

LOGOS UNIVERSITY INTERNATIONAL
DEPARTAMENTO PÓS GRADUAÇÃO STRICTO SENSU
MESTRADO INTERNACIONAL EM EDUCAÇÃO

MONICA CHRISTINA BRANCOVAN GARCIA

**ENTRE A CULTURA INFANTIL E AS RELAÇÕES COM A LUDICIDADE:
PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Dissertação de Mestrado

MIAMI, FLÓRIDA
2020

MONICA CHRISTINA BRANCOVAN GARCIA

**ENTRE A CULTURA INFANTIL E AS RELAÇÕES COM A LUDICIDADE:
PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação, em Educação, da Logos University International como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Fofonca

MIAMI, FLÓRIDA
2020

MONICA CHRISTINA BRANCOVAN GARCIA

**ENTRE A CULTURA INFANTIL E AS RELAÇÕES COM A LUDICIDADE:
PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O presente trabalho, em nível de Mestrado, foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Eduardo Fofonca
Logos UniversityInternational - UniLogos

Profa. Dra. Raquel Regina ZmorzenskiValdugaSchöninger
Logos UniversityInternational - UniLogos

Profa. Dra. Fabiana Rodrigues
Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUC-PR

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestre em Educação.

Prof. Dr. Eduardo Fofonca
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Educação

MIAMI - FLÓRIDA, 2020

“Educação não transforma o mundo. Educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo”

Paulo Freire

Resumo

Este trabalho integra os estudos da linha de pesquisa em Educação e tem como objetivo analisar os efeitos benéficos que os jogos e brincadeiras utilizados como recursos para o processo de ensino e de aprendizagem podem desenvolver. O estudo fundamentou-se na pesquisa qualitativa, com nível de profundidade correlacional, descritivo, não experimental, estudando o fenômeno no contexto educacional em que ocorre. Os sujeitos investigados são professores da Educação Infantil que atuam em escolas da rede pública e privada da cidade de Praia Grande - SP. Como instrumento de investigação, foi utilizado um questionário com perguntas abertas, dirigidas a esses sujeitos. A importância da temática escolhida justifica-se pelo fato que, em relação ao conhecimento científico, todo estudo que tenha a preocupação de evidenciar a importância do brincar, na Educação Infantil e que está, também, associada à aprendizagem como fator relevante no desenvolvimento infantil, é de suma necessidade de discussão. Pretende-se, para este estudo, descrever as características culturais do brincar, além de apresentar um breve histórico sobre o jogo, sobre as brincadeiras e a aprendizagem, na Educação Infantil, a fim de que esses dados sirvam de apoio às propostas pedagógicas de exploração do lúdico como recurso didático. Fundamentou-se a pesquisa em: Brougère (1998); Dantas (2008); Elias (2000); Friedmann (1998); Freire (2006); Lima (1991); Kishimoto (1993;1998; 2002);Kramer (2003); Negrine (1994); Neves (2002); Piaget (1978; 1986; 1994); Santos (2001) e Wajskop (1995;2007). De acordo com a visão dos docentes entrevistados, pode-se concluir que as atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real. As brincadeiras promovem situações em que as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas, integrando aspectos cognitivos, sociais e físicos. Brincar viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo às crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, desenvolvendo a imaginação e a autoconfiança.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Cultura. Percepção. Professores.

Abstract

This work integrates the studies of the line of research in education and aimed to analyze what are the effects and the beneficial effects that games and games used as artifacts for the teaching and learning processes, above all, how it can develop other dimensions for development of the child in Early Childhood Education. The study was based on qualitative research, with a level of correlational depth, descriptive, non-experimental, studying the phenomenon in the educational context in which it occurs. The subjects investigated were Early Childhood Education teachers who work in public and private schools in the city of Praia Grande - SP. As research instruments, questionnaires with open and closed questions were used, addressed to these characters. The importance of the chosen theme is justified by the fact that in relation to scientific knowledge, any study that has the concern of studying the importance of playing in early childhood education and that it is also associated with learning as a relevant factor in child development. The present work aims to show the benefits of playing in Early Childhood Education. It is intended to both describe the cultural characteristics of playing for this purpose, in addition to providing a brief history of the game, play and learning in early childhood education so that these data serve as support for the pedagogical proposals for the exploration of play as resources didactic. According to the view of the interviewed teachers, it can be concluded that the playful activities enable children to creatively re-elaborate feelings and knowledge and to build new possibilities of interpretation and representation of the real. Play promotes situations in which children learn concepts, attitudes and develop different skills, integrating cognitive, social and physical aspects. Although much progress has already been made in relation to the introduction of playing to pedagogical practice in early childhood education and knowing that playing provides happiness that generates joy, pleasure and learning and is also essential for a good development of the child. Playing enables the construction of knowledge in an interesting and pleasurable way, guaranteeing the children the necessary intrinsic motivation for good learning, until they become mature adults, developing their imagination and self-confidence.

Keywords: Early Childhood Education. Playfulness. Culture. Perception. Teachers.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Caracterização dos entrevistados em relação ao sexo	53
Figura 2 – Caracterização dos entrevistados em relação a idade	54
Figura 3 – Caracterização dos entrevistados em relação ao tempo de atuação na área da Educação	55
Figura 4 – Você acredita que o trabalho com os jogos e brincadeiras traz benefícios para o aprendizado das crianças?	56
Figura 5 – Você utiliza os jogos e brincadeiras como ferramenta no processo de aprendizagem de seus alunos?	57
Figura 6 – Quais os benefícios que a utilização dos jogos e brincadeiras na Edu- cação Infantil podem trazer para o desenvolvimento e aprendizagem da criança?	58

Lista de abreviaturas e siglas

ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EJA	Educação de Jovens e Adultos
FDE	Fundação para Desenvolvimento da Educação
FUNDEF	FUNDO DE MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO FUNDAMENTAL
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
RJ	Rio de Janeiro
SP	São Paulo
UFF	Universidade Federal Fluminense
UGF	Universidade Gama Filho

Sumário

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Justificativa	10
1.2	Objetivos	11
1.2.1	Objetivo Geral	11
1.2.2	Objetivos Específicos	11
1.3	Problema da pesquisa	11
2	PANORAMA HISTÓRICO E CONCEPÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL	13
2.1	Aspectos legais sobre a aprendizagem das crianças na educação infantil	15
2.2	As práticas pedagógicas da Educação Infantil	17
2.3	A Educação Infantil: Tempo e espaços educativos	18
3	AS BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA	22
3.1	O aprender brincando	42
3.2	Os jogos tradicionais e a cultura infantil	44
3.3	O dramatizar no brincar	46
3.4	A transmissão da cultura através dos jogos e brincadeiras	49
4	METODOLOGIA DA PESQUISA	51
4.1	Delineamento da pesquisa	51
4.2	Contexto da pesquisa	51
4.3	Sujeitos da pesquisa	52
5	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	53
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
	REFERÊNCIAS	62
	APÊNDICES	68

1 INTRODUÇÃO

Diante da relevância social, econômica e política que o brincar possui na formação das crianças e, mesmo com todos os problemas, ocasionados pelo processo de industrialização e urbanização das cidades. Além do aumento significativo dos índices de violência urbana, que acabaram por tornar escassos os espaços disponíveis para as crianças brincarem livremente nas ruas, calçadas, terrenos, parques e outros, pode-se constatar que as crianças não deixaram de brincar.

