

Jogos e brincadeiras na educação infantil: Um desafio para a escola

RESUMO

O ato de brincar se constitui em incentivo à criança, ao seu desenvolvimento e a novas experiências, pois, para a criança é sempre mais agradável e produzirá maior benefício como resultado quando ela aprende situações imaginárias, seguindo determinadas regras. Esta pesquisa visou analisar a importância em trabalhar com jogos e brincadeiras coordenadas na educação infantil. Objetivando em demonstrar a importância de jogos lúdicos e brincadeiras, como um modelo prático de vivência e consciência, visando progresso no desenvolvimento da criança. A pesquisa foi fundamentada através de levantamento bibliográfico, buscando embasamento em livros, revistas, artigos, sites, trabalhos editados, entre outros. Como resultados constatamos que: o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula visando aprimorar o processo de ensino/aprendizagem é seguramente benéfico para a criança, motivando e constituindo-se em um método eficaz para se alcançar objetivos específicos junto aos menores.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino e aprendizagem; Lúdico; Imaginário; Desenvolvimento Infantil.

Alexandra Firmino

Alefirmo24@gmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Medianeira, Paraná, Brasil.

Floida M.R.C Batista

moura@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Medianeira, Paraná, Brasil.

INTRODUÇÃO

Brincando a criança vai construindo um conhecimento, ela reproduz situações concretas, assumindo situações vividas por adultos, imitando-os e procurando entender o seu comportamento.

Buscando-se entender o universo infantil, é possível compreender que a criança não encara o ato de brincar apenas como um passatempo, mas sim, faz desse momento, sem ter consciência, um aprendizado. Conhece o mundo que a cerca através de suas próprias emoções e seu imaginário. É através da brincadeira que a criança cria suas primeiras indagações. Cria um vínculo com seu futuro, no qual suas respostas vão clareando na medida em que ela vai crescendo e se desenvolvendo física e psicologicamente.

Desta forma, já há alguns anos é possível se deparar com novas concepções sobre o processo de ensino/aprendizagem. Desta forma, buscou-se com essa pesquisa analisar a importância em trabalhar com jogos e brincadeiras na educação infantil. Para tanto foram formuladas algumas delimitações de problemas que podem de certa forma interferir no processo ensino aprendizagem

° Quais as metodologias utilizadas para a inserção de jogos e brincadeiras apropriados para toda a idade?

° De que forma a realidade é levada para a escola trabalhando jogos lúdicos e brincadeiras na educação infantil?

° Nossas escolas estão preparadas para elaborar projetos de jogos lúdicos e brincadeiras educativas, para crianças aprenderem de uma forma inovadora para ser prazeroso o aprender?

Os projetos apresentados na educação infantil tem uma relação prática dos recursos para atividades. Atualmente, a relação de jogos e brincadeiras, encontra-se desacreditada, pois muitos associam o brincar a um desgaste de energia, falta do que fazer. Não é raro ouvir adultos dizendo: menino deixa de brincadeira.

O jogo tem uma função para a criança, não serve só para deixar a criança com descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade. Observando a criança, vê claramente que o brincar é natural, e que ela não brinca para passar o tempo, a brincadeira é a forma que ela encontra para expressar um problema um desejo bem como representar conhecimentos.

Os jogos são instrumentos lúdicos de aprendizagem que de forma agradável e eficaz proporcionam desempenho no processo de mudança de comportamento e aquisição de novos conhecimentos. Aprender jogando é a maneira mais prazerosa de ensinar, através de jogos e brincadeiras na sala de aula.

Brincando, a criança vai construindo os alicerces da compreensão e utilização de sistemas simbólicos como a escrita, assim como da capacidade e habilidade em perceber, criar, manter e desenvolver laços de afeto e confiança no outro. Esse processo tem início desde o nascimento, com o bebê aprendendo a brincar com a própria mãozinha e, mais adiante, com a mãe. Assim como aos poucos vai coordenando, agilizando e dotando seus gestos de intenção e precisão progressivas, vai aprendendo a interagir com os outros, inclusive com seus pares, crescendo em autonomia e sociabilidade (OLIVEIRA, 2002).

A pesquisa se justificou para mostrar que as brincadeiras que são oferecidas às crianças devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky. No processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. A educação infantil para ser efetiva deve promover simultaneamente, o desenvolvimento de conhecimento, de atitudes e de habilidades necessárias a preservação e melhoria da qualidade do ensino aplicado, os recursos naturais e físicos, iniciando pela escola. Devem ser realizados jogos coletivos e brincadeiras educativas, sempre voltadas para realidade do aluno.

