



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
GOIANO - CAMPUS MORRINHOS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

ANTONIA DA SILVA AMARANTE

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGENS**

MORRINHOS

2019

ANTONIA DA SILVA AMARANTE

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGENS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do grau de licenciado em
Pedagogia, no Instituto Federal Goiano –
Campus Morrinhos.

Área de concentração: Educação

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sangelita Miranda
Franco Mariano

MORRINHOS

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBI/IF Goiano Campus Morrinhos

A485j Amarante, Antonia da Silva.
Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagens. / Antonia da Silva Amarante. – Morrinhos, GO: IF Goiano, 2019.
49 f.

Orientadora: Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal Goiano Campus Morrinhos, Licenciatura em Pedagogia, 2019.

I. Educação infantil. 2. Aprendizagem. 3. Brincadeiras. I. Mariano, Sangelita Miranda Franco. II. Instituto Federal Goiano. III. Título.

CDU 371.695

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese | <input type="checkbox"/> Artigo Científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC – Graduação | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional - Tipo: | _____ |

Nome Completo do Autor: Antonia da Silva Amarante

Matrícula: 2015104221310025

Título do Trabalho: Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil: Possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem.

Restrições de Acesso ao Documento

Documento confidencial: Não Sim, justifique: Porque pode ser usado para pesquisas

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 12/03/2019

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

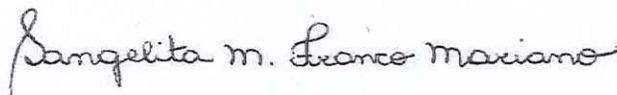
1. O documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
2. Obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
3. Cumprir quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Morrinhos-GO, 12/03/2019.



Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:



Assinatura do(a) orientador(a)



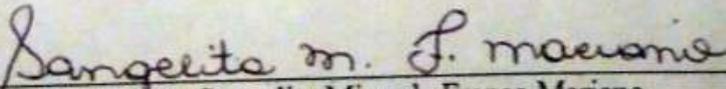
ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE
CURSO - TC

No dia 04 de fevereiro de 2019, às 12:00 horas, nas dependências do Instituto Federal Goiano, Campus Morrinhos, ocorreu a banca de defesa do trabalho de curso (TC) intitulado: Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem, da aluna Antonia da Silva Amarante, sob a orientação da professora: Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano do Curso Superior de Pedagogia. A banca de avaliação foi composta pelos professores: Prof. Esp. Renato Silva Vasconcelos e Profa. Esp. Layla Aparecida Rodrigues Felisberto.

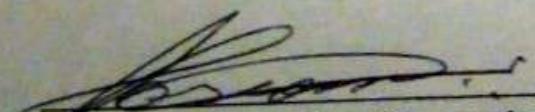
A média obtida foi 8,5 (oito pontos e cinco décimos), sendo considerado o(a) aluno(a)

- aprovado sem ressalvas.
 aprovado com ressalvas.
 não foi aprovado.
 não compareceu

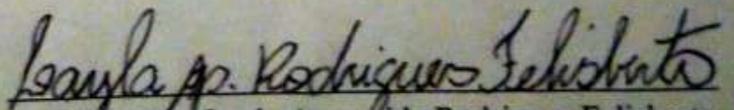
Morrinhos, 04 de fevereiro de 2019..



Profa. Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano



Prof. Esp. Renato Silva Vasconcelos



Profa. Esp. Layla Aparecida Rodrigues Felisberto

Dedico esse trabalho a todos os meus familiares, em especial aos meus pais Manoel da Cruz R. de Amarante e Osvaldina Gomes da Silva, ao meu esposo Igor Fernandes Magalhães, e ao menino Cledson Gontijo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que sustentou até o fim dando -me sabedoria, coragem e paciência, no decorrer de todo trajeto, guiando-me nas horas de desânimo e incertezas.

Aos meus pais, que me ensinaram a persistir em busca dos meus objetivos, fazendo com que eu percorresse o caminho do bem.

Ao meu esposo Igor pela paciência e compreensão nos momentos de aflições e conflitos, cansaço e angústias, mas principalmente pelo incentivo da busca do meu desenvolvimento.

Às minhas irmãs: Eliane por ter me escrito neste curso, Jane e Daniela pelo apoio em todos os momentos.

A todos meus amigos que de alguma forma contribuíram nessa realização, e em especial Cledson, Ruth, Patrícia e Thamires.

E por fim, minha orientadora Sangelita Mariano, que me acolheu, teve paciência, tranquilidade e sabedoria, para a realização deste trabalho de conclusão de curso.

“Aprender é a única coisa de que a mente nunca se cansa, nunca tem medo e nunca se arrepende.”

Leonardo da Vinci

RESUMO

A temática deste é a análise dos jogos, brinquedos, brincadeiras e a importância do brincar na Educação Infantil. Nesse sentido, objetiva apresentar e discutir sua relevância na prática pedagógica realizada na Educação Infantil e no desenvolvimento integral da criança, com intuito da construção do conhecimento e aprendizagens. Destacamos como objetivos dessa investigação compreender os jogos, brinquedos e brincadeiras, entender a importância pedagógica do brincar na formação do desenvolvimento infantil e sua utilização como ferramenta pedagógica, que poderá auxiliar na concentração, agilidade, coordenação motora, atenção, além de possibilitar interação e mudança no comportamento social da criança. A metodologia utilizada pauta-se na pesquisa bibliográfica, a partir de pesquisadores de tal temática, dentre os quais destacamos: Piaget (1975), Vygotsky (2007), Brougère (2002/2004), Benjamim (1984/2000), Huizinga (2007), Froebel (2010) e Kishimoto (1993/2003/2007) com vistas a compreender os jogos, brinquedos e brincadeiras como elementos constituintes de aprendizagens a partir da possibilidade de diversas interações, manifestações sociais e valores culturais, tendo em vista que a atividade lúdica estimula o processo de ensino e aprendizagem e proporciona a construção do conhecimento na esfera educacional, social e pessoal. Inferimos que a evolução ao longo do tempo das ações lúdicas deixou de ser algo secundário, usado somente para entreter a criança, passando a ter um papel fundamental no processo educacional que será defendido por diversos teóricos.

Palavras-chave: Jogos. Brinquedos. Brincadeiras. Educação Infantil. Aprendizagem.

ABSTRACT

This work has as its theme analysis of games, toys and games and the importance of playing in children's education. In this sense, it pretend to present and discuss about its relevance in the pedagogical practice carried out in children's education and in the integral development of child, with the purpose of building knowledge and learning. Purpose of this research is to understand games, toys and plays, to understand the pedagogical importance of playing in the development of children and its use as a pedagogical tool, which can help in concentration, agility, motor coordination, attention, besides enabling interaction and changes in child's social behavior. Methodology used is based on the bibliographic research, based on researchers of such subject, which we among highlight: Piaget (1975), Vygotsky (2007), Brougère (2002/2004), Benjamim (1984/2000), Huizinga (2007), Froebel (2010) and Kishimoto (1993/2003/2007) with a view to understanding games, toys and play as constituent elements of learning from the possibility of diverse interactions, social manifestations and cultural values, considering that ludic activity stimulates the process of teaching and learning and provides construction of knowledge in the educational, social and personal sphere. We infer that evolution over time of play activities has left to be secondary, used only to entertain child, and had a fundamental role in the educational process that will be defended by several theorists.

Keywords: Games. Toys. Plays. Children's education. Learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	ORIGEM DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....	18
2.1	Conceituando brincadeiras, jogos e brinquedo	18
2.2	O brincar: aspectos conceituais.....	26
2.3	Evolução dos jogos, brinquedos e brincadeiras.....	28
2.3.1	Jogos, brinquedos e brincadeiras no Brasil	30
3	IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO DE ENSINO E	
	APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	34
3.1	O desenvolvimento do aprendizado da criança por meio do brincar	34
3.2	Brinquedo pedagógico.....	40
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
5	REFERÊNCIAS	47

1 INTRODUÇÃO

Ao iniciar o movimento de escrita desse Trabalho de Conclusão de Curso retomo de modo breve aspectos que julgo importantes no desenvolvimento de minha constituição identitária. Ressalto que meu processo de escolarização começou no interior da Bahia no município de Uauá, que está a 430 km da capital Salvador e na época possuía como principal atividade econômica o manejo da caprinovinocultura.

Inicialmente destaco que minha experiência educativa na escola regular foi vivenciada em uma instituição rural composta por classes multisseriadas¹, organização estrutural muito comum naquela região na década de 1990. Em que pese o meu grande desejo por adentrar no mundo letrado, ainda assim enfrentei uma grande barreira que precisou ser superada, pois mesmo com incentivo dos meus pais para estudar, estes me apresentavam a escola com um local torturador, caso não respeitasse o educador. Nesse sentido, apesar de pouco estudo, expressavam a concepção de que a escola possuía um método de ensino rigoroso. Assim no meu imaginário infantil o professor era visto como um indivíduo muito severo, o que de certo modo me intimidou nesse início do processo de escolarização. Minha família não tinha boas condições econômicas, porém sempre dispostos a ajudar a mim e aos meus seis irmãos, pois viam nos estudos uma possibilidade de modificação de realidade, alcançando uma realização pessoal e em contrapartida ascensão social e galgar uma próspera posição profissional.

Os meus estudos iniciaram aos sete anos de idade, ficando por quatro anos estagnados entre o pré-primário e a 1ª série, isso era recorrente com todos os alunos. O fator que dificultava nesse momento era a distância entre minha moradia e a escola, além disso, não havia nenhum programa de transporte escolar por isso todos os alunos iam a pé ou de bicicleta para escola, eu e meus irmãos andávamos em média 12 km somando o caminho de ida e volta, fizesse sol ou chuva, a vontade era tanta de estudar que nada nos impedia de ir à escola. Dos materiais usados só recordo das cartilhas, as quais levava para Escola em sacolas plásticas, principalmente em embalagem de arroz.

¹ Classes multisseriadas consiste em uma organização de ensino na qual o professor trabalha, na mesma sala de aula, com várias séries do Ensino Fundamental simultaneamente, tendo de atender a alunos com idades e níveis de conhecimento diferentes.