Nesta investigação, iremos analisar que, um dos últimos lugares onde as crianças, ainda, brincam, em grupos, aprendendo a conviver em sociedade, a respeitar e compreender as diferenças culturais existentes de indivíduo para indivíduo. Além de diversos outros benefícios decorrentes do brincar, é a escola.

A cada dia, os brinquedos e brincadeiras tradicionais vêm sendo deixados de lado pelas crianças que preferem se divertir utilizando artigos de alta tecnologia (videogames, computadores, brinquedos eletrônicos) que funcionam por controle remoto e fazem quase tudo sozinhos. O processo de introdução da brincadeira, no contexto escolar infantil, teve início, de forma tímida, com a criação dos jardins de infância, oriundos da proposta de Froebel (*apud* KRAMER, 2003), cujos estudos consideram que “é através de estímulos externos que a criança desperta suas faculdades próprias”. Essa ideia de Froebel (*apud* KRAMER, 2003) serviu de base para a criação das escolas de Educação Infantil de todos os países.

No momento em que se pensa em dar um brinquedo a uma criança, os pais vão até uma loja e adquirem o último lançamento da indústria dos brinquedos. Entretanto, os brinquedos ali disponíveis, muitas vezes, refletem apenas as características de uma sociedade capitalista e consumista, já que para a criança qualquer objeto, por mais simples que seja, pode ser transformado em brinquedo, bastando para isso que ela utilize a imaginação, conferindo um sentido novo ao objeto que está manipulando.

Complementando essas considerações, vale frisar que o brinquedo e a brincadeira ajudam, na prática escolar, agindo como uma ação motivadora para a criança, a qual experimenta novos desafios, sacia necessidades e, por meio das brincadeiras e dos brinquedos, realiza, muitas vezes, seus desejos, fazendo uma ponte entre o mundo real e o imaginário.

A criança constrói o conhecimento de mundo de modo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação. Desse modo, tem a hipótese de dar vazão a uma afetividade que, frequentemente, é tolhida na difícil luta pela sobrevivência familiar.

É por meio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir de forma sadia, cooperar com seus semelhantes e

conviver como um ser social.

Cabe ao professor, por meio do brincar, dar condições à criança para que ela adquira conhecimentos formais e para que desenvolva seu pensamento. Na escola, não se deve brincar por brincar, e o professor torna-se a peça-chave no processo educativo, oferecendo ferramentas para possibilitar novas aprendizagens.

Toda a criança pode construir e ampliar conceitos por meio da interação com outras crianças ou indivíduos mais experientes, conceitos estes que talvez ela não teria condições de se apropriar sozinha. Sendo assim, o presente trabalho é resultado de uma vivência pedagógica diretamente relacionada à prática da utilização de jogos e brincadeiras com alunos da Educação Infantil.

Este trabalho foi organizado, inicialmente, com a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema abordado. Também foram consultados documentos *online* relacionados ao tema e que se encontram devidamente referenciados. Num segundo momento, foi realizada uma pesquisa de campo que buscou conhecer a visão dos educadores que atuam, na Educação Infantil, sobre a compreensão da importância do brincar. A partir do questionário, composto por perguntas abertas, por uma abordagem qualitativa, utilizou-se o método descritivo dedutivo, fenomenológico e exploratório, a fim de chegar aos objetivos propostos.

1.1 Justificativa

A relevância da pesquisa possui tripla dimensão: científica, social e pessoal. No que concerne ao conhecimento científico, qualquer estudo que se preocupe em estudar a utilização dos jogos e brincadeiras, no âmbito do ensino, ou que ampliem as abordagens já existentes, é pertinente aos estudos relacionados ao tema, buscando ressaltar que o brincar é uma necessidade da vida social e, naturalmente, induz à motivação e à diversão. O brincar é o meio revelador das formas de pensar que a criança constrói, à medida que se depara com assuntos de seu interesse. É o primeiro instrumento da atividade humana, nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem, que geram forte interesse em aprender e garantem o prazer. Independente de cultura, raça, credo ou classe social, toda criança brinca. Todos os seus atos estão ligados à brincadeira. A brincadeira é o exercício da vida e é um instrumento essencial e necessário ao processo de desenvolvimento humano.

Trata-se de uma fonte de felicidade que gera alegria, prazer e aprendizado e, também, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança. Brincar viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo às crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, desenvolvendo a imaginação e a autoconfiança.

O brincar representa liberdade de expressão, renovação e criação do ser humano. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos

e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com suas necessidades, seus desejos e suas paixões. Essas mesmas atividades permitem, também, às crianças, o encontro com seus pares.

Em razão das lacunas, ainda, existentes, no processo e ensino e de aprendizagem, a presente pesquisa objetiva contribuir com os profissionais de Educação, especialmente, com os que atuam no nível de ensino abordado no trabalho. A pesquisadora sendo atuante na área da Pedagogia, esse tema desperta interesse, pois, atuando como professora, há muitos anos, vem observando e se questionando no que se refere à contribuição dos jogos e brincadeiras no contexto escolar, de modo a permitir que as crianças aprendam e desenvolvam-se integralmente. Desse modo, surgiu a necessidade de analisar a importância e contribuições dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem das crianças, auxiliando, assim, a atuação e a prática pedagógica.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar quais são os efeitos benéficos que os jogos e brincadeiras, utilizados como recurso, poderão contribuir no processo de ensino e de aprendizagem.

1.2.2 Objetivos Específicos

Desenvolver reflexão, evidenciando que um dos últimos lugares onde as crianças, ainda, brincam, em grupos, aprendendo a conviver em sociedade, a respeitar e compreender as diferenças culturais existentes de indivíduo para indivíduo, além de diversos outros benefícios decorrentes do brincar, é a escola.

Compreender a visão dos docentes que atuam na Educação Infantil sobre a importância do trabalho com os jogos e brincadeiras na escola.

1.3 Problema da pesquisa

O brincar faz parte do cotidiano de qualquer criança, desde a pouca idade de vida. E a discussão sobre a relação entre o lúdico e a sala de aula deve-se à influência de diferentes abordagens teóricas que há muito tempo foram objeto de reflexões de teóricos construtivistas, como Piaget e Vygotsky, que defendem a necessidade de participação efetiva do sujeito na construção do conhecimento, evidenciando que, desde os primeiros dias de vida, o brincar se constitui em situações de aprendizagem. Por meio das atividades lúdicas do brincar, inúmeras competências e habilidades são estimuladas, entre elas, as habilidades características do pensar lógico, como analisar a situação, formular uma pergunta, estimular a imaginação e a criatividade.