O objetivo da pesquisa está voltado em demonstrar a importância de jogos lúdicos e brincadeiras, como um modelo prático de vivência e consciência, visando progresso no desenvolvimento da criança.

Também fizeram parte dos objetivos:

Demonstrar através de práticas pedagógicas lúdicas como: escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar, etc., as possibilidades de a criança adquirir competência, confiança e autonomia; Adquirir novos conhecimentos, habilidades e pensamentos lógicos através da pesquisa; Observar através de pesquisas já publicadas, a eficácia do uso de jogos e brincadeiras nas salas de aula;

Entender como o lúdico favorece o questionamento, a interação com os outros e a participação social através da tolerância e a autodisciplina; Demonstrar

que o uso do lúdico promove a socialização e o respeito mútuo entre as crianças, a expressão corporal, a coordenação motora, a lateralidade, a percepção visual, entre outros benefícios; Reforçar a importância do brincar;

A pesquisa foi desenvolvida por meio de levantamento bibliográfico, buscando embasamento em livros, revistas, artigos, sites, trabalhos editados.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O SIGNIFICADO DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nunca se deu tanta importância ao desenvolvimento infantil quanto nessas últimas cinco décadas. Pesquisas diversas comprovam a relevância do brincar para o pleno desenvolvimento do ser humano.

Vários autores concordam que o brincar, a ludicidade, está a serviço da construção saudável da personalidade do futuro adulto. Neste sentido Teles (1997, p.14) argumenta: “criança que não brinca, que desenvolve muito cedo a noção do ‘peso’ da vida não tem condições de se desenvolver de maneira sadia. De alguma forma, esta lacuna irá manifestar-se em sua personalidade adulta”.

Sato (2000, p.3), fala em desaparecimento da infância quando enfatiza que:

A infância está com os dias contados. As crianças deixam vestígios de seu reino encantado numa civilização que, paulatinamente, abole a distinção entre as faixas etárias. A erotização precoce e a criminalidade juvenil aparecem com sinais mais alarmantes de um mundo em desagregação.

Considera-se que o ato de brincar como um dos caminhos do desenvolvimento infantil para a investigação, a curiosidade intelectual, o desejo de saber de maneira prazerosa, torna-se importante resgatar tal ato como busca saudável para a criança porque de acordo com Teles (1997), ao brincar a criança explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação, se autorealiza, entre outras manifestações saudáveis para o seu desenvolvimento.

Assim, a brincadeira estar ligada ao desenvolvimento infantil, também deve estar inserida no contexto escolar com o objetivo de auxiliar o processo de ensino

aprendizagem. A brincadeira é uma maneira espetacular de aprendizagem, além de promover a integração entre os educandos. Nesta fase, a criança está sempre descobrindo e aprendendo, é um ser em criação, o brincar nessa fase é fundamental para seu desenvolvimento social e cognitivo. O brincar é importante à criança quanto se alimentar e descansar, por meio do brincar a criança cria relações de conhecimento consigo, com os outros e como mundo.

De acordo com Sato (2000, p. 63), Winnicott psicanalista inglês, estudioso do crescimento e desenvolvimento infantil, considera que:

O ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros.

A brincadeira proporciona à criança muitas formas de se expressar, descobrir o mundo e encontrar estas respostas aos acontecimentos cotidianos que marcam sua existência. Nota-se que a posição do jogo na escola melhorou muito, mas ninguém pensaria, em fazer qualquer tipo de jogo em sala de aula. Mas a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão e sim como aprendizado

Santos (1997) atribui ao brincar um enfoque especial, ou seja, para ele jogos com blocos, bolas, cubos, esferas, triângulos, eram mais importantes que os papéis, tesouras, pincéis e outros. Atualmente nota-se uma mudança neste enfoque, escola e família valorizam papéis, tesouras, pincéis e porque não dizer televisão e computadores como instrumentos que contribuem para a criança o sossego de seus pais e professores. Considerando que o brincar tem uma contribuição imprescindível para o desenvolvimento da criança.