Com a chegada de uma professora chamada Rita a situação de permanência em uma mesma série foi alterada. A referida docente vendo o que ocorria preocupou-se em me ajudar e por iniciativa própria elaborou e aplicou uma espécie de avaliação, isto é, um provão para testar meus conhecimentos, com isso eu fui transferida para 2ª série, e esta iniciei no município de Rio Quente- Goiás.

Na 2ª série, comecei estudando em uma escola estadual, dentre as várias situações que ocorreram em detrimento de minha origem nordestina, destaco a seguinte: um dia tive dificuldade com relação à variação linguística relacionada ao alfabeto, a professora Cláudia me perguntou uma cidade com a letra “S”, e eu disse que não sabia que letra era essa, ela incrédula com aquilo desenhou a letra no quadro, quando vi, logo disse é “SI” professora, e respondi a pergunta da professora que, cidade com essa letra é São Paulo, em seguida ela pediu para eu recitar todo o alfabeto para turma, e todos riam quando pronunciava alguma consoante com fonema diferente das habituais conhecidos pelos alunos, os quais em sua maioria eram do estado de Goiás ou circunvizinhos.

Na 3ª série, estava quase completando 13 anos de idade, desta forma me enquadrava no perfil de alunos com atraso escolar, isto é, distorção idade/série, portanto, fui inserida no Programa Acelera Brasil fundado em 1997 por iniciativa do Instituto Ayrton Senna (IAS)². Participei desse projeto por um ano. Logo, no ano seguinte comecei a estudar em um Colégio Municipal começando na 5ª série. Nessa série tive a oportunidade de estudar com material da Rede Pitágoras. Lembro -me que os professores não concordavam, pois achavam o material muito difícil, os quais usamos apenas por um ano. Segui nessa escola até terminar o ensino fundamental, porém usando outro material que o Município oferecia na época.

Posteriormente retornei à escola estadual para concluir o ensino médio, por sua vez, exigia que os pais comprassem os livros, pois o Estado não oferecia o livro didático como ocorre atualmente em grande parte dos municípios brasileiros. Contudo, mesmo com muitas dificuldades tive acesso a todos os livros necessários e consegui concluir o ensino médio no ano de 2006.

² O Programa Acelera Brasil começou em 1997 por iniciativa do Instituto Ayrton Senna (IAS) e contou com o apoio de outras instituições, como o Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE/MEC) e a Petrobrás. Iniciando suas atividades em 15 municípios, passou a 24 municípios em 1998 e dois Estados da Federação, Espírito Santo e Goiás, em 1999. Mais de 40 mil alunos já passaram pelo Programa que, em 1999, atinge mais de 60 mil alunos. Neste ano, o Banco Nacional do Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) assumiu o apoio financeiro para o desenvolvimento do Programa nos 24 municípios de 14 Estados até dezembro de 2000. (LALLI, 2000, p. 145).

O curso de graduação foi algo inesperado, porém necessário. Decidi fazer um curso, independente da minha área, pois o trabalho que eu exercia exigia a realização de um curso superior para crescimento profissional.

Quando ingressei no curso de Licenciatura em Pedagogia no Instituto Federal Goiano - Campus Morrinhos, em meados de 2015 me deparei com um grande desafio, em adaptar-me à nova realidade do processo educacional no ensino superior. Esse foi um espaço-tempo de superações diárias, dentre as quais destaco: defasagem de conteúdos em razão de uma formação na educação básica com diversas deficiências e fragilidades e metodologias adotadas pelos professores, que por ser completamente diferente do método utilizado nas escolas em que estudei, o qual não se restringe apenas a transmissão e à informação, mas também a exigência de responsabilidade que deve ser elemento constituinte do exercício discente, uma vez que este é reconhecidamente partícipe e corresponsável pelo seu desenvolvimento acadêmico no ensino superior. Vale mencionar que a graduação possui uma perspectiva não só de aquisição de conhecimento, além disso, é instância em que o sujeito assume papel ativo diante do conhecimento, no sentido de compartilhá-lo, para que o mesmo possa estar em função do desenvolvimento de outras pessoas.

Durante o processo de estágio curricular supervisionado, surgiu o interesse pela temática que trago nesse momento no desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). A motivação decorreu de situações nas quais pude observar uma evolução na utilização dos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras no método de ensino e na aprendizagem das crianças, de outro modo, não obtive essa experiência quando estudava nessa mesma etapa educacional.

Dessa maneira o presente trabalho tem o objetivo de discorrer sobre a importância dos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras no processo de desenvolvimento, bem como as implicações destes no processo de ensino e a aprendizagem da criança, sobretudo na Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica. Pretendemos exibir seu avanço e valorização ao longo do tempo. Desse modo, discutiremos também sobre as alterações de modos variados, como aquelas que ocorrem de região para região, de geração a geração, e seu papel fundamental no desenvolvimento humano. Depreendemos que sua importância passa despercebida pela maioria dos educadores. É, portanto, necessário abordar sua história, evolução e relevância no processo de ensino e aprendizagem da criança.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras tem uma grande influência na evolução do desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, porque estimula a expandir habilidades que envolvem pensamento investigativo e lógico, criatividade, abstração, linguagem, atenção, resolução de problemas, entre outras. Empenha-se bastante tempo e energia da infância nessas atividades, entretanto, a importância delas muitas vezes é negligenciada pelos adultos. Evidenciamos que essas capacidades mostradas são desenvolvidas a partir do diálogo e da interação dos infantes com o mundo adulto.

Vale salientar que os jogos lúdicos, o brinquedo e a brincadeira, também ajudam no desenvolvimento psicomotor da criança. Além disso, tornam as aulas mais interessantes para os alunos, pois criam uma esfera de descontração, possibilitando que o professor desenvolva diversos conteúdos, gerando uma integração entre os conteúdos curriculares. Portanto, a partir de atividades lúdicas que utilizam da diversão e entretenimento para cativar a criança é possível ensiná-la a evoluir e solucionar problemas, Ronca afirma que “o movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência” (RONCA,1989, p. 27).

Dessa forma, o autor assevera que lúdico facilita o processo de aprendizagem, desafiando a criança a pensar e desenvolver problemas, além do conhecimento, oralidade e pensamento, e cabe ao professor manter essa ludicidade, atentando para que o ato de brincar supere o trabalho pedagógico, por vezes enfadonho. Contudo, faz-se necessário que este seja centrado em aspectos do desenvolvimento infantil, sendo assim, imprescindível que haja objetivos definidos, sistematização e intencionalidade nas ações realizadas.

Um importante expoente para os estudos da construção do pensamento cognitivo, Piaget (1975), classificava o ato de jogar como algo essencial para o desenvolvimento infantil. Por meio da atividade lúdica a criança consegue criar ferramentas para transformar e assimilar a realidade.

Assim, define o termo lúdico, como:

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja,

uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão. (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p.12).

Não obstante, o lúdico é essencial para o desenvolvimento humano, fazendo parte do trajeto de aprendizagem e a construção do conhecimento mediante brincadeiras, jogos e brinquedos.

Este trabalho tem como objetivo geral abordar sobre os significados de jogos, brinquedos e brincadeiras, apontar sua trajetória e importância pedagógica, voltado para o processo de ensino e aprendizagem da criança na educação infantil. Os objetivos se desdobram em objetivos específicos, que seguem: 1) estabelecer conceito dos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras, descrever o brincar como mecanismo de consequências provocadas pelo lúdico, descrever sua evolução histórica; 2) esclarecer sobre a importância do brincar no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.

Como precursor metodológico destacamos que essa investigação trata-se de uma pesquisa de inspiração bibliográfica, procurando entender a fundamentação teórica, o conhecimento e o entendimento sobre o tema que será abordado neste trabalho, a luz da teoria de Piaget (1975), Vygotsky (2007), Brougère (2002/2004), Benjamim (1984/2000), Huizinga (2007), Froebel (2010) e Kishimoto (1993/2003/2007)

Segundo Sarmiento (2003), as pesquisas são realizadas dentro de determinado paradigma, não sendo a investigação científica resultado da produção de um investigador isolado do mundo. Portanto, paradigmas são presenças marcantes nos discursos científicos decorrentes de estudos científicos. Esse autor acrescenta ainda que:

A investigação científica realiza-se sempre no interior de um diálogo (convergente ou divergente) com a produção do respectivo campo. [...] as condições do diálogo são possibilitadas pela linguagem comum dos paradigmas (ou, no caso das cada vez mais convocadas perspectivas pluriparadigmáticas, no quadro da conversão entre linguagens dos paradigmas): eles enunciam os códigos nos quais se constroem as perguntas e se propõem as respostas da investigação (SARMENTO, 2003, p. 141).

Se a investigação científica é construída a partir de determinado paradigma, inscrevemos nossa pesquisa no campo da pesquisa qualitativa, considerando que esta representa um processo de investigação flexível no qual podemos redirecionar nossas ações, a fim de lidarmos de modo satisfatório com questões que surgirão o decorrer da pesquisa, e que exigem de nós novos posicionamentos em relação ao desenvolvimento da investigação.

A Epistemologia Qualitativa é definida por González Rey (2005) como,

[...] um recorte epistemológico que denominamos epistemologia qualitativa, representa um processo de segmento de hipóteses que vão se elaborando e se desenvolvendo de maneira contínua pelo modelo teórico em construção que acompanha os diferentes momentos de produção de informação dentro do campo da pesquisa, os quais incorporam a expressão contraditória e diversa que os sujeitos estudados produzem durante a pesquisa. (REY, 2005, p. 49, grifo nosso).

Nossa opção pela pesquisa qualitativa justifica-se pelo caráter construtivo-interpretativo dessa modalidade de pesquisa, cujos princípios metodológicos reflexivos nos proporcionaram condições para dialogar com a realidade complexa e articular a dimensão prática e teórica de nosso estudo.