Nesse contexto, o problema de pesquisa está em torno de qual perspectiva os docentes da Educação Infantil atuam no que se refere aos benefícios que o uso dos jogos e brincadeiras pode trazer ao desenvolvimento e à aprendizagem da criança?

2 PANORAMA HISTÓRICO E CONCEPÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na Educação Infantil, as crianças são estimuladas – por atividades lúdicas e jogos – a exercitar as capacidades motoras, a fazer descobertas e a iniciar o processo de alfabetização. Para Souza (2010, p. 14), a Educação Infantil se configura naquela educação das crianças que ocorre antes da sua entrada no ensino obrigatório, ou seja, a Educação Infantil está compreendida no período que abrange a faixa etária entre zero e seis anos da criança.

Os estudos relacionados à infância e, conseqüentemente, à Educação Infantil vêm ganhando força e espaço no campo da Sociologia e da História, consolidando-se como um terreno fértil, convidativo e específico no mundo todo. De acordo com Souza (2010, p. 14), existe um motivo real para isso, ou seja, o aumento da produção que se fez acompanhar, nas investigações mais recentes, por um refinamento terminológico, em que se busca precisar os conceitos que definem o campo da Educação Infantil. Assim é que termos relacionados à infância e à Educação Infantil, muitas vezes, tomados, indistintamente, vêm sendo melhor estudados e especificados.

Não há como negar a grande evolução que a Educação Infantil passou ao longo do tempo, mas, esse caminho cheio de lutas, dificuldades e conquistas, ainda, não chegou ao fim. A busca pela valorização da área é constante e muitos pontos, ainda, são discutidos por teóricos, profissionais e comunidade educativa.

Conforme Souza (2010, p. 14), a criança é vista como um ser que já nasce pronto, ou que nasce vazio e carente dos elementos entendidos como necessários à vida adulta, e já por sua própria iniciativa e capacidade de ação, pois, os novos paradigmas englobam e transcendem a História, a Antropologia, a Sociologia e a própria Psicologia, resultando em perspectivas que definem criança como ser competente para interagir e produzir cultura no meio em que se encontra.

Assim, numa proposta contemporânea, de Educação Infantil, o currículo e os objetivos gerais são os mesmos para alunos de vários segmentos educacionais, não requerendo um currículo especial, mas, sim ajustes e modificações, envolvendo alguns objetivos específicos, conteúdos, procedimentos didáticos e metodológicos que propiciem o avanço no processo de aprendizagem das crianças.

Para Souza (2010, p. 15):

A necessidade de que a Educação Infantil promova o desenvolvimento do indivíduo em todos os seus, aspectos, de forma integral e integrada, constituindo-se no alicerce para o pleno desenvolvimento do educando, mostra a importância do regimento de leis que se fazer necessário ao processo evolutivo da Educação no Brasil (SOUZA, 2010, p.15).

Quando entra na Educação Infantil, a criança começa um novo caminho para dar continuidade ao seu desenvolvimento. Nesse caminho, a criança adquire segurança no caminhar e ingressa de vez na descoberta das suas potencialidades. Nesse sentido, a Educação Infantil aumenta as oportunidades de relacionamento da criança com diversas

situações e acontecimentos, criando uma rotina saudável para a construção identitária e afetiva no meio social onde está inserida.

Para Negrine e Negrine (2010, p. 11), o desenvolvimento infantil está dividido em cinco estágios diferentes. No primeiro estágio, o qual os autores denominam de Infância I, por volta de um ano, a criança está cheia de energia e entusiasmo, descobrindo as cores, os objetos, as formas, todo o ambiente ao seu redor. Começa o processo de reconhecimento dos familiares, pai e mãe, irmãos, avós, tios, etc. Essa primeira fase é o início do contato da criança com o mundo exterior à barriga da mãe e, conseqüentemente, para a criança, é um momento mágico.

A criança é ensinada através da descoberta do ambiente, sua curiosidade, imitação e imaginação sem fim. Cada vez mais a criança é estimulada a seguir falando, se movimentando, se descobrindo. Assim, será cada vez maior o desenvolver do seu cérebro e da capacidade de coordenação motora. Essas práticas auxiliam as crianças a se comportarem melhor. A criança, nessa fase, já consegue engatinhar, andar e se movimentar pelos lugares. Ela abaixa-se sem cair e passa a reconhecer as partes do corpo. Também consegue pronunciar o nome dessas partes. Consegue se comunicar através de gestos, abana a cabeça para dizer não, dá adeus e bate palminhas. (NEGRINE; NEGRINE, 2010, p. 13)

O segundo estágio, caracterizado pela chamada Infância II, de um ano e seis meses até os dois anos e seis meses, a criança tudo quer sentir, tocar, amassar, morder, cheirar. Conforme Negrine e Negrine (2010, p. 18), é, nesse momento, que elas recebem estímulos. Nesse período, a criança adquire novas habilidades diariamente. Dona de um caminhar sem embaraço, agora a criança deseja investigar o mundo ao seu redor. Não fica por muito tempo, no mesmo lugar, executando a mesma atividade, porque tem milhares de coisas e lugares para explorar.

O terceiro estágio, Infância III, que vai de dois anos e seis meses até três anos e seis meses, é uma fase que visa abordar atividades capazes de desenvolver a criança fisicamente, socialmente e psicologicamente, estimulando a linguagem por histórias, dramatização e brincadeiras, respeitando, sempre, as diferenças individuais. Conforme Negrine e Negrine (2010, p. 18), o quarto estágio, Infância IV, que vai de três anos e seis meses até quatro anos e seis meses, compreende uma fase que estimula o desenvolvimento da criança nos primordiais conceitos do esquema corporal, da orientação espacial, da organização temporal, do ritmo, da coordenação viso-motora, além de estabelecer a linguagem para comunicação.

Por fim, o quinto estágio, que vai dos quatro anos e seis meses até os cinco anos e seis meses, a chamada Infância V, que, segundo Negrine e Negrine (2010, p. 19), pretende desenvolver integralmente uma evolução harmoniosa nas crianças. Cabe ressaltar que, essa evolução harmoniosa, estende-se aos aspectos físicos, físico-motor, cognitivo e afetivo-emocional, dando realce à coordenação motora e ao preparo para a escrita (período preparatório).

