGOGIA

DÉBORA DOS SANTOS ROCHA RIBEIRO

O JOGO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de complementação pedagógica da Faculdade IBRA de Brasília - FABRAS, orientado pelo Prof. Patrícia Galli Costa como requisito parcial para obtenção de novo título em Pedagogia.

Aprovada em.....de.....de.....

A nota final do (a) estudante foi igual a ____ ().

Prof. Esp. **Patrícia Galli Costa**

O JOGO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Débora dos Santos Rocha Ribeiro. Professora da Rede Estadual de São Paulo. Graduada em Letras, especialista em Docência do Ensino Superior, trabalha atualmente na Escola Estadual Joaquim Antônio Pereira, com o Projeto de Reforço e Recuperação, com turmas de 6ºs anos. E-mail: debora_srocha@hotmail.com.

RESUMO – O JOGO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que seja sempre uma nova descoberta, e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra em seu mundo imaginário e ilusório, não estando preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física. O que importa, neste caso, é o processo em si de brincar, algo que flui naturalmente, pois a única finalidade é o prazer, a alegria, a livre exploração do brinquedo. Diante dessas informações sobre o prazer de se aprender brincando, sobre a facilidade que o professor tem em conduzir uma aula, partindo da curiosidade dos alunos, atualmente, muitos educadores pensam que dinamizar as suas aulas utilizando jogos e brincadeiras são pura "perda de tempo". Todavia é fundamental conscientizar esses professores da importância do brincar. Mas como fazê-lo? O brincar sendo direcionado, seguindo uma linha de aprendizagem para o alcance de objetivos é o caminho. Torna-se importante levar o educador a refletir sobre a sua prática pedagógica no que diz respeito à utilização de jogos e brincadeiras, no decorrer de suas aulas, e também de buscar informações, sobre a prática de ensino de alguns educadores que trabalham com crianças e que conciliam as suas aulas com os jogos e com as brincadeiras.

Palavras-chave: Crianças – Brincadeiras – Jogos Educativos – Aprendizado.

1 - INTRODUÇÃO

Este estudo apresenta uma reflexão sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral de crianças entre dois e seis anos.

Percebemos que mesmo sendo um assunto aparentemente simples, existiam muitas dúvidas sobre as ações pedagógicas dos que ali acompanhavam esse público infantil.

Para que tais problemas e ou perguntas possam ser respondidos traçamos os seguintes objetivos:

2 – OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Esclarecer a importância do brincar para a criança da educação infantil.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Compreender o conceito de brincar na educação infantil segundo autores que tratam do tema. Levantar os benefícios do brincar para a criança da educação

infantil nas esferas emocional, intelectual e social. Partindo dessas idéias esse trabalho está estruturado principalmente nos estudos e abordagens de pesquisa nos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e em outras obras de alguns autores que tratam do tema na Educação Infantil.

Justifica-se este projeto ao observar que entre educadores falar sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem ainda é um pouco complexo. Sendo assim, penso que o tema escolhido “O jogo e a brincadeira na Educação Infantil”, o qual se encontra dentro da linha de pesquisa das “Metodologias de Ensino”, pode, em muito contribuir nas questões relacionadas ao lúdico na Educação Infantil.

Assim, a primeira parte é dedicada ao esclarecimento teórico-bibliográfico que alicerça a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e onde fornecerá subsídios e encaminhamentos metodológicos direcionados para uma pedagogia de busca, de desafios, de respeito ao pensamento, opinião e criação das crianças. Sabemos como o contexto pré-escolar pode influenciar o uso de brinquedos e materiais pelas crianças, de maneira a levá-las a construir conhecimentos sobre si mesmos, sobre o mundo, ou seja, para que haja espaços privilegiados de aprendizagem nas brincadeiras.

O estudo teórico foi baseado em leituras de revistas, tais como a revista Nova Escola da Editora Abril da qual possuo assinatura e faço utilização para melhor desenvolvimento do curso e de conhecimentos educacionais. Uso de livros que foram emprestados da biblioteca e também a pesquisa em sites da internet.

Este trabalho foi muito importante, pois, ajudou na compreensão dos temas brincadeiras e jogos na práxis pedagógicas. Dentro de uma sociedade existem diversas culturas, então se deve atentar para que tipo de jogo ou brincadeira seja explorado. Nessa idade as crianças estão numa fase de ampliação do universo de informações, onde, o importante não é apenas falar, mas, participar estimulando assim seus aspectos cognitivos e sociológicos.

3 – REVISÃO DE LITERATURA OU FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 BRINCADEIRAS

Na área da educação o importante é que os alunos saibam brincar de uma forma que os imponham a fazer parte de uma sociedade e de uma cultura. As

brincadeiras são bem aceitas pelas crianças, e devem ser exploradas de forma que isso angarie na boa formação do aluno como cidadão. As crianças são excelentes inventores de brincadeiras, mas na escola o livre brincar deve andar junto com o educar e o aprender.