Da mesma forma que na Epistemologia Qualitativa afirma-se que o real está em um processo de constante tensão com a produção teórica, a qual avança em um processo de contato não linear com o real, mas sem ser independente dele; essas distintas concepções de gênese mostram como a complexidade do real desafia o pensamento humano, o qual, por diferentes vias, tenta construir e acompanhar (MARTINEZ, 2005, p. 13).

Desse modo, a pesquisa qualitativa pressupõe uma integração do pesquisador aos espaços pesquisados, processo que fundamenta a criação de um cenário para a pesquisa e que interfere no posicionamento e na expressão dos participantes da investigação. Para tanto, “o diálogo se transforma em ferramenta central, em função da qual se organiza a investigação” (GONZÁLEZ REY, 2005, p. 47).

Neste trabalho a pesquisa bibliográfica foi pautada em pesquisas que já foram elaboradas, por estudiosos da temática em questão. Tal material é constituído, sobretudo de livros, publicações periódicas e artigos científicos. A pesquisa

bibliográfica consiste em possibilitar ao investigador consulta a uma variedade de pesquisas que possam ampliar seu conhecimento. Neste sentido, (GIL, 2002) apregoa que:

[...] convém aos pesquisadores assegurarem-se das condições em que os dados foram obtidos, analisar em profundidade cada informação para descobrir possíveis incoerências ou contradições e utilizar fontes diversas, cotejando-as cuidadosamente. (GIL, 2002, p.45).

Portanto, a pesquisa bibliográfica é muito importante para coletarmos dados que possam ser coerentes seja pra qual for à pesquisa que estamos desenvolvendo. Em contrapartida, utilizaremos também a pesquisa documental que equipará a pesquisa bibliográfica. A diferença entre ambas está na forma das fontes de pesquisa. A pesquisa documental baseia-se de materiais que ainda não foram analisados ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa. Na pesquisa documental as fontes são muito mais variadas. (Gil 2002), descreve que:

Há, de um lado, os documentos de “primeira mão”, que não receberam nenhum tratamento analítico. Nesta categoria estão os documentos conservados em arquivos de órgãos públicos e instituições privadas, tais como associações científicas, igrejas, sindicatos, partidos políticos e etc. Incluem-se aqui inúmeros outros documentos, como cartas pessoais, diários, fotografias, gravações, memorandos, regulamentos, ofícios, boletins etc. (GIL, 2002, p. 46)

Desse modo, as fontes consultadas nas pesquisas documentais, podem ser tratadas como fontes bibliográficas também, pois neste sentido, é possível avaliar a pesquisa bibliográfica como uma forma de pesquisa documental, pois se valem de material impresso para fins de leitura. (GIL, 2002).

Com isso iremos apresentar as contribuições dos jogos, brinquedos e as brincadeiras para o processo do desenvolvimento da aprendizagem das crianças na educação infantil. Para Vygotsky (2007) “o aprendizado não é desenvolvimento; entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis acontecer” (VYGOTSKY, 2007, p. 101).

Neste sentido, o educador tem um papel muito importante sendo o mediador, dando suporte para o aprendiz na Zona de Desenvolvimento Proximal. Precisamos

descobrir como os processos de desenvolvimento podem ser estimulados no ensino por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Nessa perspectiva podemos discorrer que os jogos, brinquedos e brincadeiras incentivam no desenvolvimento dos educandos da educação infantil. É necessário sabermos qual a importância, as características e as definições dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a estimulação do desenvolvimento e da aprendizagem nos aprendizes na educação infantil? De que maneira podemos utilizá-los para estimular o desenvolvimento e a aprendizagem na educação infantil? Por intermédio dessa problemática que buscaremos respostas ao longo deste trabalho.

A partir deste estudo iremos conhecer as contribuições e a importância das crianças terem acesso ao brincar na primeira fase da Educação Básica, tanto para o aprendizado, quanto para o desenvolvimento dos alunos nesse período.

O presente TCC versa sobre jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil e está estruturado da seguinte forma. Em um primeiro momento, na seção 1 temos a introdução que apresenta os objetivos, a metodologia, a justificativa, a motivação e o problema de pesquisa. Na segunda seção serão discutidos os conceitos, origem e diferença dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Posteriormente, na terceira seção a discussão será pautada na importância da brincadeira, do brinquedo e do jogo, no desenvolvimento do ensino e aprendizado na educação infantil. Por fim, na última seção apresentaremos as principais conclusões acerca da temática tratada, tendo como pressupostos de análise os objetivos definidos à priori.

2 ORIGEM DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nessa seção será apresentada uma breve abordagem sobre conceito, diferenciação, e a história dos jogos, brinquedos e brincadeiras, com base nos estudos de vários teóricos do tema em questão, visando embasamento para melhor compreensão do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.

2.1 Conceituando brincadeiras, jogos e brinquedo

As brincadeiras, jogos e brinquedos são atividades essenciais na infância, por favorecer no desenvolvimento psicomotor da criança. Tendo em vista que cada um possui significado distinto, empreenderemos esforços em explicitar o conceito a partir da definição de diversos pesquisadores da área, quais sejam: Oliveira (2002), Vygotsky (2007), Piaget (1975), Froebel (2010), Kishimoto (2007), Brougère (2004), Benjamin (1984), Huizinga, (2007), Corsino (2006), Silva e Haetinger (2007) e Claparède (1940 e 1958).

De acordo com o dicionário Aurélio (2003), brincadeira é definida como sendo: “1. Ato ou efeito de brincar; brinco. 2. Divertimento, sobretudo entre crianças; brinquedo, jogo. 3. Passatempo, entretenimento, entretenimento, divertimento” (FERREIRA, 2003, p 309).

Brincadeira é caracterizada por um embasamento e por utilização de regras, sem perder a ludicidade, essas regras podem ser modificadas de acordo com o uso. É a atividade mais comum na humanidade, por possibilitar liberdade de expressão e felicidade.

Para Oliveira (2002):

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal. (OLIVEIRA, 2002, p. 160).

A atitude de brincar pode ocorrer de maneira coletiva ou individual, faz com que o indivíduo tenha uma perspectiva mais ampla de mundo, desenvolvendo o relacionamento social, e passa entender a si mesmo e o outro.

De acordo com Corsino (2006) a brincadeira é também uma forma particular de comunicação, de prazer, de recreação, espaço onde as crianças podem agir por conta própria, tomar decisões, transgredir, dar novo sentido às coisas.

Vygotsky (2007) afirma que nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

A brincadeira fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real. Nela aparece a ação na esfera imaginativa numa situação de faz-de-conta, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e das motivações volitivas, constituindo-se, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. (VYGOTSKY, 2007, p.43).

Por intermediação da brincadeira a criança expande sua capacidade de solucionar problemas, fazendo com que não seja dependente do professor, pois ele irá apenas orientar, interagir e fazer questionamentos.

Em que pese à relevância de ações lúdicas, destacamos algumas formas em que a brincadeira poderá acontecer. O brincar livre, definido como ato natural, em que a criança brinca livremente sem orientação de outro sujeito. Nesse sentido a criança evolui sua independência, cognição, emoção, razão e ampliação de sua realidade.

Por outro lado, o brincar coordenado acontece de modo monitorado em que ocorre com a orientação de um adulto, possibilitando integração, socialização, aprendizagem específico e novos conhecimentos.

Sob esse olhar, as brincadeiras permitem que sejam mobilizados diversos ensinamentos para a própria criança, porque a partir destas, elas podem detectar situações, solucionar e aprender ao mesmo tempo, possibilitando sociabilidade e autonomia, por meio da construção e compartilhamento de significados.

No que diz respeito ao conceito de jogo, afirmamos que este é o mecanismo de integração entre o ato de brincar e o objeto utilizado, com uso de regras mais explícitas, jogo abrange tanto o público infantil como adulto. A palavra jogo, do latim “*incus*” tem o significado de diversão, brincadeira.

Piaget (1975) define o jogo em quatro categorias: o jogo de exercício (cujo objetivo é exercitar a função em si); o jogo simbólico (em que o indivíduo se coloca independente das características do objeto, funcionando em esquema de assimilação); o jogo de regra (no qual está implícita uma relação interindividual que exige a resignação por parte do sujeito); e o jogo de construção (é a criação do objeto de brincar). Podemos descrever algumas categorias de jogos na perspectiva do referido autor.

O Jogo de Exercício é concebido como a prática de movimento do corpo e do intelecto, gerando uma série de exercícios sensório-motor. Esse tipo de jogo pode ser observado no gesto de espirrar, piscar, caminhar, pular, andar de bicicleta e muitos outros.

No que concerne ao Jogo Simbólico ou o faz de conta, tem uma maior utilização por crianças de 2 e 6 anos, nada mais é do que a modificação do que é real para algo que tem desejo, ocorrendo uma assimilação a realidade, muitas crianças usam esse tipo de jogo para expressar algo de sua realidade, transparecendo assim seus medos, angústias e sonhos. Contudo as crianças de 7 a 12 anos fazem uso desses jogos, porém não de forma abstrata e sim de uma maneira mais expressiva e concreta, por meio de desenhos, representações teatrais e entre outras.

O Jogo de regra tem como fundamento principal a existência de leis, que um determinado grupo de jogadores deve seguir, acarretando em penalidades o não cumprimento, essas leis ou regras pode ser implícito, como o jogo faz de conta em que há a necessidade de uma representação da realidade, e explícitas como o jogo de baralho.

Para Piaget (1975), os jogos de regras seguem um padrão para a moralidade humana, afirmando ser por causa de três razões sendo elas:

Em primeiro lugar representam uma atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações antigas possa ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato esse que explica a condição de legislador de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas

não tenham em si um caráter moral (e envolve questões de justiça e honestidade). Finalmente tal respeito provém de mútuos acordos entre os jogadores e não mera aceitação de normas impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores. (PIAGET, 1975, p. 49).

Esse tipo de jogo desenvolve a cidadania, definindo um padrão ético e moral a ser seguido ao longo da vida social, vivemos em uma sociedade arbitrária, pois ao longo da vida somos submetidos a respeitar regras, e sermos conscientes dos direitos e deveres.