Nesses estágios da educação infantil, objetiva-se desenvolver a linguagem como instrumento de comunicação e dilatação do pensamento. Tem-se a consciência de se preocupar com a pronúncia correta dos fonemas (prontidão para o 1.º Ano – Alfabetização). É preciso o desenvolvimento de conceitos básicos de cidadania, respeito ao próximo, união e colaboração com os colegas e todos os funcionários da escola, bem como um olhar voltado para com a importância e o cuidado da natureza. Por meio desses conceitos básicos e material concreto, pretende-se desenvolver o raciocínio integral da criança. (NEGRINE; NEGRINE, 2010 p. 22)

Nesse sentido, fica evidente a importância do processo de ensino e de aprendizagem no que diz respeito à Educação Infantil, nos primeiros anos de vida da criança. Conforme salientam, ainda, os autores Negrine e Negrine (2010, p. 22), a Educação Infantil apenas se inicia e destaca-se nesses estágios iniciais, porém, existe uma longa e contínua caminhada nesse sentido, onde a Educação Infantil permanece ao longo do crescimento da criança, auxiliando em todo o seu processo de desenvolvimento e aprendizagem. Assim, temos a conceituação do universo da Educação Infantil atrelada ao desenvolvimento psicomotor das crianças e, principalmente, ao desenvolvimento do processo de ensino e de aprendizagem.

2.1 Aspectos legais sobre a aprendizagem das crianças na educação infantil

A sociedade e o Poder Público têm responsabilidade pelo desenvolvimento integral e pelo bem-estar das crianças, desde o nascimento, seja acolhendo-as em instituições de Educação Infantil, seja desenvolvendo iniciativas de apoio às suas famílias. De acordo com Faria e Salles (2007, p. 18), essa responsabilidade deve ser compartilhada entre as três esferas da Federação, cabendo aos Municípios – no exercício de função própria – oferecer o atendimento educacional às crianças de 0 a 6 anos, e aos Estados e à União – no exercício de suas funções supletiva e redistributiva – prestar aos Municípios o necessário apoio técnico e financeiro para assegurar atendimento com qualidade a todas as crianças brasileiras.

Na Constituição e legislação educacionais vigentes, até 1988, o atendimento às crianças até 6 anos não era concebido como uma atividade de natureza educacional. Predominava a concepção segundo a qual, tratava-se de um atendimento de caráter predominante ou exclusivamente assistencial.

Assim, transferiu-se aos sistemas a incumbência de regulamentar a educação nessa faixa etária, o que resultou em significativa diversidade de normas educacionais. Em consequência, até 1996, a maioria dos sistemas estaduais de ensino normatizou a oferta educacional nas faixas etárias de dois a quatro anos, em maternais, e de quatro a seis anos, em jardins de infância, não regulamentando o atendimento de zero a dois anos, oferecido nas creches. As pré-escolas, que funcionavam em escolas públicas e privadas de 1.º e / ou 2.º grau, integravam os sistemas de ensino. (FARIA E SALLES, 2007, p. 18)

Como se pode ver, ao contrário, a pré-escola oferecida em instituições específicas e as creches públicas e privadas integravam os sistemas de saúde e/ou assistência social.

A Constituição Federal de 1988, art. 208, inciso IV, inscreve o atendimento, em creche e pré-escola, às crianças de zero a seis anos, entre os deveres do Estado/Poder Público para com a Educação, reconhecendo, pois, a creche como instituição educativa.

A LDB de 1996, conforme explicam Faria & Salles (2010, p. 19), define a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica (art. 29), ampliando sua importância social ao integrá-la à formação comum indispensável para o exercício da cidadania. Assim, partindo da premissa que a Educação prepara para a vida, temos no ato de educar uma referência para a aprendizagem e vivência da criança no mundo, enquanto, cidadão e detentor de seus direitos. A educação escolar divide-se em Educação Básica e Educação Superior, sendo a Educação Básica formada pela Educação Infantil, pelo Ensino Fundamental e pelo Ensino Médio.

Assim, a nova legislação educacional marca uma mudança em relação ao papel do Estado e do Poder Público para com essa faixa etária, que deixa de ser apenas o de velar pelas crianças pequenas, conforme a Lei da Reforma de Ensino de 1971, e passa a ter o papel de educar e cuidar. E, de acordo com a Constituição Federal e a LDB, a Educação Infantil é direito da criança (e da família) e dever do Estado/Poder Público (e da família), gratuita nos estabelecimentos oficiais.

Inversamente à legislação anterior, a LDB (art. 9.º, inciso IV) *in verbis* prevê o estabelecimento de competências e diretrizes nacionais para a Educação Infantil. Em decorrência, a Câmara de Educação Básica, do Conselho Nacional de Educação, aprovou o Parecer nº 22/98 e a Resolução nº 1/99 que institui as diretrizes curriculares nacionais para a Educação Infantil, para nortear a organização das propostas pedagógicas das instituições de Educação Infantil. A CEB/CNE aprovou, também, o Parecer n.º 4/2000 que dispõe sobre Diretrizes Operacionais para a Educação Infantil.

Para Faria & Salles (2010, p. 21), a busca para atingir as metas previstas no Capítulo da Educação Infantil, no Plano Nacional de Educação, deve orientar as ações do Poder Público e da sociedade, na década compreendida entre 2001 a 2010, no que se refere à expansão do atendimento, à promoção da equidade e à melhoria da qualidade da Educação Infantil, no País.

Para assegurar a oferta de atendimento educacional, com qualidade às crianças pequenas, é necessário equacionar a questão relativa ao financiamento da Educação Infantil, por exemplo, por meio da instituição de um fundo com mecanismo redistributivo de parte dos recursos vinculados a despesas com ensino pela Constituição Federal e complementação da União, à semelhança do FUNDEF para o ensino fundamental.

De acordo com Bittar (2003, p. 30), o esforço coletivo de diversos segmentos visava assegurar, na Constituição, os princípios e as obrigações do Estado com as crianças. Assim, foi possível sensibilizar a maioria dos parlamentares e assegurar na Constituição brasileira o direito da criança à Educação.

A pressão, desses movimentos, na Assembleia Constituinte, possibilitou a inclusão

da creche e da pré-escola, no sistema educativo, ao inserir, na Constituição Federal de 1988, em seu artigo 208, o inciso IV, *in verbis*: “O dever do Estado para com a Educação será efetivado mediante à garantia de oferta de creches e pré-escolas às crianças de zero a seis anos de idade” (BRASIL, 1988, p. 34).

A partir dessa Lei, as creches, anteriormente, vinculadas à área de assistência social, passaram a ser de responsabilidade da Educação. Tomou-se por orientação o princípio de que essas instituições não apenas cuidam das crianças, mas, devem, prioritariamente, desenvolver um trabalho educacional.

Conforme explica Bittar (2003, p. 31), dois anos após a aprovação da Constituição Federal, de 1988, foi aprovado o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) – Lei 8.069/90 – que, ao regulamentar o art. 227, da Constituição Federal, inseriu as crianças no mundo dos direitos humanos. De acordo com seu artigo 3.º, a criança e o adolescente devem ter assegurados os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, para que seja possível, desse modo, ter acesso às oportunidades de “desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade” (BRASIL, 1990, p. 01).