Santos (1997, p.27), ao defender o brincar, acreditava que o mesmo significava: “atividade livre e espontânea responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo e os dons ou brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis”. Autores atuais como Cunha (1994), Santos (1997) e Kishimoto (1998), reafirmando autores clássicos que atribuem ao brincar uma especial significação, por exemplo, afirmam que, segundo Santos (1999, p.115) “brincar é

viver, as crianças brincam porque esta é uma necessidade básica, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação”.

Embora a indústria de brinquedos esteja produzindo em grande escala, haja vista a quantidade de lançamentos de produtos, marcas e modelos variados, constata-se que as crianças de hoje, brincam pouco ou quase não ocupam seu tempo livre brincando. Os *cybers childrens* ocupam seu tempo em frente a computadores, vídeo games, tablets, celulares tecnológicos etc. Portanto passou a ser comum, como nesse caso as crianças ficarem na frente de um produto eletrônico, desvalorizando o jogo em sala de aula. Isso mostra que o jogo ainda está ausente nas propostas pedagógicas das escolas, embora muito falado, mas pouco utilizado no processo de ensino aprendizagem, está sempre em transformação.

Sendo assim, a criança não tem oportunidade para desenvolver seu pensamento, sua criatividade, pois todas as informações já vêm prontas, a criança não precisa pensar, não interage com o brinquedo.

Na visão de Vygotsky (1994), é possível perceber a sua importância nos estudos envolvendo desenvolvimento cognitivo das crianças, conforme foi pesquisando e sistematizando diversas experiências envolvendo a ludicidade e a aprendizagem infantil. O autor entendeu que ambos podem ser considerados como atos distintos, separando objetivos e metas.

Vale ressaltar que de acordo com o autor supracitado, os jogos e as brincadeiras são por si só uma situação de aprendizagem.

Cunha (1994, p.16) afirma que: “brincando a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para a sua vida”.

Dessa forma entende-se que ao coibir o ato de brincar da criança ou tirando-lhe o tempo necessário para que isso aconteça, pode-se também danificar o seu equilíbrio infantil.

Nota-se que a formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da atividade, a nutrição da alma, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo o jogo em sua fonte dinamizadora.

Kishimoto (1998) é um dos autores que demonstra real preocupação com a falta do brincar das crianças de hoje. Ela indaga: “O que se pode esperar desta geração que pouco brinca?” E afirma ainda:

A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira é uma forma de comportamento social, que se destaca da atividade do trabalho e do ritmo do cotidiano da vida, reconstruindo-os para compreendê-los segundo uma lógica própria, circunscrito e organizado no tempo e no espaço. Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem (KISHIMOTO, 1998, p.20).

O processo do brincar funciona como uma engrenagem, pois, a criança aprende a brincar com objetos, brinquedos, jogos; aprende a brincar com outras crianças; aprende a brincar com adultos.

Segundo Wajskop (1997, p.33) “a brincadeira pode ser um espaço privilegiado de interação e conforto de diferentes crianças com diferentes pontos de vista”.

Portanto, qualquer objeto que se transforma a partir da atuação da criança, tornando-se assim um suporte para a brincadeira e não um objeto determinante na brincadeira. Com isso entendemos que não é o brinquedo que delimita a brincadeira da criança, mas a brincadeira é que diz o significado do brinquedo.

Brincando a criança tem a oportunidade de exteriorizar sua realidade, o que colabora para a resolução de conflitos inerentes a sua idade. O autor pondera que crianças que brincam estão menos propensas à doenças.

Wajskop (1997, p.31), afirma que “aquele que brinca pode sempre evitar aquilo que não gosta”.

Nota-se, que as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da chamada motricidade, do raciocínio por meio do faz-de-conta, utilizando sempre pelas crianças quando estão brincando.

Santos (1999) com a afirmação do autor supracitado quando afirma que existe toda uma terapia adiconada ao ato de brincar surtindo efeito positivo na saúde da criança. O autor explica que: “o brincar assume uma função terapêutica porque nessa atividade essa criança pode exteriorizar seus medos, angústias problemas internos e revelar-se inteiramente, resgatando a alegria, a felicidade, a afetividade e o entusiasmo”.

Piaget foi um dos pesquisadores que comprovam esta tese, através da observação das crianças e da interpretação do significado de suas brincadeiras.

Portanto, jogos e brincadeiras não são apenas um entretenimento, mas uma atividade que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, entende-se, que com esse desenvolvimento da criança que o educador deverá interagir com o lúdico, concretizando os jogos e brincadeiras e não apenas como recursos pedagógicos em diversos níveis do conhecimento.