Piaget (1975) também aponta essa categoria em sua linha de pesquisa, que é o jogo de construção, em que a criança cria algo. Esta última situa-se a meio caminho entre o jogo e o trabalho, pelo compromisso com as características do objeto. Tais modalidades não se sucedem simplesmente acompanhando as etapas das estruturas cognitivas, pois, tanto o bebê pode fazer um jogo de exercício, como também uma criança poderá fazer sucessivas perguntas só pelo prazer de perguntar.

Pode-se dizer que Piaget (1975) considera o jogo de construção por fases, iniciando na fase sensório motor, pré-operacional e subsequente. Ganhando novos significados nessas etapas. Portanto, os jogos acima definidos por Piaget tem a intencionalidade no desenvolvimento físico e mental da criança. Como exemplo ao jogar xadrez realiza o esforço mental, já em um jogo de futebol exige mental e o físico.

Nesse mesmo sentido Froebel (2001) aborda em seus estudos o jogo de construção definindo-o como um processo de construção a partir de objetos, estimulando assim o desenvolvimento motor e intelectual. Alavancando as habilidades como equilíbrio, percepção de quantidade, peso, tamanho, além da classificação e seriação, assim como a distinção de formas e cores. Froebel (2001) busca fazer suas atividades no jardim de infância, procurando sempre o aperfeiçoamento de seus alunos através dos jogos e das brincadeiras ao ar livre.

Kishimoto (2007), em suas pesquisas relata a complexidade em definir jogo, visto que de acordo com a pesquisadora existem muitos parâmetros considerados como jogo, tal e qual das brincadeiras e dos brinquedos, expressão normalmente utilizada ao referir-se à ação jogar.

Para tanto o jogo pode ser entendido como resultante de um sistema linguístico e age dentro de um contexto social. O jogo, enquanto fator social molda-se de acordo com cada sociedade, tendo influência da região e período, os jogos apropriam de

inúmeras definições. O comportamento de uma criança indígena que brinca jogando com arco e flecha pode ser visto como brincadeira por um sujeito que não tem o convívio local, mas para a população indígena é uma maneira de preparo para a arte da caça.

Brougère (2004) nos adverte que a brincadeira, atividade fundamental da infância, é um processo cultural, de relações e aprendizagens entre as pessoas:

[...] a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. [...] a criança entra progressivamente na brincadeira do adulto, de quem ela é inicialmente o brinquedo, o espectador ativo e, depois, o real parceiro. Ela é introduzida no espaço e no tempo particular ao jogo. Além dessa iniciação, seus comportamentos se originam, antes de tudo, nas descobertas. (BOUGÈRE, 2004, p. 98).

Para Kishimoto (2007) “uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído.” (KISHIMOTO, 2007, p. 15). Um objeto: O jogo também é considerado um objeto. Conforme abordado por Kishimoto (2007) “o xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedras ou metais” (KISHIMOTO, 2007, p.108).

O jogo, visto como um sistema de regras, possibilita apontar uma sequência de normas que caracteriza sua modalidade, dessa maneira, um jogador, está praticando as regras do jogo e, em contrapartida, promovendo uma atividade lúdica.

Tendo em vista a discussão apresentada acima é possível concluir que o jogo transforma de acordo com a cultura local e com essência própria em cada região que é praticada. Ocorrendo alterações nas maneiras de jogar e nomenclatura. Associando tanto ao objeto, que é o brinquedo, quanto à brincadeira, mas de uma forma mais organizada, e com estruturação de regras mais claras. Podendo ser citado além do xadrez, jogo de mimica, de cartas, tabuleiro e entre outros.

Brougère (2004) aborda o jogo:

Como desenvolvimento livre da criança, sendo a excitação natural ao exercício, às combinações, é a aprendizagem cheia de graça, de vida, portanto com significados, levando as crianças á compreenderem, e relacionarem com a sua vida cotidiana, construindo dessa forma a sua

própria aprendizagem de maneira interdisciplinar. (BOURGÈRE, 2004, p.126).

Atualmente a tendência do educador é incentivar a criação de jogos e brincadeiras, para estimular o raciocínio lógico das crianças, não ocorrendo somente o desenvolvimento livre, mas intencional, sem perder a graça e favorecendo o desenvolvimento de habilidades motriciais e sensoriais, como de construir ao invés de pegar pronto.

Com relação ao brinquedo é importante ressaltar que este refere-se ao objeto de uso para brincar ou jogar, associando-se aos fatores sociais, voltado para o entretenimento. De acordo com o dicionário Aurélio (2003) brinquedo é: “1. Objeto que serve para as crianças brincarem: brinquedo mecânico; loja de brinquedos. 2. Jogo de crianças; brincadeira: brinquedo de amarelinha; brinquedo de pegas. 3. Divertimento, passatempo, brincadeira: [...]” (FERREIRA, 2003, p. 310).

Para Kishimoto (2007) o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedos e brincadeiras)” (KISHIMOTO, 2007, p. 07).

Desta maneira brinquedos são objetos como bonecas, carrinhos, bolas, petecas, pipas entre outros. Em sua maioria pode ser definido como estruturados e não estruturados. Os brinquedos estruturados são qualificados como já prontos, e os não estruturados não advêm de indústria, são objetos como gravetos, pedras, ossos e folhas, na imaginação da criança adquiriram novos conceitos, podendo transformar-se em um brinquedo. Os brinquedos podem ser classificados em três diferentes grupos: o primeiro deles são os brinquedos artesanais, construído a mão, por exemplo: boneca de pano, pipa, estilingue, amarelinha, peteca, entre outros. Na maioria das vezes são confeccionados por adultos da família, mas podem ser encontrados em lojas de artesanatos. Estes brinquedos são feitos por matéria-prima doméstica, em que um papelão, um copo descartável, tampinhas, entre outros, podem transforma-se em um objeto de diversão. Os brinquedos artesanais têm capacidade de incitar a criatividade das crianças e criando sentido aos objetos do cotidiano, que na maioria das vezes são descartados.

Outro grupo é constituído pelos brinquedos industrializados, representados por aqueles feitos em grande quantidade, pelas fábricas, geralmente feitos de plástico e

metal. Tornou-se um mercado muito comercial, em que desperta o maior desejo das crianças do que o artesanal, ocorrendo uma elaboração por parte da empresa de maneira lúdica. Quando um desse tipo de brinquedo quebra, dificilmente será consertado, pois foi fabricado longe do local de aquisição, movimentando cada vez mais o sistema capitalista, devido ao seu descarte.

No último grupo situam-se os brinquedos pedagógicos ou educativos - construído de madeira, plástico, tecido e entre outros, que contribuem para o desenvolvimento da criança de forma lúdica e recreativa. Na educação infantil são usados os brinquedos reversíveis, que segundo Kishimoto (2007), ou seja:

[...] placas de madeira podem formar um castelo, uma bicicleta, um carro, sendo que em instantes, tudo pode ser desmanchado e reconstituído, levando a criança a compreender que o mais importante não é uma bonita produção artística e, sim, o envolvimento durante o trabalho, porque o conhecimento está na ação e não nos objetos. (KISHIMOTO, 2007, p. 34)

De acordo com Kishimoto (2007), o processo de construção desses brinquedos, fará com que a criança entenda o seu envolvimento e relação com seus colegas, no momento da criação, compreendendo a importância que essa simples ação de construção proporciona, não levando em consideração a qualidade artística do que ela fez, pois segundo a autora o que mais vale são os conhecimentos adquiridos, quer dizer, a criança faz a atividade e entretém-se com a sua produção. Segundo Kishimoto (2007) o brinquedo educativo:

Data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da educação infantil, especialmente a partir deste século. Entendido como recurso que ensina desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra cabeça, destinado a ensinar formas e cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função pedagógica: mobiles destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças expressão motora, gráfica e simbólica. (KISHIMOTO, 2007, p. 36).

Esses brinquedos educativos favorecem o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, independente da disciplina ou o prisma que é dado, sem sombra de dúvidas eles possuem relevância para alcançar o conhecimento, desenvolvimento e o aprendizado das mesmas. Com certeza auxilia o trabalho dos educadores, por meio deles podem simplificar a transmissão de conhecimento, concepções e aprendizagem cruciais para seus alunos.

O brinquedo torna-se primordial na capacitação da criança, pois ela aprende de maneira afável, não tendo conhecimento da carga que seria gerada, sem o uso dessa ferramenta. Desta maneira, o brinquedo pedagógico, agrega ao processo de ensino, favorecendo o aprendizado e oportunizando a criança a produzir seu próprio conhecimento.

O brincar na educação infantil tem que ser usado com seriedade, pois é fundamental ao desenvolvimento físico, assim como o alimento e o descanso, é a forma que a criança adquire conhecimento e adaptar-se ao meio social.

A criança por intermédio do brinquedo estimula sua sensibilidade, curiosidade e conhecimento de mundo. Muitas vezes, quando a criança quebra alguns brinquedos a sua necessidade é entender e conhecer os mesmos. Ocorrendo a compreensão sobre seu brinquedo, no ato de quebra e tentativa de conserto.

Brougère (2004) ao descrever o brinquedo cita que ele “[...] é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como um conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura” (BOURGÈRE, 2004, p. 08).

Dessa maneira o brinquedo como valor cultural proporciona equilíbrio físico e emocional, tendo uma maior resistência para a vida. O brinquedo possui um papel sócio-cultural. De acordo com Benjamin (1984):

No início do século XIX, os brinquedos eram produzidos a partir de sobras dos materiais utilizados nas confecções de objetos de marcenaria, confeitaria e funilaria, respectivamente bonecos de madeira, de açúcar e soldadinhos de chumbo. Os brinquedos passam a ser produzidos (como os conhecemos hoje) somente a partir da modernidade, onde são implantados processos de fabricação, com uma indústria própria. A partir desse processo, os brinquedos vão se distanciando das relações familiares, pois o brinquedo representava a “peça do processo de produção que ligava pais e filhos. (BENJAMIN, 1984. p. 69).

É possível constar que o brinquedo sofre alteração de acordo com os seguintes condicionantes culturais regionais, religião e períodos, e discorrem como grandes oportunidades para ampliar habilidades no campo da motricidade e social.