De acordo com as proposta curriculares, o brincar é uma aprendizagem social, pois é um fator que amplia e trabalha a sociabilidade e a cultura do aluno. Visto que todas as brincadeiras fazem parte de uma cultura, seja brincadeira de roda, ou alguma brincadeira com tecnologia, todas são partes de uma cultura que as pessoas herdaram ou estão para construir.

As brincadeiras herdadas, geralmente de avós, pais e familiares, são importantes para que as crianças reconheçam realidades de diferentes épocas. Se a escola obtiver um espaço amplo e organizado para que os professores possam emitir esse conhecimento, isso faz com que os alunos sejam apreciadores e transportadores de uma cultura que com o tempo pode ser esquecida. Trabalhar dessa maneira também influencia no fato de que as crianças tenham interesse por desafios e superem suas limitações.

A criança brinca por necessidade e ao brincar aprimora seus sentidos como visão, audição, tato e seus movimentos; vai conhecendo como são e para que servem os objetos e brinquedos; desenvolve sua linguagem e seu pensamento; aprende e compreende as atividades, os costumes dos adultos, as relações entre as pessoas. (PASTORAL 2005, p.15)

A brincadeira precisa ser um espaço agradável e de aprendizagem, que ofereça diversas oportunidades de brinquedos e brincadeiras e que as crianças sejam livres para fazerem suas escolhas, cabe ao adulto apenas oportunizar. Na citação a seguir, podemos constatar as orientações de Brougère (1995, p.105):

[...] o educador, pode construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados. Não se tem certeza de que a criança vá agir, com esse material, como desejaríamos, mas aumentamos, assim, as chances de que ela o faça; num universo sem certezas, só podemos trabalhar com probabilidades. Portanto é importante analisar seus objetivos e tentar, por isso, propor materiais que otimizem as chances de preencher tais objetivos.

A brincadeira vem de uma cultura de antepassados, faz parte da vida das crianças, e depois é transmitida para outras crianças em outras épocas, e assim sucessivamente. É no brincar que a criança adquire atitudes que podem contribuir em sua vida na sociedade, isso faz com que ela tenha mais relações sociais, no repasso de regras, no ensinamento da brincadeira para outras pessoas, aprender a

pedir, conversam, inventam, criam histórias, são verdadeiros produtores de cultura e aprendizado. As brincadeiras deixam as crianças mais curiosas, e isso faz com que ela interaja com outros na busca pelo aprendizado, sempre repetindo ou tentando aprender o que o outro faz.

O brinquedo satisfaz as necessidades básicas de aprendizagem das crianças, como por exemplo, as de escolher, imitar, dominar, adquirir competência, enfim, de ser ativo em um ambiente seguro, o qual encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e de valores sociais. Assim, deve haver também conexões entre desenvolvimento e aprendizagem, considerando a diversidade de linguagens simbólicas e, conseqüentemente a relação entre o pensamento e a ação. (VYGOTSKY, 2004, p. 71)

Isso nos leva a perceber que a brincadeira precisa estar presente em todos os momentos da vida da criança principalmente no espaço escolar, pois é a sua linguagem e é através dela que desenvolverá valores sociais, aprenderá a respeitar regras, a ter limites.

Para o melhor desenvolvimento da criança, para que ela possa respeitar regras, aprender conceitos, e desenvolver-se, ela precisa vivenciar a brincadeira, ao brincar de casinha, por exemplo, a criança aprende que antes das refeições, lavam-se as mãos, e depois se escovam os dentes, são fatores desses que contribuem para o melhor aprendizado do aluno, se for explorado de maneira correta, tem muito a contribuir para a criação de um novo cidadão. O educador tem um papel fundamental na escola, ele é o mediador, ele está entre o aprendizado e o aluno, e deve sempre convidar os alunos a investigar, a tirar dúvidas, instigar a curiosidade e incentivá-los a buscar a origem das brincadeiras, porque ela surgiu, quais as regras que devem ser seguidas, e quais podem ser quebradas, qual a relação entre a brincadeira e a cultura. Obviamente isso não é feito de forma teórica para os pequenos, mais pode ser mostrados através de livros, vídeos, fotografias e sites da internet.

O lúdico deve prevalecer nestas questões, pois ele aumenta a atenção do aluno quanto à questão da educação. A brincadeira pode ser usada em vários momentos da vida escolar, na leitura, na compreensão da teoria, nos uso da prática. São lúdicas as atividades que propiciam a vivência plena integrando a ação ao pensamento e o sentimento. Na perspectiva de Vygotsky, a criança, inserida no social é produto de um contexto cultural. Isto facilita a exploração da imaginação, a memória e o registro de suas experiências.