Segundo Bittar (2003, p. 32), essa Lei é mais que um simples instrumento jurídico, porque inseriu as crianças e adolescentes no mundo dos direitos humanos. O ECA estabeleceu um sistema de elaboração e fiscalização de políticas públicas voltadas para a infância, tentando, com isso, impedir desmandos, desvios de verbas e violações dos direitos das crianças.

Apesar de toda a problemática que, ainda, permeia uma grande maioria de instituições de atendimento à criança e, apesar de terem tido, no seu início, uma função mais voltada para as questões assistenciais, apresentando, ainda hoje, muitos desses problemas, avançaram ao longo das décadas, apresentando diferentes funções no seu interior, até se consolidar como um espaço de Educação para a criança pequena.

Essa evolução só foi possível mediante reformas legais que estabeleceram novos parâmetros a serem seguidos. Nesse sentido, têm-se as diretrizes necessárias para a mudança educacional necessária como pano de fundo ao processo de desenvolvimento das atividades lúdicas, no âmbito educacional.

2.2 As práticas pedagógicas da Educação Infantil

A criança, da Educação Infantil, aprende de forma mais lúdica por brincadeiras, músicas, artes visuais, linguagem oral e escrita, assim, podendo explorar a imaginação e a criatividade para descobrir habilidades que, até então, eram desconhecidas. O estímulo ajuda no aprendizado, podendo ser usado em forma de desafios, aguçando a curiosidade. Esse aprendizado será muito melhor aproveitado se a criança estiver em um ambiente que se sinta acolhida e feliz.

Segundo Kramer (1990, p.43), a Educação Infantil não se limita ao aspecto social e

afetivo, mesmo sendo fatores preponderantes para o processo de ensino e de aprendizagem. A autora nos diz que a organização do trabalho pedagógico, na Educação Infantil, deve ser orientada para o desenvolvimento da autonomia, ou seja, para a capacidade de construir as próprias regras e para as escolhas das dificuldades apresentadas na vida social e afetiva. Essa construção não se esgota no período de 0 aos 5 anos, devido às próprias características do desenvolvimento infantil. No entanto, esse aprendizado necessita ser iniciado na Educação Infantil.

Kramer (1990, p.46), ainda, ressalta que a Educação Infantil tradicional não procura desenvolver a autonomia, mas sim a heteronomia, ou seja, a dependência, da criança, de regras e de meios de ação ditados pelo adulto. A autora afirma que a escola tradicional, que impõe as regras de convivência, sem discuti-las com os educandos, reforça a dependência deles em relação ao adulto, já que a heteronomia é característica do pensamento das crianças de 0 a 5 anos. Certamente, esse não é o melhor modelo pedagógico, se pretendemos o desenvolvimento integral e a construção da autonomia infantil.

Para que a criança possa alcançar esses objetivos, o modelo pedagógico deve proporcionar-lhe situações em que ela possa vivenciar as mais diversas experiências, fazer escolhas, tomar decisões, socializar conquistas e descobertas. Vale ressaltar que não se trata de um trabalho espontaneísta, onde o adulto não organiza objetivamente as atividades oferecidas às crianças, assumindo um papel de mero espectador, que observa e espera o desenvolvimento dos pequeninos (KRAMER, 1990, p. 63).

As crianças, em interação com o meio, desenvolvem-se e constroem esquemas perceptuais, motores, cognitivos, linguísticos e afetivos, ao se apropriarem das experiências do grupo social em que estão inseridas. Essas trocas de experiências com outras crianças e com o meio onde vivem possibilitam o desenvolvimento pessoal e cultural da criança, sendo fundamentais ao processo de formação infantil.

2.3 A Educação Infantil: Tempo e espaços educativos

A Educação Infantil vem adquirindo importância crescente nos debates a respeito da política educacional brasileira. Além dos educadores, outros profissionais, principalmente, ligados à área da Psicologia, Medicina, Nutrição e Serviço têm se interessado pelo estudo da criança de zero a seis anos, também, o chamado período pré-escolar. Estudos vêm mostrando a importância desse período para o lançamento dos alicerces de um desenvolvimento integral, sadio e harmonioso da criança, do jovem e do adulto.

A produção acadêmica sobre o tema tem aumentado, bem como, também, a consciência da necessidade de uma política de Educação Infantil integrada e articulada às três esferas de governo: União, Estados e Municípios. Parece superado o tempo em que se dizia ser a Educação, pré-escolar, artigo de luxo de pais ricos, ou, um mal necessário. Poucos dariam ouvidos, hoje, aos que acusavam a pré-escola de colocar em risco os sagrados

laços da família e constituir uma ameaça a essa instituição.

Além dos meios acadêmicos, também, os movimentos sociais, principalmente, os ligados aos direitos das crianças e das mulheres, vêm reivindicando a criação e a expansão de instituições educativas e assistenciais para atendimento à infância. Sendo a formação dos profissionais reconhecidos como um dos fatores mais importantes para a promoção de padrões de qualidade de ensinamentos adequados na educação (BARRETO, 1994, p.44). Pesquisas internacionais apontam a formação como fator de qualidade dos serviços e, no Brasil, vários profissionais promovem discussões e elaboram propostas para a formação do profissional de Educação Infantil, especialmente, os que trabalham em creches.

De acordo com o art. 62, da LDB 9.394/1996, que diz *in verbis*:

Art. 62 - A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na Educação Infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade normal (BRASIL, 1996)

O documento da Política de Educação Infantil, proposto pelo MEC, aponta a importância da formação do profissional que terá como função cuidar, educar sendo também reconhecido como profissional. Garantindo a este profissional condições de trabalho, planos de carreira, salário e formação continuada condizente à função.

Uma das ações prioritárias do documento é a promoção de formação e valorização dos profissionais da área. Estudos (embora pouco abrangentes) abalizam que muitos dos profissionais, principalmente, das creches, não têm formação adequada, recebem remunerações muito baixas e trabalham sob condições bastante precárias. Mesmo, na pré-escola, há grande número de profissionais sem o Ensino Médio completo. A maioria possui habilitação, em nível de Magistério, e um número menor tem curso superior. A qualidade da formação, no Brasil, deixa muito a desejar e, no caso da Educação Infantil, em que o profissional tem que educar e cuidar, o desafio da formação se apresenta como uma dimensão maior, pois, esta não contempla estas duas vertentes.

A organização dos temas dos encontros técnicos, propostos, atualmente, pelas Secretarias Municipais de Educação, visa possibilitar a análise da questão, partindo da discussão sobre o currículo da Educação Infantil, sobre o perfil do profissional da área e sobre as alternativas para a formação nos cursos de Ensino Médio, EJA e Ensino Superior.