Kishimoto (2007) descreve sobre o uso do brinquedo ou jogo educativo com fins pedagógicos, apontando sua magnitude na técnica de ensino-aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Levando em conta que a criança aprende de modo intuitivo, ela conseguirá ter noções espontâneas, por meio da interação.

2.2 O brincar: aspectos conceituais

Podemos descrever lúdico como brincar. Nesse brincar são agregados os jogos, brinquedos e brincadeiras. Qual a diferença entre eles?

Santos (2002) apresenta o significado da palavra ludicidade que vem do latim *ludus* e significa brincar. Dentro do significado de brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo.

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis" (FERREIRA, 2003, p. 309), ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

Segundo Oliveira (2000):

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (OLIVEIRA, 2000, p. 67).

Silva e Haetinger (2007), reafirmam que brincar é da essência do pensamento lúdico e caracteriza as atividades executadas na infância, que por intermédio das brincadeiras ocorrerá a construção da expressão cultural. E o contato com o objeto auxilia no processo de aprendizagem. Considerando essa linha de pensamento

percebemos que as brincadeiras ajudam no desenvolvimento do processo intelectual da sociedade. Portanto, quando ocorre o ato de brincar, a criança apresenta ser mais madura, e prepara para o mundo externo, pois desde os seus primeiros dias de vida somos estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar e muitas outras ações.

A natureza da infância possui uma tendência lúdica que é essencial para o seu desenvolvimento. Sendo assim, o brincar permite reconciliar a escola com a vida, despertando no aluno o interesse pelo trabalho escolar. Neste sentido, Claparède (1940, p. 289) afirma “Captar o interesse. Não está nisso o nó da arte didática? Captado o interesse, o resto vai ou quase pode ir por si só”. O ato de se brincar irá favorecer o elo do trabalho educacional com o interesse em sua realização, passando por uma evolução no decorrer do tempo.

Existe uma diversidade de formas de conceber e definir o brincar, possibilitando que alguns venham defini-lo como característico dos processos imitativos da criança, os quais tornam-se mais pungentes apenas no período posterior aos dois anos de idade, sendo o período que antecede aos dois anos visto como preliminar para o surgimento do lúdico. Em conformidade com Kishimoto (2007) a alternativa pelo brincar desde o começo da educação infantil é o que assegura a cidadania da criança e ações pedagógicas mais qualificadas.

O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, abre um espaço de decifração de enigmas, além de transmitir o conhecimento de maneira natural e agradável.

O pesquisador Walter Benjamin também traz contribuições apontando que brincar não se trata de uma imitação da vida adulta e sim o fato da criança fazer repetições, assim se fundamenta o brincar, nas repetições. Acredita-se que brincar outra vez, estará estimulando sua satisfação pelo brincar. Essa satisfação prazerosa faz com a criança busque a primeira experiência seja ela de dor ou alegria. Assim, a repetição não é somente um caminho das “terríveis experiências primordiais”, mas também o “saborear, sempre com renovada intensidade, os trunfos e vitórias” (BENJAMIN, 1984, p.74).

Conforme define Claparède (1958) "nada mais sério que uma criança brincando" (CLAPARÈDE, 1958, p. 12). Portanto, é importante compreender que todo o período da educação infantil é essencial para a introdução das brincadeiras.

2.3 Evolução dos jogos, brinquedos e brincadeiras

Os jogos, brinquedos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel essencial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidade social, necessárias às crianças para sua própria sobrevivência e desenvolvimento, além de promoverem entretenimento e proporcionar experiências.

Segundo Huizinga, (2007) o jogo é tão antigo quanto a civilização e torna-se um pilar da mesma. Desde o surgimento da civilização o homem faz uso do jogo, estando ligando diretamente a sua cultura, podendo ser apontado como um elemento natural ou cultural da espécie.

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2007, p. 33)

De acordo com Brougère (2004) quando transportado para outros cenários históricos culturais, os jogos e brincadeiras não permanecem exatamente os mesmos, existem variações que se adequam a particularidade de cada local ou período. A cultura, assim como os jogos e brincadeiras, passa por esse mesmo processo de mudança, no qual é necessário entendermos a valorização da infância, para conseguirmos compreender melhor evolução da importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Conforme Ariès (1981) aparece de forma sutil na sociedade Ocidental a concepção de infância entre os séculos XIII e XVII, durante esse período a infância foi bastante esquecida, deixava de ser um ser humano pequeno, mesmo sendo, e passava assim para fase adulta, sendo tratados de forma igualitária, como por exemplo, participavam efetivamente dos encontros, festas, danças e atividades do lar, fazendo assim descobertas sobre a cultura.

Em meados do século XVII inicia o conceito de escolarização, com a finalidade de mudar o processo infantil de busca pelo conhecimento, que deixou de ser por meio da relação da criança com o adulto, que auxiliava em suas atividades diárias, adquirindo assim sua educação, e passou para a escola o papel de educar.

Em meados dos séculos XVII e XVIII, começa a ser vista uma nova concepção nos jogos, brinquedos e brincadeiras e as crianças, começa a ser desenvolvido um olhar direcionado a preservação dos aspectos morais e psicológicos da infância, o qual ficam proibidos jogos de azar e quaisquer outros jogos que envolviam apostas para as crianças. As mesmas também começaram a serem proibidas de participarem de alguns encontros como em pubs, clubes. Portanto, começa uma distinção entre adulto e criança. O historiador Philippe Ariès foi impactante em suas pesquisas em evidenciar a infância como uma construção social e histórica e não um fato natural e universal.

Para Walter Benjamin (1984) a partir da Revolução Industrial, nos séculos XVIII e XIX, os brinquedos artesanais tomaram novas formas, contornos definidos, nas quais determinam o tipo de brincadeira, com isso ocorre uma limitação da imaginação da criança, além de interferir na união entre as gerações, pois o momento de criação de um brinquedo artesanal entre pai e filho era de grande contribuição para o desenvolvimento da criança. Com a Revolução percebe-se que o brinquedo é titulado pelo meio cultural e o desenvolvimento do mecanismo:

[...] esse condicionamento do brinquedo pela cultura econômica e principalmente pela cultura técnica das coletividades. Se até hoje o brinquedo tem sido visto demasiadamente como produção para a criança, se não da criança, o erro oposto é ver na brincadeira excessivamente na perspectiva do adulto, do ponto de vista da imitação” (BENJAMIN, 1984, p. 252).

Durante esse processo evolutivo dos jogos, brinquedos e brincadeiras é possível compreender maneiras únicas de interpretação e compreensão do universo pelo ser humano, especialmente pelas crianças, já que aderem ludicidades que são deixadas por outras gerações.

Os processos e experiências vividas pelas crianças ajudarão a compreender o mundo que as rodeia, portanto, a importância do não deixar perder a cultura infantil, estimulando a imaginação por intermédio das brincadeiras e jogos e dando significado de forma lúdica.

Nos dias atuais os jogos, brinquedos e brincadeiras como peteca, pega bandeira, cantigas, cavalo-de-pau, cata-vento, acalantos, pião, amarelinha, pique esconde, cabra-cega, queimada, passa anel, barra manteiga, adedonha, boneca,

entre outros, estão se extinguindo por causa da influência intensa da televisão e mudanças ideológicas, como também dos avanços tecnológicos da indústria, com os progressos constantes dentro do universo de consumo.

2.3.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras no Brasil

É possível constatar que os jogos, brinquedos e brincadeiras estão presentes desde o início da história do Brasil, sendo de suma importância para as fases do desenvolvimento do país. Tornando-se parte da cultura local ao logo dos tempos. Kishimoto (1993, p. 15) afirma:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”. (KISHIMOTO, 1993. P. 15).

Falando em cultura local não podemos esquecer o nosso folclore que é um dos grandes influenciadores dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Os contos, lendas e histórias, são combustíveis para a imaginação, e são de grande valia para as brincadeiras e brinquedos brasileiros. Personagens como a mula-sem-cabeça, a cuca e o bicho-papão, advindos da cultura portuguesa, foram inclusos em brincadeiras que vem desde o pique esconde, jogo bola de gude ou pega-pega. Sobre essa influência do folclore português no Brasil Kishimoto (1993) assevera:

É bastante conhecida a influência portuguesa através de versos, adivinhas e parlendas [...] todo o acervo de estórias de bruxas, fadas, assombrações. [...] Indiscutivelmente o português é o mais robusto de nossa vida espiritual. Devemos-lhe as crenças, religião, instituições civis e políticas, a língua e o contato com a civilização europeia. (KISHIMOTO, 1993, p. 21-23).

A importância desses jogos tradicionais citados acima é demonstrada com grande ênfase por alguns pesquisados na educação e interação das crianças. Os jogos infantis fazem parte da tradição popular, porque são propagados pela fala.

Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestações espontâneas da cultura popular, as brincadeiras tradicionais tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. (KISHIMOTO, 2007, p. 38-39).

Durante o processo da trajetória do Brasil é possível constatar que os jogos tradicionais tiveram grande ascendência dos portugueses, indígenas e dos negros, são povos que viveram em momentos distintos, com culturas diferentes, física e geograficamente. Mas foram de grande influência para os jogos, brinquedos e brincadeiras brasileiras.

Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças e educação. “Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens” (SANT’ANNA; NASCIMENTO, 2011, p 23).

Mas vale ressaltar que os índios, portugueses e negros contribuíram para construção da história dos jogos, brinquedos e brincadeiras no Brasil. O primeiro contribuiu por meio de atividades praticadas como caçar, pescar, dançar e entre outros, tinham de forma intrínseca e praticada pelos jogos, brinquedos e brincadeiras, portanto ligado à sua sobrevivência. Um dos principais brinquedos utilizados era a peteca, que em tupi significa bater, desenvolvendo a resistência física. Já o segundo faziam uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras para seu desenvolvimento intelectual e diversão, como canções de roda, lendas, jogos de bolinhas de gude, pião, amarelinha, a pipa, dentre outros. E por fim os negros, que mesmo com toda repressão, preocupavam-se com cultura, lazer e educação, para desenvolver o convívio social. A prática da capoeira é um exemplo de como utilizar o corpo como instrumento de brincadeira, uma expressão marcante dos negros.