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma

criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (VYGOTSKY, 1989, p. 109)

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento de mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, a fala, o pensamento e o sentimento. De acordo com estudos da psicologia baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. (VYGOTSKY, 1987, p. 69)

Brincar é uma forma de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a solucionar problemas, a assimilar o mundo a sua maneira, e a ter um comprometimento com a realidade, ter objetivos definidos, e contribuir para sua própria formação. Brincando a criança reflete, ordena, desorganiza, reconstrói o mundo a sua maneira, aprende a decidir ter opinião própria, descobre seu papel e seus limites.

O que os educadores devem compreender é como proporcionar, aos alunos, o acesso a esses saberes, a fim de que, os mesmos, possam utilizá-los de forma positiva. Seria o mesmo que plantar uma semente, esperar que cresça e que dê bons frutos, sem oferecer os cuidados necessários.

Mostre-se o uso dos instrumentos, mais com a prática que com palavras, isto é, mais com exemplos que com regras. O ensino deve ser feito pela ação e estar voltado para a ação. (COMENIUS Apud ARANHA. 2002 p. 104).

Com isso, Comenius pretende tornar a aprendizagem mais eficaz e atraente. Pois é nessa fase que devemos aproveitar para melhor formar a criança.

Para Vygotsky, segundo Aranha (2002), a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, nas quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade social, com contexto cultural e social. Ele fala sobre a ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal) que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto,

ou de um companheiro mais capaz. A noção de zona de desenvolvimento proximal interliga a sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidade da criança. As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a ZDP em que ela se encontra. No processo de internalização é fundamental a interferência do outro, sejam a mãe, os companheiros de brincadeira e estudo, os professores a fim de que os conceitos sejam construídos e sofram constantes transformações.

A partir disso, chama a atenção para o conceito de zona de desenvolvimento proximal. (ARANHA, 2002, p.186) Vygotsky (1991), classifica o brincar em três fases. Sendo que na primeira fase a criança inicia seu distanciamento do seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa então, a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. E é nesta fase, que o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que esse período se prolonga até que a criança atinja uma idade de mais ou menos sete (7) anos.

Para Piaget (1973), tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Por isso, ele afirma que os programas lúdicos na escola são o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. (ARANHA, 2002, p.184).

Embora brincadeira seja uma atividade livre e espontânea, ela não é natural, mas uma criação da cultura. O aprendizado dela se dá por meio das interações e do convívio com os outros. É importante prever muito tempo e espaço para ela. Quando o bebê se expressa com gritos ou gestos, ele tem uma intenção. Mesmo os que têm pouco vocabulário ou que ainda não falam com desenvoltura, estão participando da atividade comunicativa de forma competente e correta. Para que a linguagem oral se desenvolva, cabe ao professor reconhecer a intenção comunicativa dos gestos e balbucios dos bebês, respondendo a eles, e promover a interação no grupo.

A aprendizagem não é apenas conteudista, para que ela aconteça é preciso a prática e a movimentação. As crianças têm seus próprios interesses e se isso for explorado de maneira correta pode acarretar num grande desafio e novas descobertas. Piaget, focado no que os pequenos pensam sobre tempo, espaço e movimento, estudou como diferem as características do brincar de acordo com as faixas etárias. Ele descobriu que, enquanto os menores fazem descobertas com experimentações e atividades repetitivas, os maiores lidam com o desafio de compreender o outro e traçar regras comuns para as brincadeiras.

O brincar traz muitas descobertas, mas também vem junto com muitas superações de limites e novos desafios. A cultura faz parte da brincadeira, e a criação de novas culturas também. O importante é relacionar as brincadeiras como uma forma prazerosa de aprender e formar cidadãos capazes dentro do contexto escolar.

3.2 JOGOS

O brinquedo e a brincadeira fazem parte de um novo conceito na atual geração, o conceito do consumismo, e infelizmente, sabem-se que são as próprias pessoas que utilizam desse meio de objetos distorcidos do real, com estereótipos decretados, e acabam chamando esse alto fator de consumo de brinquedos.

Na contramão da ditadura dos esportes coletivos com bola, a tendência dos currículos modernos é tornar a parte de jogos mais reflexiva. Todo movimento é carregado de sentido. Por isso, é preciso discutir a história e a inserção de cada um deles na sociedade atual. O objetivo é fazer com que meninos e meninas, inclusive os que têm deficiência física participem, é uma maneira de aplicar os princípios que devem nortear a disciplina.