Cunha (1994) referenda que o desafio contido nas situações lúdicas provoca o funcionamento do pensamento e leva a criança a alcançar níveis de desempenho que só as ações por motivação intrínseca, conseguem.

Nota-se, que a brincadeira vem agregada a significados positivos e negativos também. Assim, entende-se que o ato de brincar anda numa linha entre a alegria que ele proporciona e o tom de descaso que pode aparentar.

Kishimoto (1998) afirma que ao observar crianças que brincam tem-se a impressão de que são mais sociáveis, e operativas do que crianças que não tem a mesma oportunidade. Além dos inúmeros benefícios apontados pelos autores sobre a importância do brincar, constata-se que o argumento mais convincente a pais e profissionais é que tal ato contribui para o desenvolvimento físico, psíquico, motor, cognitivo e social do ser humano.

Neste sentido considera-se que o brincar tem uma contribuição imprescindível para o desenvolvimento da criança uma vez que possibilita o exercício das potencialidades.

2.2 JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

A situação escolar é toda estruturada e comprometida com a aprendizagem. É de estranhar, que o brinquedo, que tem enorme capacidade de promover a aprendizagem, apareça com tão pouca frequência na escola. Comparado com as demais atividades desenvolvidas na escola, o jogo parece pouco estruturado e sem função definida. O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa do jogo, como garantem teorias de pesquisadores como Piaget e Vygotsky, que abordam sistematicamente este aspecto.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Essa questão acabou se tornando um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é consenso a importância do lúdico. O tema

passou a ser comum também nas pesquisas de acadêmicos, como nesse caso, revelando que há uma forte tendência de que o papel do jogo na escola seja mais valorizado.

O que se observa, na prática, contudo, é que esses estudos pouco têm influenciando na estruturação curricular, pois as instituições de ensino têm explorado de forma insuficiente e inadequada o jogo como recurso psicopedagógico. Em observações sobre o trabalho de professores com uso do lúdico em salas de aula, vários motivos foram elencados vindos desses educadores:

- a criança aprende melhor brincando;
- no jogo os mais inteligentes ajudam os mais fracos;
- o jogo torna a aula mais agradável e alegre;
- as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente;
- brincar é uma necessidade básica da criança, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- o jogo é essencial para a saúde física e mental;
- o jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isso possibilita a mediação entre o real e o imaginário (SANTOS, 1997, p. 21).

Segundo Redin (1998) os jogos na sala de aula priorizam o cognitivo, havendo carência daqueles que permitem desenvolver aptidões artísticas ou manuais. Na maioria das salas de aula, os brinquedos ficam expostos como decoração e não servem como suporte para toda a aprendizagem. Móveis são pendurados no alto, cartazes bonitos nas paredes, distantes dos olhos e das mãos da criança. Enfim, o lúdico destina-se a decoração da sala e não como estímulo para a descoberta.

Redin (1998) comenta que os professores precisam permitir-se o hábito em usar brinquedos, jogos e atividades lúdicas, pois, a constante desses elementos em salas de aula permite uma observação sob um ponto de vista mais crítico, analisando os efeitos benéficos ou não sobre as crianças. Se isso não acontece, faltará aos educadores o momento de compreensão e de adequação dos elementos lúdicos de adequá-los de acordo com interesses e nível de desenvolvimento das crianças.

Nas escolas, professores que adotam a prática de utilizar jogos uma vez por semana. Mas são sempre atividades totalmente dirigidas por eles, que selecionam o jogo, delimitam a forma e o tempo de jogar. O brincar, enquanto recurso para

desenvolver a autonomia, é esquecido. Para desenvolver a autonomia das crianças, é preciso permitir projetos criados por elas mesmas.

Tudo isso mostra como o jogo ainda está ausente das propostas pedagógicas das escolas. Embora muito falado, o lúdico não é o eixo do trabalho com crianças na escola. O essencial seria que as disciplinas usassem o jogo como ferramenta pedagógica, considerando que já faz algum tempo que pesquisas vêm atribuindo grande valor ao jogo infantil no processo de aprendizagem.

2.3 O EDUCADOR E A LUDICIDADE

No momento em que os pedagogos em geral despertam para atribuir importância às atividades lúdicas no processo de desenvolvimento educacional e propõem os jogos, principalmente na educação infantil e pré-escola como forma de inovar a maneira de pensar. Uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar para a formação lúdica.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da atividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivência lúdica, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo o jogo em sua fonte dinamizadora.