No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de

conceituação deste campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. [...] “Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.” (KISHIMOTO, 2007, p. 17).

É possível identificar alguns objetos, utilizados em diferentes períodos, com diversas finalidades, como o chocalho. Este, de acordo com Plath (1998), “poderia ser utilizado como amuleto para espantar espíritos na cultura chilena e indígena, mas atualmente tem como finalidade a emissão de som” (PLATH, 1998, p.2). Outro objeto que podemos apresentar é a boneca que segundo Kishimoto (1993), em certas regiões do Brasil era vista como objeto de adoração religiosa, quando era presenteado com esse brinquedo colocava-se a orar, a cultuar a imagem. Não tinha finalidade de brincar. Em outra época foi utilizado para cerimônias de fertilidade ou ainda servia como modelo para meninas vestir-se nos tempos do renascimento.

Conforme já abordado anteriormente os jogos e brincadeiras integrados nos costumes lúdicos brasileiros advêm da cultura portuguesa, africana e indígena. Esta cultura lúdica é construída, por alguns objetos conforme citados acima, e também por jogos que passam de geração para geração. Podemos citar alguns dos chamados jogos tradicionais brasileiros: Pique, cabra-cega, peteca, amarelinha, cabo de guerra, bambolê, ciranda cirandinha, passa anel, estátua, escravos de Jó e dentre outros.

De acordo com Brougère (2002) a cultura lúdica trata todos os recursos disponíveis para o desenvolvimento da criança. Adquirindo conhecimento de mundo e estabelecendo amplitude na relação brincadeira e a cultura local. Após esse amadurecimento surge essa cultura lúdica, que engloba as formas de fazer, as regras e os hábitos para construir a brincadeira. Um claro exemplo são as músicas cantadas antes do início de uma brincadeira no espaço escolar.

É importante lembrar que em nosso estudo, atentamo-nos para as experiências lúdicas, refletindo sobre a forma com que as experiências sociais e culturais e os relacionamentos entre adultos e crianças são expressos e desenvolvidos por meio da realização de atividades lúdicas na escola. Tomamos essa dimensão como questão importante no que se refere à participação e a papéis adotados pelos participantes nesse brincar [...] “a cultura surge como um jogo, que ela é, [...] a vida social reveste-se de formas suprabiológicas que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma

de jogo, e é através desse último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (HUIZINGA, 2007, p. 53).

Assim, consideramos fundamental que a criança tenha assegurado, não apenas no sentido legal, mas no âmbito da prática efetiva, o tempo e o espaço para o desenvolvimento de atividades lúdicas, visto que o brincar permite a construção de bases seguras para a criativa constituição social e cultural da criança.

3 IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O ato de brincar é apontado por Oliveira (2000) como um processo de humanização, pois é na infância que a aprendizagem ocorre de maneira mais efetiva. É brincando que a criança garante a produção da imaginação, desenvolve sua capacidade de pensar, memorizar, julgar, argumentar, de chegar a uma conclusão, entre outras capacidades. Sob esse olhar, os jogos, brinquedos e as brincadeiras garantem às crianças, aprender de forma natural, desta maneira a presente seção irá abordar as contribuições proporcionadas pelos jogos, brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem na educação infantil.

3.1 O desenvolvimento e aprendizagem da criança por meio do brincar

O brincar vem sendo valorizado cada dia mais no ambiente escolar, deixando de ser algo secundário usado para entreter ou perca de tempo, passando a ser prestigiado. Além de levar a criança ao contato direto com o objeto, mesmo que nem sempre a brincadeira envolva um objeto, pois temos as brincadeiras que envolvem canto e movimento. O brincar ajuda a criança a expressar uma esfera cognitiva com motivações internas e a estimula no aprendizado. Ou seja, a criança transforma um objeto qualquer em brinquedo, por meio de sua aguçada imaginação, ela cria novos significados ao objeto de visão como, por exemplo, utiliza um cabo de vassoura como cavalo, palito como arma, enfim, ela pode utilizar vários outros objetos para representarem mundo a sua volta. Segundo Vygotsky (2007) é de suma relevância o brinquedo para o desenvolvimento da criança.

Por intermédio do brinquedo a criança aprimora sua interação social. A brincadeira é um elemento do universo da criança. É nesse estágio que ela vivencia experiências, ordena e elabora regras para si e para o grupo a qual está inserida. Para conectar consigo mesmo e com o mundo a criança utiliza o brincar como uma das formas de linguagem.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI apresenta o brinquedo como peça fundamental na Educação Infantil. Em que o mesmo estimula

as crianças expressar suas experiências e ajuda do processo de desenvolvimento e aprendizagem.

[...] Espaço físico, materiais, brinquedos, instrumentos sonoros e mobiliários não devem ser vistos como elementos passivos, mas como componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. Constituem-se em poderosos auxiliares da aprendizagem. Sua presença desponta como um dos indicadores importantes para a definição de práticas educativas de qualidade em instituição de educação infantil (BRASIL, 1998, p.67).

Mesmo sendo um poderoso auxiliar do aprendizado é necessário ter alguns cuidados na utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no espaço escolar, o educador tem o papel de mediador, apresentando suas finalidades no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido RCNEI afirma:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p. 27).

Para que a criança possa ter um conhecimento, uma aprendizagem acelerada ou não, vai depender do meio, ou seja, do desenvolvimento que os educadores estão trabalhando com elas, para que possam construir assim um ser social participante. Por isso o professor é muito importante nesta fase da formação cognitiva da criança, pois dependerá de como o educador está contribuindo na construção social do aluno. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, segundo Arce (2010),

Defende a ideia de integração entre cuidar e educar como parcelas indissociáveis da educação que devem estar associada à busca por atingir padrões de qualidade na instituição. Educar está diretamente relacionado a favorecer as condições de aprendizagens que favoreçam o desenvolvimento infantil, a partir de brincadeiras espontâneas e situações pedagógicas orientadas pelos professores (ARCE, 2010, p.23).

Nesse sentido, o Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998) enfatiza a necessidade de estabelecer vínculos, ou seja, o compromisso entre quem cuida e

quem são cuidados, para que professores possam satisfazer as necessidades dos alunos de forma solidária. E assim o lúdico, dentro desse contexto, realça, enfatiza a construção de conhecimentos. O conhecimento deve ser adquirido de forma prazerosa com brincadeiras e não somente direcionada às salas de aula de educação infantil, sendo a brincadeira espontânea o eixo norteador do trabalho pedagógico.

Nessa linha de pensamento, podemos concluir que as brincadeiras e brinquedos, assumem vários sentidos, com isso pode ser visto como algo que desperte o preconceito, marcados por indiferença, considerando brinquedo e brincadeiras como algo desfavorável para o aprendizado. Isso deve ser deixado de lado, porque é por meio das ações, do faz de conta, do pensar e brincar, que a criança evolui no meio sociocultural.

Dessa maneira as brincadeiras e brinquedos são elementos privilegiados para o desenvolvimento desde os pequenos movimentos do corpo, até o raciocínio, criando um vínculo simbólico. Quanto mais praticam atividades, por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras ocorre um fortalecimento físico, além de ser um elo de interação, que faz com que amplie o respeito mútuo e aprendam dividir tarefas podendo ativar a solidariedade e o companheirismo. É por meio do brincar que os pequeninos também adquirem uma melhor qualidade de vida (saúde), elimina o estresse, tem um crescente aumento na criatividade e a sensibilidade. Podemos dizer que a brincadeira faz a criança ser criança.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras passaram por grandes mudanças, comparada com décadas passadas, pois as crianças carregavam uma bagagem de saberes transmitidos por seus familiares. Antigamente os brinquedos eram artesanais, feitos pelos pais e avós, com o desenvolvimento industrial passaram a ser criados em grande quantidade por indústria, sendo comercializado em todo o mundo, perdendo assim um pouco da identidade cultural local e também a perda de criatividade e estímulo ao raciocínio que eram proporcionados pela ajuda das crianças na confecção dos brinquedos. Vygotsky (2007) este apregoa que:

Nesta época de globalização e de avanços tecnológicos o valor dos velhos brinquedos e brincadeiras está passando por um processo de transição, pois as crianças estão deixando de se envolverem com tais situações devido a influência do computador, vídeo game, televisão e outros brinquedos eletrônicos que deixam o espaço e o tempo da

criança restrito apenas a imaginação e não a manipulação que corresponde a situação real. (VYGOTSKY, 2007, p. 135).

Diante disso, percebemos que as brincadeiras e brinquedos passam por constantes transformações, em suas formas e significados, visto que as brincadeiras e brinquedos de antigamente, assim como os atuais permitem que às crianças façam descobertas, investigações, criação imaginária e resoluções de situações-problemas. Durante a brincadeira a criança promove a atenção e concentração, permitindo maior desenvolvimento psicomotor. Para Velasco (1996):

[...] brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. (VELASCO, 1996, p. 78).

Para o autor acima a socialização e a aprendizagem acontecem por meio da brincadeira. Em linha paralela em que a criança tem prazer de executa-las, sem que haja tanto esforço. Mesmo com toda evolução do brinquedo e da brincadeira, nunca deixam de ter um sentido, elas sempre vão aprender e em contra partida descontraír.

O brinquedo para Piaget (1975) traduz o mundo real de forma imaginária, na concepção de mundo para a criança. Na escola a ludicidade é utilizada de forma dirigida e educativa para estímulo do desenvolvimento e aprendizado.

Oliveira (1997) discorre sobre esse aprendizado da seguinte maneira:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). (OLIVEIRA, 1997, p. 57).

É durante esse brincar que o indivíduo adquire conhecimento, sendo um das razões de sua utilização na metodologia, tornando-se um grande aliado nos resultados de ensino, no qual os adultos são de extrema importância para esse processo de maturação da criança ao longo do seu crescimento, além disso, o adulto pode

estimular a criança com músicas, sons de objetos, animais e mostrando elementos com cores.