Muitos jogos podem ser adaptados, basta usar a criatividade, quando trabalhado com os alunos menores, a criatividade do professor prevalece, porém os alunos também devem ser ouvidos e suas opiniões respeitadas, no caso de crianças maiores, para o melhor desenvolvimento, são de suma importância que eles mesmos mudem as regras e criem conceitos diferentes para os jogos.

Ao avaliar esse tipo de atividade, é preciso registrar a evolução do estudante, discutir as mudanças, dialogar sobre os novos conceitos e a cultura do jogo, entender o pensamento lógico matemático do aluno ao criar estratégias e conseguir superar os desafios, ou seja, a avaliação é contínua.

A falta de infra-estrutura não pode impedir que ocorram boas aulas, muito se fala sobre a ausência de quadras e ginásios de esporte. Segundo os dados do Censo Escolar de 2009, divulgados pelo Ministério da Educação (MEC), apenas 31% das unidades de ensino fundamental têm esses equipamentos. E mais: uma parcela considerável delas sofre com más condições de conservação, o piso está rachado ou faltam materiais, como tabelas, redes, e gols.

Essa realidade, no entanto, não pode ser um impeditivo para aulas produtivas. Conforme consta nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs),

mesmo que não se tenha uma quadra convencional, é possível adaptar espaços para o trabalho. O primeiro ponto é entender que, na escola, o esporte não deve ter como objetivo formar atletas olímpicos ou grandes talentos do futebol e do basquete. Ele precisa ser pensado como parte de um trabalho amplo, capaz de levar os alunos a participar de atividades corporais variadas, a reconhecer e respeitar suas características físicas, assim como as dos colegas, e conhecer as diversas manifestações culturais brasileiras.

Se não obtiver um espaço adequado, o professor deve usar sua criatividade, podem-se utilizar as rampas da escola, escadas, corredores, a própria sala de aula, entre outras inúmeras possibilidades de explorar o terreno em que a escola está inserida. Aquele educador que consegue adaptar a prática do jogo à realidade do aluno, sempre obtém um excelente resultado.

No jogo a criança precisa aprender que ganhar ou perder faz parte da vida, o importante é sempre superar os desafios, e continuar cada vez melhor no objetivo proposto. Perder no jogo pode ser usado a favor do aluno, um bom professor, consegue introduzir no pensamento do educando que é preciso criar estratégias, novas situações, e resolução de problemas, para que ele cresça no jogo, e assim sucessivamente cresça como pessoa e cidadão.

Sentados em grupo, crianças, jovens, homens, mulheres e idosos lançam dados, viram cartas e movimentam peças de acordo com regras preestabelecidas e acordadas por todos. Em resumo, jogam. E, conseqüentemente, se divertem, desafiam uns aos outros, passam o tempo. Um olhar atento mostra algo mais: jogos de tabuleiro revelam peculiaridades da cultura de um povo. Alguns tradicionais, como o Jogo da Glória, surgiram como forma de simbolizar a vida e a morte. Outros demonstravam em sua origem a importância das estratégias de guerra, como o xadrez, e as crenças de um povo.

Quando analisamos essas características, dentro da escola isso pode ser transformado em construção de conhecimento. O aluno deve ser incentivado a desafiar partidas de jogos, e a montar estratégias para vencer. Isso pode ser confundido com ignorância por parte de alguns, porém deve ser norteada para a questão de divertimento junto com aprendizado, a boa socialização com os colegas da escola, a igualdade entre os alunos, e o trabalho em equipe.

A brincadeira e o jogo devem ser vistos pelas crianças como algo importante e prazeroso, algo que lhes trará bons resultados e melhoria da sua

intelectualidade. O brincar e o jogar são modos de aprendizado e desenvolvimento, mesmo que os alunos não saibam disso, ainda assim estão fazendo parte dessa questão, pois eles vivenciando as experiências também estão contribuindo para o seu melhor desenvolvimento.

Os desafios de jogar e brincar encanta pelo prazer funcional de sua realização. Mesmo que se cansem, as crianças querem continuar jogando e brincando. Há um afeto perceptivo, ou seja, algo que agrada ao corpo e ao pensamento. Até o medo e a dor ficam suportáveis, interessantes, porque fazem sentido. Por isso, trata-se de uma experiência que pede repetição por tudo aquilo que representa ou mobiliza. Graças a isso, se aprende a identificar informações ou qualidades nas coisas ou nas pessoas, para reconhecer coisas agradáveis e desagradáveis e, assim, variar as experiências e combiná-las das mais variadas formas.

Jogar e brincar são formas de representação, o interessante é repetir, variar, recombina e criar. Podem-se perceber esses conceitos em muitas brincadeiras, por exemplo; quando as crianças brincam de casinha, estão representando o cotidiano da vida, principalmente da vida adulta, como responsabilidade em casa, com os filhos e a família, responsabilidade com o trabalho, enfim, uma contextualização da realidade do mundo. Isso é uma forma de aprender a cultura e vivenciá-la de uma maneira que os pequenos não sintam o peso da responsabilidade, mais saibam que num futuro suas relações sociais podem ser garantidas, e tudo começa com um simples jogo de brincar.