Isso significa que, ao valorizar as atividades lúdicas como um meio a mais nos processos de desenvolvimento e aprendizagem, requer concomitantemente pensar a preparação daqueles que se dispõem a atuar neste campo.

Na avaliação de Santos (1997), a formação teórica deve focalizar fundamentalmente as principais teorias que tratam do desenvolvimento e da aprendizagem; do jogo e do desenvolvimento, do tempo livre, da recreação e do lazer, marcando bem suas diferenças e em que paradigmas se situam.

A formação pedagógica deve oportunizar uma vivência concreta no âmbito lúdico, ou seja, uma formação que complementa a formação teórica, onde se constrói pela vivência e não apenas pela consciência. Se possível, em diferentes contextos, com crianças, adolescentes e adultos. Isto significa alicerçar a formação em uma postura pedagógica que dê sustentação a toda reflexão teórica. Essa visão é inovadora na formação. Nos cursos de formação inicial de profissionais de

educação, geralmente se processa através de práticas de ensino ou de estágios supervisionados. Ocorre que estas práticas ficam desvinculadas da formação como processo, ao mesmo tempo em que não permitem uma reflexão crítica a ponto de serem reformulados os conteúdos durante o processo de formação. Na realidade, o aluno em formação fica muito desprotegido, ao passo que o professor formado pode discursar à vontade, porque aquilo que propõe não terá uma aplicação imediata.

Ainda em relação a formação pessoal, deve oportunizar que o pedagogo em formação vivencie, experiências lúdicas ou que tenha esta finalidade, sem preocupação com o aspecto técnico. Por outro lado, que oportunize vivências na sensibilização corporal na relação com objetos e jogos, constituindo-se assim em um meio a mais que vai completar sua formação que utiliza ação, pensamento e linguagem como elemento pedagógico.

Não são poucos os pensadores que falam que o terceiro milênio é o da ludicidade, já que esta é uma necessidade efetivamente humana, uma vez que eleva os níveis de uma boa saúde mental (Santos, 1997).

Por um lado, o entretenimento deve ser visto como sinalização de um estado interior fértil, saudável, disponível para agir e interagir, para cooperar e/ou competir, para imitar, criar e recriar num processo contínuo com avanços e retrocessos. Portanto, o entretenimento deve ser visto como uma ferramenta útil nos processos de socialização, comunicação, de aquisição de conhecimentos e habilidades, conseqüentemente, de humanização do indivíduo.

Para Negrini (1999), quanto mais o adulto vivencia sua ludicidade, mais possibilidade ele adquire como profissional de trabalhar com a criança de forma prazerosa. Segundo ele,

O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas ele convive, revive e resgata com prazer a alegria de brincar, por isso é importante o resgate desta ludicidade, a fim de que se possa transpor esta experiência para o campo da educação, isto é, a presença do jogo. (NEGRINI, 1999, p.13).

Assim, a partir do que foi visto, percebe-se que conforme as formas de brincar que a criança utiliza, ela vai descobrindo e recriando fases importantes de seu

desenvolvimento, assim como, organiza seus esquemas cognitivos, aperfeiçoando suas estruturas e vivenciando suas experiências mais marcantes da infância.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este estudo buscou contribuir com facilidade para o processo de ensino e aprendizagem da criança na formação de atitudes como: cooperação, socialização; respeito mútuo, interação, lideranças, criatividade, personalidade e autonomia, que favorecem a construção do conhecimento do educando.

Teles (1997), ao brincar a criança explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação, se autorealiza, entre outras manifestações saudáveis para o seu desenvolvimento. Assim a brincadeira é uma maneira espetacular de aprendizagem, além de promover a integração entre os educandos.

De acordo com Sato (2000, p. 63), Winnicott psicanalista inglês, estudioso do crescimento e desenvolvimento infantil, considera que:

O ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros. (SATO, 2000, p.63)

A brincadeira, como atividade dominante na infância, tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender.

Santos (1997, p.27), ao defender o brincar, acreditava que o mesmo significava: “atividade livre e espontânea responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo e os dons ou brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis”. Autores atuais como Cunha (1994), Santos (1997) e Kishimoto (1998), reafirmando autores clássicos que atribuem ao brincar uma especial significação, por exemplo, afirmam que, segundo Santos (1999, p.115) “brincar é viver, as crianças brincam porque esta é uma necessidade básica, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação”.