Os jogos no processo de ensino e aprendizagem têm a mesma finalidade e intencionalidade do brinquedo e da brincadeira, tendo maior enfoque nos jogos de regras e os de construção. Nesta perspectiva o RCNEI aponta:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. (BRASIL, 1998, p. 28)

Neste sentido cabe ao professor como educador e mediador compreender a importância do uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do desenvolvimento e do ensino-aprendizado da criança da educação infantil, e ajuste as atividades escolares de forma intencional.

Segundo Kishimoto (2007) existe uma divergência entre o material pedagógico e o jogo, seguindo uma perspectiva que o jogo educativo é inserido na educação infantil como jogo ou ele é simplesmente um recurso a finalidade desejada que é o desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

[...] se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente busca-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções. “Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica deixa de ser brinquedo para se tornar-se material pedagógico” (KISHIMOTO, 1999, p. 78).

Pensando o brinquedo como lúdico e educativo e passando essas funções ao jogo, poderíamos coloca-lo como algo lúdico quando a criança tem a liberdade de escolha, assim o ato proporciona diversão e prazer. Já pensando como algo educativo, tem a finalidade de ensinar a criança a desenvolver seu conhecimento de mundo e seu saber. O objetivo do jogo educativo é a instabilidade entre as duas funções. Desta maneira, ao aplicar um jogo no meio escolar deve-se pensar nas possíveis dificuldades que possam surgir. O jogo tem grande prestígio social e ajuda

no desenvolvimento corporal e intelectual, além, de favorecer na preparação da criança no convívio social e na adaptação nos grupos.

Ressaltamos ainda que Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação infantil (2009), em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, pois com essas experiências, as crianças podem adquirir novos conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e também com os adultos, o que vai possibilitar na aprendizagem, desenvolvimento e socialização. Essa concepção é reforçada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visto que essa interação durante o brincar vai caracterizar o cotidiano da infância, para trazer muitas aprendizagens e reforçando para o desenvolvimento integral das crianças. Observando as interações e a brincadeira entre as crianças e elas com os adultos, verifica-se, o comportamento, a fisionomia, os afetos, a mediação das frustrações, a solução de conflitos e as emoções.

Assim, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas e as competências gerais da Educação Básica propostas pela BNCC, seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento que são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Segundo a BNCC, esses direitos asseguram:

[...] na Educação Infantil, as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural. (BRASIL, 2017, p. 33).

O educador tem que organizar planejar, mediar um conjunto de práticas e interações, que possa assegurar a diversidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças. Portanto, o educador deve acompanhar essas práticas e as aprendizagens das mesmas, observando o trajeto de cada criança às suas conquistas, avanços, possibilidades e aprendizagens. E deve registrar os diferentes momentos de ensino para depois evidenciar a evolução que ocorreu durante o período observado. Assim consegue reunir elementos para organizar tempos, espaços e situações que garantam os direitos de aprendizagem de todas as crianças.

3.2. Brinquedo pedagógico

O brinquedo é tido na escola como material motivador, além de ser considerado como peça fundamental no processo de formação de uma criança, auxiliando no desenvolvimento de capacidades sociais, verbais e cognitivas.

Esse material motivador e a brincadeira são facilitadores do ensino e da aprendizagem desenvolvida na educação infantil com a intervenção do mediador, esse por sua vez deve analisar o contexto na criança para ser assertivo em sua finalidade com o uso dos recursos do brincar adequado.

Benjamin (2000) refere-se ao brinquedo no meio escolar e critica as funções pedagógicas tituladas ao brinquedo. Para ele o recurso por meio pedagógico perde o sentido e a finalidade para as quais os brinquedos foram criados. Benjamin afirma:

Elucubrar pedantemente sobre a fabricação de objetos - material educativo, brinquedos ou livros – que fossem apropriados para crianças é tolice. Desde o Iluminismo essa é uma das mais bolorentas especulações dos pedagogos. Seu enrabichamento pela psicologia impede-os de reconhecer que a Terra está repleta dos mais incomparáveis objetos de atenção e exercício infantis [...]. Em produtos residuais, reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e para elas unicamente. Neles, elas menos imitam as obras dos adultos do que põem materiais de espécie muito diferente, através daquilo que com eles aprontam no brinquedo, em uma nova, brusca relação entre si. Com isso, as crianças formam para si seu mundo de coisas, um pequeno no grande, elas mesmas (BENJAMIN, 2000, p. 18-19).

De acordo com Benjamin (2000), a educação é um mecanismo constante e infinito que acontece de forma consciente e inconsciente no indivíduo. Sendo assim não se limita a pedagogia o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento. A criança por meio da interação social e das fantasias com os objetos nas quais se tornam brinquedos e conseguem transformar o espaço ao seu redor, criando experiências únicas.

Benjamin (2000) aponta que com a pedagogização do brinquedo, ele deixa de estimular a criatividade da criança, uma vez que o mediador oferece um brinquedo à criança e dita metas a serem atingidas.

Somente sendo livre que a imaginação é afluída e conduz o artista a produção de sua arte. Para o filósofo Benjamin (2000), por meio do brinquedo a criança vivencia experiências de forma natural, sem precisar de esforço.

Dewey (2010), ao contrário de Benjamin, aceita o brinquedo como motivador auxiliando na experiência reflexiva.

Entendemos a experiência como um modo de existência da natureza, vemos que ela é tão real quanto tudo que é real. Poderíamos defini-la como a relação que se processa entre dois elementos do cosmos, alterando eles, até certo ponto, a realidade. Qualquer experiência há de trazer esse resultado, inclusive às experiências humanas de reflexão e conhecimento. Com efeito, o fato de conhecer uma coisa, importa em uma alteração simultânea no agente do conhecimento e na coisa conhecida. Essas duas existências se modificam, porque se modificaram as relações que existiam entre elas. (DEWEY, 2010, p. 14).

A experiência é uma linha de mão dupla, para que ela aconteça é preciso que tenha dois elementos, sejam eles agentes e situação, nesse caso a criança e o brinquedo, ambos serão influenciados e modificados entre si.

Experiência não é, portanto, alguma coisa que se oponha à natureza, pela qual se experimente, ou se prove a natureza. Experiência é uma fase da natureza, e uma forma de interação pela qual os dois que nela entram – situação e agente – são modificados (DEWEY, 2010, p. 13-14).

Ao final de uma experiência surge uma nova criança e um novo brinquedo. Nesse sentido, “a experiência alarga, deste modo, os conhecimentos enriquecem o nosso espírito e dá, dia a dia, significação mais profunda à vida” (DEWEY, 2010, p. 71). Ao brincar a criança está praticando uma ação seja física ou mental na qual está tendo compreensão do ato e indo a buscar de resolver o problema.

Por meio do brinquedo pedagógico a criança adquire novas experiências e ainda pode deixar legados, assim afirma o RECNEI:

São objetos que dão suporte ao brincar e podem ser das mais diversas origens materiais, formas, texturas, tamanho e cor. Podem ser comprados ou fabricados pelos professores e pelas próprias crianças; podem também ter vida curta, quando inventados e confeccionados pelas crianças em determinada brincadeira e durar várias gerações, quando transmitidos de pai para filho (BRASIL, 1998, p. 71).

São dados novos significados aos objetos pelas crianças as quais usam de sua imaginação como novo alvo para suas brincadeiras, além de serem estimuladas a conhecerem as propriedades e funções sobre orientação de um profissional da educação que irá intervir lhes apresentando as qualidades que as mesmas não percebem no material físico.

Segundo Oliveira (2002), no Brasil, a educação das crianças vem sofrendo modificações ao longo dos anos, tanto no que diz respeito à legislação, quanto às práticas educativas desenvolvidas nas creches e pré-escolas. Entretanto, percebemos ações que sinalizam para uma educação infantil com ideias voltadas para um atendimento de guarda e proteção de crianças pertencentes a grupos de baixa renda, ignorando o fato de que essa educação, além de estimuladora do desenvolvimento dos aspectos afetivos e cognitivos deve voltar-se para todas as crianças, independente de fazerem parte ou não de famílias pobres.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, diferentemente de documentos anteriores, é dedicado especificamente à educação destinada às crianças de zero a seis anos. O espaço físico que até então tinha pouca ou quase nenhuma visibilidade nos documentos oficiais anteriormente mencionados passa a ser destacado como aspecto preponderante no processo educativo. Essa menção ao espaço físico revela a compreensão de que as crianças muito pequenas e pequenas, com as características que lhes são próprias, necessitam para o seu pleno desenvolvimento, de um espaço que possibilite oportunidade de interação, exploração e construção da autonomia.

No referido documento, o brincar é concebido como atividade em que a criança tem a possibilidade de se construir por meio de ações livres ou direcionadas. No entanto, o brincar no RCNEI (1998), embora seja mencionado como atividade importante para o desenvolvimento infantil, apresenta-se como dependente de objetivos educacionais previamente definidos. Nas creches e pré-escolas, o brincar e o aprender parecem acontecer como momentos separados, existindo hora de brincar e hora de estudar e aprender; o brincar e o aprender aparecem como dois momentos distintos e não são vistos como parte de um único processo.

Para Cerisara (2005), o RCNEI (1998) ao tratar a educação infantil como ensino, transporta do ensino fundamental as bases para desenvolver o trabalho com

as crianças menores de seis anos; por isso mesmo, a disciplinarização dos corpos e um currículo centrado na aquisição de habilidades de leitura, escrita e cálculo são práticas comumente encontrados nos estabelecimentos de educação infantil. Essa é uma posição que vai de encontro às necessidades reconhecidas e avanços conquistados ao longo dos anos para a infância e do reconhecimento de que educação e cuidado são aspectos indissociáveis no dia-a-dia de creches e pré-escolas.

Com ênfase somente no desenvolvimento cognitivo da criança, essa perspectiva representa um dos aspectos que faz da educação infantil uma antecipação da escolarização, como forma de preparar a criança para que ela chegue melhor no ensino fundamental. De acordo com Kishimoto (2003) essa relação inadequada cristalizou práticas conhecidas como a “escolarização” na educação infantil.