O jogar e o brincar são formas de expressão, basta apenas uma pessoa para repetir e fazer de conta. Mas, ao se desenvolver, a criança não quer só brincar de fazer de conta, ela quer brincar com jogos que são experiências de troca. Daí a importância de estabelecer contratos, fixar limites de espaço e tempo, definir objetivos. Realizar um percurso é uma das brincadeiras preferidas das crianças. Nos jogos, é possível repetir e criar regras, errar e começar de novo. Graças a isso, o outro percurso ganha sentido e passa a ser vivido com mais liberdade e responsabilidade.

Os jogos são valiosos para a aprendizagem, pois eles possibilitam o desenvolvimento de estruturas para conhecê-lo e o viver. Com eles, aprendemos pelo exercício, pelo símbolo e pela regra. Qualquer jogo se sustenta pelo desejo de querer fazer de novo (e, se possível, melhor) e tem como característica maior o prazer funcional, o gosto da repetição. As ações básicas das crianças se enriquecem graças a

essa atividade de olhar por olhar, pegar por pegar, ouvir por ouvir, cheirar por cheirar. (PIAGET, 1971, pág. 35)

Para Piaget, o jogo de exercício estimula a percepção da criança, ou seja, ela passa a praticar os sentidos, visão, tato, paladar e olfato. O jogo como prazer funcional de repetir uma atividade por si mesma possibilita aprender pela experiência. Graças a isso, os pequenos passam a observar melhor, aperfeiçoar comportamentos e coordenar pontos de vista. Para tanto, é preciso que vivam em um ambiente rico de possibilidades. Ensinar, aqui, não é transmitir informações, e sim prover condições, cuidar e se importar com aquilo que tem valor para o desenvolvimento. Trata-se do valor da afetividade para aprender. Aquilo que se quer alcançar nos possibilita enfrentar e superar as dificuldades para chegar lá.

O jogo simbólico é igualmente valioso aos processos de aprendizagem. Expresso nas brincadeiras e nas infinitas possibilidades de imaginação ou de fazer de conta, é um meio de assimilação do mundo. Graças ao símbolo, as crianças pequenas podem compreender as coisas, atribuir significações a elas e recriá-las de forma livre e consentida. Elas aprendem a incorporar o mundo do jeito que lhes interessa. Mesmo que haja reprodução ou imitação, os pequenos estão desvinculados do compromisso de repetir um modelo ou referência, pois essa é uma oportunidade de combinar ou imaginar livremente e viver a magia dessa felicidade.

A terceira forma de jogo requer regras e objetivos definidos e interação com pessoas e coisas e, para sua ocorrência, as duas formas anteriores são importantes. O prazer funcional e o faz de conta estão a serviço do interesse em desenvolver bons procedimentos para ganhar, ir além. É com e por meio do outro que os pequenos aprendem a argumentar, tomar decisões, compartilhar experiências, observar e coordenar pontos de vista. Além desses procedimentos tão importantes, aprenderem também a concluir, esperar, respeitar, se concentrar, ganhar e perder em função do conhecer. Graças ao jogo de regras, se aprende a tomar decisões, planejar, desenvolver, fazer algo que valha a pena do começo ao fim. Seguindo essa linha de pensamento, é importante compreender que vida e conhecimento não são jogos, mas que as formas de viver e conhecer são. É por meio deles que exercitamos, simbolizamos e aperfeiçoamos nossa maneira de interagir com as pessoas e as coisas e de proceder bem. Quando o tornar-se lúcido é mediado pelo lúdico, o amor ao conhecimento e às pessoas encontra realização e sentido.

Um dos pensadores que adota a educação como prática de liberdade é

Paulo Freire. Ele conceitua que:

O jogo é como trabalho, e que a criança só o realiza quando ela, no mínimo, tem satisfação para executá-lo (*apud* FREITAS e ASSIS 2006).

Os jogos infantis são provenientes de práticas abandonadas por adultos e foram transmitidos de geração em geração. Alguns desses jogos permanecem com sua estrutura inicial, já outros, se modificaram recebendo novos conteúdos.

A brincadeira é um ato inerente à infância, pois é um ato indispensável à saúde física, emocional e intelectual. Através dela, possibilita-se que a criança desenvolva a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima. Dessa forma, a criança estará sendo preparada para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios, que são cada vez maiores na sociedade de hoje.