Esses encontros têm o intuito de subsidiar o Ministério da Educação e Desportos, os sistemas de ensino e as agências formadoras, na formulação de diretrizes e estratégias para a formação inicial e continuada dos profissionais de Educação Infantil. O trabalho direto, com crianças pequenas, exige que o professor tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que o professor deverá trabalhar com conteúdos de naturezas diversas, que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos,

provenientes das diversas áreas do conhecimento. Esse referencial dirige-se ao professor de Educação Infantil como categoria genérica.

A teoria froebeliana, ao considerar o brincar como uma atividade espontânea da criança, concebe suporte para o ensino e permite a variação do brincar, ora como atividade livre, ora orientada (WALTER, 1989, p.21). Nas concepções froebelianas de educação, homem e sociedade estão intimamente vinculadas ao brincar. Froebel (*apud* WALTER, 1989, p.22) introduz o brincar para educar e desenvolver a criança; sua teoria metafísica pressupõe que o brincar permite o estabelecimento de relações entre os objetos culturais e a natureza, unificado para o mundo espiritual. Assim, o brincar, como atividade livre e espontânea, é responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo, os dons ou brinquedos, objetos que subsidiam atividades infantis.

Entende, também, que a criança necessita de orientação para o seu desenvolvimento, perspicácia do educador, levando-a a compreender que a educação é um ato institucional que requer orientação (WALTER, 1989, p.25). O professor, no seu papel de mediador, deve proporcionar situações em que as crianças possam desenvolver suas habilidades. Para isso, ele precisa saber o que atingir, qual é o seu objetivo perante a turma com a, qual vai trabalhar.

Muitas vezes, encontramos professores que veem o brincar de forma equivocada, encaram esse somente como recreação, sem um planejamento que integre essa atividade com as demais. Segundo Magalhães (2002, p.74), consideram a criança como um organismo que cresce quase como uma planta, com a implicação de que contém, em si, a semente do adulto. Nesse caso, a tarefa dos pais e dos professores consiste apenas em fornecer o meio adequado para que essa semente possa florescer. Ainda, segundo o mesmo autor, “o educador deve desenvolver uma relação afetiva com as crianças e favorecer desenvolvimento de sua autonomia, deixando-a exercer sua vontade tanto quanto possível”.

Segundo Kramer (1990, p.53), o papel do profissional é essencial na criação de um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório, de experiências educativas e sociais variáveis. Sabemos que a brincadeira é uma ação que ocorre no plano de imaginação, que tem domínio da linguagem simbólica. A realidade imediata fornece, portanto, o conteúdo para que a criança, dando-lhe significado, consiga, por meio da brincadeira, transformar essa realidade “por ela apropriada” em uma ação imitativa onde emoções e ideias possam ser exteriorizadas. Assim, poderá interagir com essa realidade, representando um personagem, por isso, o professor tem um grande papel nessa ação, mediando informações para que as crianças possam refletir e construir o conhecimento.

A brincadeira propicia a autoestima da criança, auxiliando-a a superar, progressivamente, os desafios de forma criativa, bem como a resolução de problemas. Ainda, de acordo com Kramer (1990, p.55), o professor pode utilizar um momento da brincadeira para investigar seus alunos, prestando atenção às maneiras como as crianças organizam suas

brincadeiras, como escolhem os papéis que vão representar, aos gestos que fazem, às palavras que vão utilizar e quais os materiais que vão utilizar para brincar.

É importante a observação do adulto diante das situações vividas pela criança. Ele precisa estar disposto a conversar, intermediar e levantar problemas para que as crianças exercitem as habilidades de criar situações de reflexão. É preciso que o educador esteja atento às falas, aos gestos, às escolhas, às atitudes e às produções das crianças.

O professor, no que lhe concerne, servirá de intermediário e colaborador, tornando o trabalho mais completo, tendo uma visão mais ampla sobre cada um de seus alunos. Assim, poderá preparar situações pedagógicas diversas, de acordo com as necessidades de cada criança, para colaborar com uma infância de descobertas, alegria e superação. De acordo com o Referencial Curricular Nacional, para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.59), é o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente, é o professor que organiza a base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

Kramer (1990, p.58) afirma que, por meio das brincadeiras, os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças, coletivamente e de cada uma em particular, registrando a capacidade de uso das linguagens, assim como, também, as capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. Sendo assim, as brincadeiras mais eficientes são aquelas que proporcionam atividades de autoexpressão e participação social, portanto, a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as faculdades próprias para a criação produtiva. Kramer (1990, p.59) enfatiza que o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para facilitar a educação da criança e a melhor forma de conduzi-la à atividade, autoexpressão e a socialização por meio do método lúdico.

A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de Educação, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinha, ampliar as capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão, elaboração de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos. Para isso, deve conhecer e considerar as singularidades das crianças, assim como a diversidade de hábitos, respeitando as diferenças e ampliando a socialização. Portanto, o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e as capacidades afetivas, sociais e cognitivas de cada criança.

Nessa perspectiva, na instituição de Educação Infantil, o professor constitui-se no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

3 AS BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA

Na Educação Infantil, a criança passa por uma fase que constrói fortes bases e conceitos, possuindo a mente mais aberta ao entendimento e à aceitação de novas ideias, qualquer recurso ou meio para o desenvolvimento da criança é bem-vindo para desenvolver os primeiros anos da vida da criança.

Desta forma, brincar é uma realidade do cotidiano da criança, sendo que, por meio do brincar, a criança pode exercitar a imaginação, permitindo relacionar e incluir seus interesses, casos de seu cotidiano e necessidades básicas, nas brincadeiras; interage, assim, com os demais participantes, reconstruindo, refletindo, desorganizando, ordenando e desconstruindo o espaço de acordo com os seus interesses, atuando diante de sua própria realidade. Neste sentido:

A brincadeira é uma atividade inerente ao ser humano. Durante a infância, ela desempenha um papel fundamental na formação e no desenvolvimento físico, emocional e intelectual do futuro do adulto. Brincar é essencial para criança, pois, é deste modo que ela descobre o mundo a sua volta e aprende a interagir com ele. (LEONTIEV, 2001, p. 67)

A criança quando brinca, sem a interferência de um adulto, muitas coisas acontecem. No brincar, elas mergulham em atividade lúdica, elaborando e organizando todo o ambiente em função da brincadeira. O empenho e a vontade da criança provocam o fenômeno, reúnem-se potencialidades num exercício mágico e prazeroso, quanto mais a criança se envolve, mais acaba por exercitar a capacidade de concentração, assim como, a de atenção; desenvolve habilidade para criar e, principalmente, de permanecer em atividade na brincadeira.