Depreende-se que, na educação infantil, o aspecto lúdico representa uma possibilidade de educar as crianças numa perspectiva criadora, livre, em que as aprendizagens ocorrem a partir das brincadeiras, tendo em vista o comportamento interpretativo e imaginativo das crianças.

A concepção de infância que fundamenta o presente trabalho nos permite compreender a criança como produtora de cultura, com capacidade inventiva, criadora, com direito de ser ouvida, de manifestar seus anseios e dúvidas. Por isso, acreditamos que as crianças conseguem transformar a si e aqueles que as cercam e buscam sobreviver numa sociedade cada vez mais excludente. Portanto, nossa visão de crianças enfatiza o processo de constituição de sujeito num movimento de múltiplas interações, em que os pequenos são influenciados pelo mundo e pelas pessoas que as rodeiam, ao mesmo tempo em que os influenciam. Conforme afirma Sarmiento (2007, p. 26, acréscimos nossos),

[...] esta convergência *de relações ou interações* ocorre na ação concreta de cada criança, nas condições sociais (estruturais e simbólicas) que produzem a possibilidade de sua constituição como sujeita e ator social. Este processo é criativo tanto quanto reprodutivo. O que aqui se visibiliza neste processo é que as crianças são competentes e têm capacidade de formularem interpretações da sociedade, dos outros e de si próprios, da natureza, dos pensamentos e dos sentimentos, de o fazerem de modo distinto e de o usarem para lidarem com o mundo que as rodeia. (SARMENTO, 2007, p. 26, grifo nosso).

Consideramos as crianças como sujeitos imersos no universo simbólico de uma cultura lúdica, gerada a partir das interações estabelecidas entre criança-adulto e criança-criança. Brougère (2002) assegura que a cultura lúdica é produzida pelos sujeitos que dela participam, sendo ativada por operações concretas que são as próprias atividades lúdicas. Dito de outra forma, a cultura é construída por meio de um movimento interno e externo, em que a criança vai construindo na medida em que brinca e se relaciona. Nesse sentido, a cultura é, portanto, produto das interações sociais e a escola são espaço privilegiado para essa construção, desenvolvimento e aprendizagens.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do acompanhamento em sala de aula, proporcionado pelo estágio, surgiu o interesse, para desenvolver esse estudo. No intuito de compreender, a forma como os Jogos, brinquedos e brincadeiras são aplicados na educação infantil e sua finalidade. Este foi voltado para a Educação Infantil por ser a fase inicial de aprendizado da criança na escola e por possuir uma grande relevância nessa fase.

Também foi observada a necessidade de discutir sobre o tema, já que foi percebido que não possui intencionalidade nas atividades lúdicas praticadas pelos alunos. Os professores não têm conhecimento do que são os jogos, brinquedos e brincadeiras pedagógicas, além de não saberem a importância de planejar aulas motivadoras, criativas e prazerosas, nem mesmo conciliando com os conteúdos já pré-estabelecidos.

Portanto, podemos afirmar que o brincar possui grande relevância para o processo de desenvolvimento de ensino e aprendizagem infantil e temos muito a explorar para apresentarmos todas as vantagens na utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras na formação integral dos alunos na educação infantil. Por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras podemos promover situações que desenvolvam a socialização, interação, respeito a si e ao próximo, além do desenvolvimento motor e intelectual.

A instituição de educação infantil, em consonância com o corpo docente necessitam reconhecer o importante papel e influência do lúdico na qualidade do ensino, no planejamento e organização do trabalho pedagógico, e procurar formas e estratégias de melhorar o ensino e torná-lo mais atrativo e interessante buscando o envolvimento da criança. O professor deve, portanto, sempre buscar, ampliar e inovar seus conhecimentos na realização das atividades, priorizando a criança nesse processo educativo e elaborar um ambiente de crescimento que seja pautado nas necessidades das mesmas.

Assim, os jogos, brinquedos e brincadeiras consistem em instrumentos muito importantes nas instituições de educação infantil norteando as ações educativas com as crianças. É necessário dar voz a elas para que participem desse processo de construção e desenvolvimento. Portanto, os profissionais que trabalham na educação infantil devem sempre especializarem-se para que possam fazer um trabalho

pedagógico de qualidade, e sempre observar as necessidades e dificuldades das crianças, e sanar as dificuldades para que tenham um bom desenvolvimento.

O professor deve sempre orientar e instigar a criança para se socializar com os outros, para que possa ter mais conhecimento de mundo e de si mesma. Esse conhecimento vai fazer com que ela perceba sua capacidade de aprender, vai crescer passo a passo, sendo mais independente e conquistando sua autonomia. A interação com outros sujeitos vai ajudar a criança na construção de sua identidade e autoestima. O currículo permeado pelo lúdico na Instituição de educação infantil visa organizar os conhecimentos, os conteúdos, os aprendizados e as experiências que serão vividas pelos indivíduos em formação.

No que tange à educação infantil, nos anos 90 do século XX, verificam-se significativas transformações a partir da inserção do Banco Mundial definindo modelos de política educacional para o país. Segundo Rosemberg (2002), a visão do Banco Mundial imprime à educação infantil uma nova concepção, a de “desenvolvimento infantil”, fornecendo além de empréstimos financeiros, orientações técnicas e programas, pautados numa concepção economicista.

Não podemos negar a importância dessas ações ao reforçarem o debate sobre educar e cuidar na educação infantil. Mesmo com programas centrados no combate à pobreza, com recursos pouco significativos destinados a propostas de caráter assistencialista, tais iniciativas impulsionaram debates no âmbito das políticas públicas, entre os setores da assistência social e da educação, em prol da regulamentação da educação infantil em um contexto marcado por práticas educacionais reconhecidamente assistencialistas.

Contudo, pude concluir que em minha infância não tive tanto acesso aos jogos, brinquedos e brincadeiras, porém, o uso da imaginação não deixava de existir, em muitos momentos transformei pedras em vacas, pau em cerca e cabo de vassoura em cavalo entre outras criações. Por outro lado, esse pouco acesso me limitou na comunicação, principalmente com relação na segurança da fala e posicionamento de ideias, com o passar dos anos venho aprimorando esse déficit.

5 REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra. **O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e o espontaneísmo**: (re) colocando o ensino como eixo norteador do trabalho pedagógico com crianças de 4 a 6 anos. In: ARCE, Alessandra; MARTINS, Lígia Márcia (Orgs. Quem tem medo de ensinar na educação infantil? Em defesa do ato de ensinar. Campinas, SP: Alínea, 2010.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BENJAMIN, Walter. A capacidade mimética. In:_____. Infância em Berlim por volta de 1900. In: _____. **Obras escolhidas II**: rua de mão única. São Paulo: Brasiliense, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2009. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br>>. Acesso em 20 jan. 2019.

BRASIL. **Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2017.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2004. v. 43.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISH IMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomson, 2002.

CERISARA, A. B. A produção acadêmica na área da educação infantil a partir de pareceres sobre o Referencial Curricular da Educação Infantil. In: FARIA, A. L. G.; PALHARES, M. S. (Org). **Educação infantil pós-LD**: rumos e desafios. 5. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

CLAPARÈDE, É. **A educação funcional**. (J.B. Damasco Penna, Trad.). 2ª ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1940.

CLAPARÈDE, É. **Psicologia da Criança e Pedagogia Experimental** (tradução Turiano Pereira e Aires da Mata Machado). Belo Horizonte: Imprensa Oficial do Estado de Minas Gerais, 1958.

CORSINO, P. **O Cotidiano na Educação Infantil**. MEC, 2006.

DEWEY, John. **Experiência e Educação**. São Paulo: Melhoramentos, 2010.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FROEBEL, F. (2001). **A Educação do Homem**. Tradução: Bastos, Maria Helena Câmara. São Paulo: Editora UPF.

GIL, Antônio Carlos, 1946- **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4^o ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GONZÁLES REY, F. **Pesquisa qualitativa e subjetividade: os processos de construção da informação**. Tradução de Marcel Aristides Ferrada Silva. São Paulo: Pioneira, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

LALLI, Viviane Senna. **O programa Acelera Brasil**. Em aberto, Brasília, v.17, n. 71, p. 145, jan. 2000.

MARTINEZ, A. M. A teoria da subjetividade de Gonzáles Rey: uma expressão do paradigma da complexidade. In: GONZÁLES REY, F. (Org.). **Subjetividade, Complexidade e pesquisa em Psicologia**. São Paulo: Thomson, 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, S. M. L. A legislação e as políticas nacionais para a educação infantil: avanços, vazios e desvios. In: MACHADO, M. L. A. (Org.). **Encontros e desencontros em educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PLATH, O. (1998) **Origen y folclor de los juegos em Chile: Ritos, mitos y tradiciones**, Editorial Grijalbo, Chile.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho Imagem a Representação**. 2^a ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean; INHELDER, B. Teoria de Piaget. In: **MUSSEN**. Paul H. (org) Psicologia da criança. São Paulo: EPU/Edusp, 1975.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

ROSEMBERG, F. **Do embate para o debate**: educação e assistência no campo da educação infantil. In: MACHADO, M. L. A (Org.). Encontros e desencontros em educação infantil. São Paulo: Cortez, 2002.

SANT'ANNA, A.; ASCIMENTO, P. R. REVMAT. **A história do lúdico na educação**. Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SARMENTO, M. J. O estudo de caso etnográfico em educação. In. ZAGO, N.; CARVALHO, M. P.; VILELA, R.A.T. (Org.). **Itinerários de pesquisa**: perspectivas qualitativas em Sociologia da educação. Rio de Janeiro, DP&A, 2003.

SARMENTO, M.J Culturas infantil e interculturalidade. In: DORNELLES, Leni, Vieira. (Org). **Produzindo pedagogias interculturais na infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil**. Universidade estadual de Londrina. Londrina: SC, 2011.

SILVA, Daniel Vieira DA. HAETINGER, Max Gunther. **Ludicidade e Psicomotricidade**. Curitiba: IESDE, Brasil S.A., 2007

VELASCO, Calcida Gonsalves. **Brincar**: o despertar psicomotor, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L S. **A Formação social da mente**. Tradução de José Cipolla Neto; Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afecheto; 7. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.