Essa importante etapa da infância perpassa por duas fases do desenvolvimento de Piaget, que são o período sensório motor (0 a 2 anos) e o período operatório concreto (2 a 7 anos). É importante estabelecer ações e tipos de brinquedos e jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, de acordo com as fases do desenvolvimento proposto por Piaget. A conduta sensória motora compreende as ações de repetição, reconhecimento sensório motor, generalização sensória motora e o raciocínio prático. Alguns dos brinquedos citados para a faixa etária são: chocalho, cubos, patês de encaixe, brinquedos sonoros, bate-estacas, triciclo, livros, entre outros.

Já na conduta operatória concreta, devem ser estimuladas as ações de classificação, seriação, correspondência de agrupamento, relação imagens e palavras, enumeração, operações numéricas, conservação de quantidades físicas, relações espaciais, relações temporais, coordenadas simples e raciocínio concreto, através de quebra-cabeças, jogos de encaixe, lotos, lousa, giz, boliche, fantoches, dominós, bolas, dentre outros.

Dessa forma, além de desenvolver-se em todos os aspectos, ela poderá adotar valores e atitudes que a acompanharão toda a sua vida.

3.3 JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRÁXIS EDUCATIVA

As brincadeiras constituem extraordinário instrumento de motivação, uma vez transformam o conhecimento a ser assimilado em um recurso de ludicidade e em sadia competitividade. Os professores erram ao ensinar seus alunos, pois não os ensinam a ouvir, a concentrar-se, a exporem com objetividade suas idéias. Acredita que o emprego de jogos na aprendizagem, contribui poderosamente, pois:

“... desta forma, antes de iniciarmos a criança na aprendizagem de operações aritméticas, por exemplo, é interessante levá-la a exercitar, através de brincadeiras lúdicas, seu senso de raciocínio e sua capacidade de abstração; da mesma maneira como é interessante jogarmos com a criança práticas visuais e verbais, antes de iniciá-la nas regras da Comunicação e Expressão ou nos fundamentos da Arte. Alunos que brincam com jogos que operacionalizam suas reflexões espaciais e temporais aprendem mais facilmente Geografia e História, enquanto que jogos voltados para o aprimoramento da capacidade de concentração da criança facilitam em diversos aspectos em sua futura missão estudantil” (ANTUNES. 2000 p. 15).

Para turmas de creches, brincar e jogar não são passatempos: Trata-se de atividades fundamentais para a construção de conhecimentos sobre o mundo. Com elas, os pequenos aprendem a estar com os outros e consigo mesmos.

Os jogos lúdicos, se praticados ocasionalmente ou em desacordo, representam apenas inocentes e inconseqüentes momentos de alegria. Mas, se visam um plano específico e são propostos em gradativos níveis de dificuldades, podem contribuir bastante para aprimorar conhecimentos, pois entende que a criança, ainda que dotada de instintos, é um ser em permanente busca de aprimoramento e que tais aprimoramentos, somente são eficientes se propostos de forma agradável, envolvente, mas, sobretudo motivador (ANTUNES. 1998 p. 140).

Enquanto nos jogos simbólicos a criança viaja no faz-de-conta, assumindo o papel de herói, professor, astronauta e todos os outros que a imaginação mandar, nos jogos de regras ela toma contato com o cumprimento de normas, o que exige concentração, raciocínio e uma dose de sorte. As duas modalidades, entretanto, convivem com um estágio anterior: O dos jogos de exercício.

Brinquedos de encaixar, montar, lançar, rebater, chacoalhar, empilhar. As possibilidades são muitas. Interagindo com eles, as crianças percebem as funções e as propriedades dos objetos, quais deles se movem, quais fazem barulho, os flexíveis, os rígidos, os pequenos, os grandes, os coloridos, e assim por diante.

As crianças entendem que os resultados das propostas, fazem parte de suas ações, acabam tendo o primeiro contado da noção com a realidade. Mas isso não acontece de uma hora para outra, leva tempo e precisa de muito exercício de repetição. Quando um bebe meche em um chocalho pela primeira vez, leva um susto e não entende de onde veio o barulho que escutou. Só depois de balançá-lo varias vezes, associa o som ao movimento que ele mesmo fez.

Para potencializar as atividades, devem-se escolher brinquedos que estimulem os sentidos e os movimentos, quanto mais variados às cores, texturas, materiais e os estímulos que eles permitirem, melhor. As ressalvas de segurança são assegurar que as peças tenham tamanho maior que a boca do bebe aberta e sejam feitos com tintas atóxicas e não solúvel.

Outro ponto essencial para desenvolver esse tipo de atividade é a organização do espaço. Uma preocupação que deve estar sempre presente é garantir que os objetos escolhidos instiguem, de fato, a curiosidade da turminha. Os pequenos são os maiores juízes desse processo. Basta que o professor esteja atento, por exemplo, aos cantos de brinquedos aonde ninguém vai e substituí-los por outros mais interessantes.