As brincadeiras possuem plena relação com a aprendizagem, a brincadeira funciona como um meio que elabora um ambiente planejado, agradável, motivador e carregado de informações, promovendo aprendizagem de diversas habilidades. Sendo um meio alternativo, em comparação a métodos de ensinamentos regulares, os alunos que possuem dificuldades de aprendizagem podem utilizar das brincadeiras como meio de absorção de informação, dessa forma, utilizando como conteúdo pedagógico (DINELLO, 1997, p. 70).

A brincadeira, muitas vezes, lúdica é atividade intelectual obrigatória para o desenvolvimento da criança. Não sendo vista simplesmente como meio de entretenimento, para se gastar a energia e distrair as crianças, possui potencial, para contribuir e enriquecer o desenvolvimento intelectual.

A brincadeira simboliza a relação, pensamento e ação da criança, remete no modelo da expressão da linguagem falada ou escrita. Nessa proporção, a escola deve ensinar novos conhecimentos, mas não menosprezar o que as crianças já possuem (ALMEIDA, 1995, p. 54).

Corroborando com o conteúdo exposto e em apoio ao autor, entende-se que as brincadeiras podem reforçar e trabalhar em cima do conhecimento da criança e, ainda,

ser recipiente para abordar novas questões de modo alternativo, de modo mais leve e descontraído.

As brincadeiras, além de serem meios de conhecimento, descontração e socialização, são meios para o desenvolvimento sensório-motor e do simbolismo, alimentando, com conhecimento necessário, para transformar o real em função de necessidades múltiplas, com a representação nas brincadeiras alinhando com questões e personagens reais, como encenação de casos reais e simbolismos importantes para a criança (DINELLO, 1997, p.70).

É brincando que as crianças, também, desenvolvem diversas habilidades, tais como: a capacidade de expressão verbal e não verbal, o raciocínio imposto pela prática na brincadeira, a linguagem e a colocação de seus pensamentos, representação espacial, ensinamento abstrato, curiosidade pelos objetos da brincadeira, criticidade, reflexão e principalmente criatividade (OLIVEIRA, 1997, p. 34).

Em apoio ao exposto pelo autor, entende-se que a brincadeira desperta a criatividade da criança e abre portas para criar e desenvolver variáveis dentro de sua própria realidade, esse desenvolvimento da criatividade é uma habilidade essencial para a vida adulta, sendo importante já provocar esse desenvolvimento na Educação Infantil

A brincadeira aflora a criatividade, fazendo com que a criança não tenha medo da imposição do adulto. E somente brincando a criança viaja em um mundo de ilusão, sendo ela mesma o autor, pois, na brincadeira, se criam fatos, ambientes, sentido consegue-se representar, cantar, dançar, tudo por intervenção da sua criatividade na brincadeira (OLIVEIRA, 2013, p. 4).

Para o autor, a brincadeira aprimora o processo de desenvolvimento, assim como a aprendizagem da criança em um ambiente constante de mudanças, com novos conhecimentos e com uma grande quantidade de objetos, com os quais nunca teve contato. Permite que ela esteja preparada para uma alta absorção de conhecimento, sendo assim, é preciso analisar por qual meio a criança possui maior acesso ao entendimento. Logo, as brincadeiras são uma maneira sutil e atrativa para esta tarefa.

Em apoio ao posicionamento, corroborando com a ideia, anterior, Vygotsky expõe em sua obra que:

Por meio do uso dos brinquedos, jogos e materiais didáticos que viabilizam e oferecem suporte para que o sujeito da aprendizagem aprenda e apreenda de forma mais descontraída, eficiente, efetiva e eficaz, a educação lúdica objetiva estudar e valorizar um novo processo de desenvolvimento das capacidades física, intelectual e moral do ser humano (VYGOTSKY, 1998, p. 122).

O aprendizado, destacado pelo autor, por meio da brincadeira e dos jogos, pressupõe que a atividade deve ser planejada e elaborada, destacando os objetivos e conteúdos a serem ensinados, a apropriação desses conteúdos, é a fonte que enriquecerá o intelecto da criança, sendo assim, as atividades devem ser intencionais e cuidadosamente planejadas.

Por meio das brincadeiras, é possível o desenvolvimento intelectual, moral e físico da criança, para Ronca (1989, p.27), é pelo aprendizado lúdico que permite a criança

explorar a relação de seu corpo com espaço que compreende a brincadeira, proporcionando possibilidades para deslocamento e criar condições mentais para sair de problemas impostos.

As brincadeiras, em um contexto geral, devem se relacionar com as condições e com o potencial do aluno, uma vez que o motivo da aplicação é o próprio aluno e os benefícios que vai gerar a ele. Neste sentido:

A capacidade do aluno também deve ser considerada e o professor deve atuar oferecendo condições para que o aluno possa aprender a partir do seu próprio esforço. Dessa forma, o ensinar e o aprender tomarão suas verdadeiras formas, sendo o papel do professor o de mestre emancipador, desafiando o aluno a usar sua própria inteligência, e o aluno passa a ser considerado capaz de buscar seu aprendizado. (BORDENAVE, 1993, p. 47)

As brincadeiras tendem a se modificar para se adaptar à realidade das crianças, alterando, também, a compreensão dos problemas que começam a enfrentar a partir delas. Dessa forma, também, transformam-se as brincadeiras, as quais acompanham e adaptam-se para a melhor compreensão das crianças.

Entende-se que as mudanças, no mundo, e o aumento do uso da tecnologia para as mais diversas atividades são naturais, logo determinados recursos não são mais utilizados como eram antigamente.

A atenção das crianças, voltada para dispositivos eletrônicos, tais como, celulares, *tablets* e redes sociais, ganha maior espaço na vida delas, sendo, muitas vezes, a principal forma de se relacionar. Anteriormente, o tempo era, predominantemente, ocupado por brincadeiras populares, sendo que essas brincadeiras, para Mozer (2008, p. 23), promoviam não somente a socialização e entretenimento, mas também o desenvolvimento lúdico, cognitivo, motor e emocional.

As brincadeiras populares, conhecidas pela prática em conjunto e em ambientes externos, como amarelinha, pular corda, esconde-esconde e bolinha de gude, já não são tão praticadas como antes, no entanto, ainda possuem seu valor social e carregam a cultura popular, mesmo não sendo mais tão praticadas, essas brincadeiras asseguram o acompanhamento lúdico, neste sentido:

A brincadeira enquanto exibição livre e espontânea da cultura popular tem a função de eternizar a cultura infantil, e desenvolver formas de convivência social, e permitir o prazer de brincar. A brincadeira infantil assegura o acompanhamento do lúdico, e da situação imaginária. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança (KISHIMOTO, 1999, p. 45).

Sendo, assim, entendem-se como populares as que, também, são conhecidas como folclóricas, ou seja, aquelas brincadeiras passadas de geração em geração, conservando regras e personagens básicos originários. Muitas delas existem há séculos e, em certos casos, apresentam variações, ou podem apresentar modificações, conforme a região Brasileira, porém, os objetivos e o intuito das brincadeiras permanecem (ASSIS, 1984, p. 9).