Segundo Wajskop (1997, p.33) “a brincadeira pode ser um espaço privilegiado de interação e conforto de diferentes crianças com diferentes pontos de vista”.

Portanto, qualquer objeto que se transforma a partir da atuação da criança, tornando-se assim um suporte para a brincadeira e não um objeto determinante na brincadeira. Com isso entendemos que não é o brinquedo que delimita a brincadeira da criança, mas a brincadeira é que diz o significado do brinquedo. Brincando a criança tem a oportunidade de exteriorizar sua realidade, o que colabora para a resolução de conflitos inerentes a sua idade.

Kishimoto (1998) afirma que ao observar crianças que brincam tem-se a impressão de que são mais sociáveis, e operativas do que crianças que não tem a mesma oportunidade. Além dos inúmeros benefícios apontados pelos autores sobre a importância do brincar, constata-se que o argumento mais convincente a pais e profissionais é que tal ato contribui para o desenvolvimento físico, psíquico, motor, cognitivo e social do ser humano.

O processo do brincar funciona como uma engrenagem, pois, a criança aprende a brincar com objetos, brinquedos, jogos; aprende a brincar com outras crianças; aprende a brincar com adultos.

Segundo Carvalho (1992, p. 28) o ato de brincar é construtivismo da natureza humana é o que nos torna capazes de lidar com a realidade e amadurecer conceitos, dando significados aos acontecimentos do nosso mundo. O jogo na vida da criança é fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que esta em sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagido pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto real valor em atenção às atividades vivenciadas.

Nesse sentido, não ha como dissociar teoria da pratica. Estas não são rivais, articulando-se no desenvolvimento formativo do professor, na sua pratica em sala de aula num momento de mudanças que ora vem caracterizando a profissão docente. Por fim, embora a reflexão venha tornando uma exigência para fazer docente, muito mais do que um simples atributo, não escapa das tensões e dilemas vivenciados pelos professores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos e brincadeiras em sala de aula auxiliando o processo

ensino/aprendizagem se tornou alvo de várias pesquisas e tanto escolas como professores já tem consciência da importância dessas atividades. O tema passou a ser comum também nas pesquisas de acadêmicos, como nesse caso, revelando que há uma forte tendência de que o papel do jogo na escola seja mais valorizado.

Viu-se a importância das escolhas dos meios lúdicos pelos professores, pois, nem todo brinquedo é pedagógico, selecionando o maior número possível de situações que promovam o desenvolvimento de habilidades variadas. Os brinquedos mudaram, as formas de brincar e essa mudança se deu em função da tecnologia que hoje se encontra instalada em quase todas as casas.

Entendeu-se que as ações com jogos e brincadeiras, enfim com elementos lúdicos devem ser constantemente recriadas para tornarem-se sempre uma novidade, cada dia uma nova forma de brincar e aprender. Ao brincar, a criança entra em um mundo de faz de conta, só dela, distanciando-se da vida cotidiana.

Espera-se que esta pesquisa tenha continuidade e que ela possa colaborar com outros pesquisadores desenvolvendo mais o assunto, aprofundando a matéria, pois, o tema é de extrema importância e a criança em desenvolvimento deve ser considerada múltipla, adequando-se aos meios em que ela é apresentada e estimulada.

Os jogos e brincadeiras inseridos na alfabetização trazem consigo o poder da transformação, mudança de comportamentos nos aspectos social, cognitivo e físico. Portanto, professores bem preparados para os novos parâmetros educacionais promovem uma educação com sustentação aos processos do desenvolvimento e da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, A. M. C. et al. **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** São Paulo: Maltese, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis – o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 1998.

OLIVEIRA, V. B. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Vozes, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998

REDIN, E. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca.** Porto Alegre: Mediação, 1998.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999

SATO, N. **O fim do mundo infantil.** Folha de Londrina, Londrina, 9 jan. 2000, p. 1.

TELES, M. L. S. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 1997.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975

Recebido: 16 out. 2016.

Aprovado: 24 ago. 2017.

DOI:

Como citar: FIRMINO, A. ; BATISTA, F. C. R. M. ; Jogos e brincadeiras na educação infantil: um desafio para a escola. R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol, Medianeira, v. 8, n. 15, 2017. E – 4779. Disponível em: <<https://periodicos.utfrpr.edu.br/recit>>. Acesso em: XXX.

Correspondência:

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