Através do brinquedo, a criança aprende a atuar numa espera cognitiva que depende de motivações internas. Nessa fase (idade pré-escolar) ocorre uma diferenciação entre os campos de significado e da visão. O pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior passa a ser regido pelas idéias. A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente [...] uma vareta de madeira como uma espada, um boneco como filho no jogo de casinha, papéis cortados como dinheiro. (VYGOTSKY. 1989, pág. 73)

Outro cuidado é fazer com que esses ambientes sejam integrados permitindo o deslocamento das crianças e, se possível surpreendendo-as. Brincar é a linguagem que as crianças usam para se manifestar, descobrir o mundo e interagir com o outro. Quando ela é incentivada, a turma adquire novas habilidades e desenvolve a imaginação e a autonomia. É possível brincar sem ter nada em mãos. Como ocorre durante o pega-pega e a ciranda, por exemplo.

Mas os brinquedos têm papel fundamental no desenvolvimento infantil. Para que eles cumpram bem essa função, não basta deixar o acervo da pré-escola ao alcance dos pequenos, imaginando que, por já brincarem sozinhos em casa, eles saberão o que fazer. É essencial oferecer objetos industrializados e artesanais, organizar momentos em que o grupo construa seus próprios brinquedos e ampliar as experiências da meninada. Tudo isso sempre equilibrando quantidade, qualidade e variedade, o que significa exemplares variados, seguros, resistentes e com um bom aspecto estético.

Os brinquedos têm que ser organizados para que sejam compartilhados, garantindo que todos brinquem. Os educadores devem planejar intercâmbios de objetos entre as turmas e a interação entre elas, inclusive reunindo crianças de idades diferentes. A garotada tem muito a ganhar: Há trocas de idéias e o brincar se torna mais rico.

Se o brincar é um modo de representar, experimentar e conhecer as culturas, não faz sentido imaginar que panelinhas são só para meninas e carrinhos, para meninos. Todos precisam ter acesso a qualquer item, sem distinção e ficar livres para escolher com o que brincar. Quando os meninos, por exemplo, se negam

a participar das brincadeiras de casinha por acreditarem que isso não é coisa de homem, os educadores entram em cena. Questionam a validade da afirmação com os pequenos. Dizem que existem homens que fazem as tarefas domésticas e perguntamos se a turma conhece alguém que faça isso no dia a dia.

Quanto ao reaproveitamento de materiais é necessário questionar a utilidade que eles terão ao eleger quais serão usados. Não se trata de aproveitar qualquer coisa para montar brinquedos, e sim criar brinquedos com objetos interessantes, de qualidade, bonitos e que não sejam perigosos. O ideal é deixar a disposição itens de usos não evidentes, como rolos de papel-alumínio, e estimular os pequenos a conferir utilidade a ele, montando lunetas, binóculos ou cornetas, por exemplo.

As crianças gostam de levar brinquedos de casa para a escola, pois, mostram aos outros quem são e do que gostam. Também o fazem para ter por perto um objeto pessoal com o qual se identificam e tem familiaridade. Combinados com a turma e com as famílias sobre emprestar os objetos para os colegas brincarem, ter cuidado para não danificá-los, misturá-los ao acervo, perder ou esquecê-los ajuda a evitar problemas.

É válido elaborar uma lista coletiva do que não é legal levar, dos brinquedos que se quer emprestar, que tenham peças muito pequenas ou que já existam na escola e divulgá-la para os pais. Estipular um dia para que todos levem seus brinquedos pode ser uma alternativa interessante desde que não seja esse o único dia que eles tenham para brincar.

4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogos e brincadeiras fazem parte principalmente da infância, por isso é importante dialogar e questionar este assunto. Na educação infantil principalmente, o uso de jogos e brincadeiras influencia para o desenvolvimento das crianças.

Uma forma de criar um ambiente de brincadeiras e jogos agradáveis é fazer com que as crianças criem e diversifiquem com suas próprias atuações. As brincadeiras contribuem para o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos. Na escola é de suma importância que se inclua essas questões no Projeto Político Pedagógico, pois criar, superar desafios, elaborar estratégias, vencer e até mesmo perder, contribui para que o aluno cresça como cidadão capaz de socializar-se com o mundo.

As brincadeiras para os pequenos e os jogos para os maiores, estimulam e podem ser avaliados de forma interdisciplinar, pois desenvolvem o aluno de várias maneiras; como por exemplo, na parte de raciocínio lógico matemático, na parte da leitura e da escrita, na parte cultural, entre outras coisas.

Os jogos desenvolvem a autonomia da criança, e a sua sociabilidade. Esses tipos de atividades melhoram entre os alunos o relacionamento do grupo, o cumprimento de regras, e o desenvolvimento da intelectualidade. Na criação de brincadeiras, o professor trabalha as regras e a importância de cumpri-las, com isso o educador contribui para que os pequenos cidadãos desenvolvam várias habilidades; como tomar decisões, exercitar a imaginação, suas coordenações motoras, entre outras coisas.

Atividades de jogos e brincadeiras são indispensáveis na prática educativa, pois elas contribuem para o enriquecimento intelectual e social dos alunos. Os jogos são importantes desde o período sensório-motor, pois a criança passa a assimilar a noção da realidade. Ao jogar o aluno entra em conflito consigo mesmo, e isso pode ser usado pelo professor como uma forma de crescimento do aluno, pois ele passa a compreender melhor e assimilar as questões problemáticas que o jogo traz. O lúdico é essencial na vida da criança, pois quando as crianças jogam, elas assimilam e transformam a realidade. Para finalizar é importante que a educação seja mais reflexiva, pois, tudo o que fazemos é carregado de sentido. Deve-se ter o respeito pela multiculturalidade e limitações de cada um. O ideal é apresentar ao longo do ano letivo um conjunto diversificado de jogos e brincadeiras para que as habilidades das crianças sejam contempladas. Além, de claro, utilizar sempre a função lúdica, pois, estimula o raciocínio estratégico e os códigos de comunicação.

5 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Cyrce. Hora de Brincar: Brincar é a forma de expressão das crianças. Revista Nova Escola. Nº 235. Editora Abril, Ed.038. Set. 2010

ANDRADE, Luiza. **Brincar para Conhecer**. Revista Nova Escola. Nº 218. Editora Abril, pag. 52 a 55. Dez. 2008.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 10ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARANHA, Maria Lucia Arruda. **História da Educação**. 2 ed. São Paulo: Moderna, 2002.

BIBIANO, Bianca. **Porque brincar é importante para as crianças pequenas**. Revista Nova Escola. Acesso dia 17 de maio de 2022. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincar-importante-criancas-pequenas-612994.shtml>.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e Companhia**. 7 ed. São Paulo: Editora Cortez, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e Cultura**. 6 ed. São Paulo: Editora Cortez, 1995.

CARVALHO, Maria Cecília Maringoni de (Org.). **Construindo o saber: metodologia científica, fundamentos e técnicas**. 5. ed. São Paulo: Papyrus, 1995. p. 175

CARVALHO, Silvia pereira de. Klisys, Adriana. Augusto, Silvana. **Bem-vindo, mudo! Criança, cultura e formação de educadores**. São Paulo: Peirópolis, 2006.

COMÊNIO, João Amós. **Didática Magna**. Trad. Ivone Castilho Benedetti. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, desafio e descobertas** – subsídios para a utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro. FAE, 1988.

FREUDENHEIM, Andrea. **Cultura Corporal**. Revista Nova Escola. Nº 236. Editora Abril, pag. 87 e 88. Out. 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MACEDO, Lino. **Brincar é mais que aprender**. Revista Nova Escola. Acesso em 17 de maio de 2022. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincar-mais-que-aprender-jogos-brincadeiras-aprendizagem-541594.shtml>.

MEIRELLES, Elisa. **Como praticar esportes em escolas sem quadras**. Acesso em 13 de março de 2022. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-fisica/pratica-pedagogica/como-praticar-esportes-escolas-quadra-594435.shtml>

NUNES, Valda da Costa. **Educação, Prazer e Corporeidade a partir da análise de experiências com crianças**. Instituto de Educação, UFMT, Cuiabá, MT, 2009.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. VYGOTSKY - **Aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2003.

PASTORAL DA CRIANÇA. **Projetos Brinquedos e Brincadeiras na comunidade escolar**. CNBB, Curitiba, 2005.

PIAGET, L. E. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

REZENDE, Mari Aparecida C.R. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Mineiros – Goiás, P. 13, 2006.

RIBEIRO, Lorena Barbara. **O que trabalhar nas creches**. Acesso em 17 de maio de 2022. Disponível em: <http://sabercoletivopedagogia.blogspot.com/2009/06/o-que-trabalhar-nas-creches.html>.

SANTOMAURO, Beatriz. **Todo dia é dia de Brinquedo**. Revista Nova Escola. nº 236. Editora Abril, pag. 56 a 58. Out. 2010.

SILVA, Marcelo Barros. **Educação Física Reflexiva**. Acesso em 18 de maio de 2022. Disponível em: <http://aprendizdeeducador.wordpress.com/>.

SOUZA, Fabíola. **Mundo encantado da aprendizagem**. Acesso em 18 de maio de 2022. Disponível em: <http://blogdatiafabiola.blogspot.com/2009/05/importancia-do-brincar-para-primeira.html>.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.