As brincadeiras populares, transmitidas de geração a geração, aprendidas, normalmente, na rua, em parques, são assimiladas e praticadas pelas crianças de forma espontânea. Logo, uma criança que aprendeu a brincadeira cabo de guerra, com um grupo de amigos, pode ensiná-la a outros amigos, na escola, por exemplo. Essa brincadeira (atividade) estimula o trabalho em equipe e, como toda brincadeira, pode mudar de forma com o passar dos anos e variar as regras, conforme culturas e grupos sociais, no entanto, o conteúdo continua o mesmo (FRIEDMAN, 2006, p.78).

As tradicionais brincadeiras populares que, atualmente, são pouco praticadas, já fizeram parte da infância de muitas crianças a adultos que juntos praticavam sem preconceito. Os adultos participavam de brincadeiras populares de crianças, além de praticarem brincadeiras voltadas às crianças, também, praticavam jogos elaborados para os adultos. Segundo Friedman (2006, p. 81), que define que atividade “era um fenômeno social de que todos desfrutavam.”

Dessa maneira, entende-se que as brincadeiras populares, além de contribuírem para o desenvolvimento integral das crianças, também, são meios para ensinar de valores e diferentes ensinamentos, fazem parte da cultura, e a transmissão de conhecimento não deve ser esquecida e nem sua prática que beneficia a criança. Assim, tem-se o exposto, a seguir, que corrobora com a concepção de que a brincadeira popular desenvolve a capacidade de escolhas e de atuar, promovendo a interação social dos participantes do jogo como, por exemplo, brincadeira de mímica entre crianças que desenvolve essas habilidades.

Quando a criança assume um papel na brincadeira, ela opera com o significado de sua ação e submete seu comportamento a determinadas regras. Isso conduz ao desenvolvimento da vontade, da capacidade de fazer escolhas conscientes, que estão intrinsecamente relacionadas à capacidade de atuar de acordo com o significado de ações ou de situações e de controlar o próprio comportamento por meio de regras (ROSSLER, 2006, p. 57).

As regras expostas pelo autor estão muito presentes nas brincadeiras populares, além de possuírem começo, meio e fim, essas características são relevantes para o aprendizado e para que o desenvolvimento seja potencializado.

Na obra de Friedman (2006, p. 76), define-se que as brincadeiras tradicionais infantis são formas especiais da cultura folclórica, sendo que se opõe à cultura formal e escrita por se desenrolar de maneira vivida. Distinguindo-se e caracterizando-se por seus critérios de formação e, também, mecanismo para transmissão do conteúdo da cultura, os quais fazem das brincadeiras um folclore infantil e cultura em torno de si. Entende-se que são anonimamente criadas e coletivamente modificadas num passo de esforço coletivo, são o produto espiritual do povo em questão que as práticas por meio dos tempos.

De acordo com Friedman (2006, p. 76), embora as grandes modificações incididas, e o desuso que ocorre de geração em geração, as crianças admitem para si o encargo de passar as brincadeiras tradicionais, utilizando-se de características da vida atual. Essas brincadeiras servem como veículos de elementos culturais, sendo que os elementos folclóri-

cos da cultura infantil são vistos na rua e decorrem da cultura de adultos. Nesse sentido, transferem-se para as crianças e é praticado por elas.

É possível averiguar que as brincadeiras populares possuem grande carga cultural e potencial de aprendizagem, embora não sejam mais uma prática recorrente das crianças, atualmente, são ser utilizadas por profissionais que reconhecem essa importância.

As crianças aprendem por meio da relação com outras pessoas, além do contato com os objetos e com o meio ambiente, explorando e vivenciando esses materiais. O brincar inclui sempre a experiência de quem brinca. Brincar é a primeira forma de se relacionar com o mundo, é um processo permanente de descoberta. Brincar tem um viés que vai muito além da simples fantasia. Quando um adulto vê uma criança empilhando apenas bloquinhos, para o pequeno aquilo significa experimentar as possibilidades de construir e conhecer novas cores, formatos e texturas.

Atualmente, é comum se deparar com professores, nas instituições de Educação Infantil, que são unânimes em afirmar que a Educação é falha, rejeitam o ensino pela via do treinamento, da racionalidade excessiva, da repressão e da massificação. Também temos aqueles que são unânimes em considerar a ludicidade como estratégia viável que se adapta às novas exigências da Educação.

Brincadeira é coisa séria, pois, brincando, a criança se expressa, interage, aprende a lidar com o mundo que a cerca e forma sua personalidade, recriam situações do cotidiano; dessa maneira, percebe-se a importância do brincar como forma da criança expressar-se e desenvolver as habilidades de criação, de se relacionar e de interagir.

Santos (2001, p.15) já trazia uma importante concepção sobre a ludicidade ao afirmar que:

A aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garantiu uma postura lúdico-pedagógica na sua atuação, pois, ao iniciarem um trabalho, deparam-se com muitas dúvidas, já que aprenderam muito sobre sua área profissional durante a formação acadêmica e muito pouco sobre ludicidade, tendo por isso poucos elementos de análise e compreensão deste tema como fator para o desenvolvimento humano.

O fato é que a instituição de Educação tem buscado, incessantemente, incorporar a ludicidade como ferramenta estratégica no processo de aprendizagem das crianças e que, por isso, ressalta-se a ideia de que é preciso que os profissionais de Educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender a aprender.

Segundo Kramer (2003, p.15):

Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nelas

produzidas. Esse modo de ver as crianças favorecem entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância.

Portanto, no brincar, a criança pode manifestar sua independência, pois, cabe a ela escolher o jogo ou a brincadeira, os brinquedos e/ou outros materiais, assim como os parceiros.

O jogo e a brincadeira têm importância para o desenvolvimento de processos psíquicos, primeiro porque desenvolvem a imaginação, a linguagem e o pensamento, a memória e afetividade. (LIMA,1991, p.18). Os jogos são importantes instrumentos no desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Longe de servirem, apenas, como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas.

De acordo com Brougère (1998, p. 122):

Como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível na criança com a educação que se deve dar-lhe? Muito simplesmente fazendo do jogo um meio de educar a criança. O jogo é um fim em si mesmo para a criança; para os adultos devem ser um meio. Daí este nome de jogos educativos que tende a ocupar cada vez mais espaço em nossa linguagem de pedagogia maternal. Não se trata, portanto, de deixar a criança livre de sua atividade, abandonada a si mesma: a criança deve jogar, mas todas às vezes que você lhe dá uma ocupação que tem a aparência de um jogo, você satisfaz essa necessidade e, ao mesmo tempo, cumprem seu papel educativo.

Então, o jogo para a criança constitui um fim, ela participa com o objetivo de obter prazer. Para os educadores que desejam usar os jogos com objetivos educacionais, este é visto como um meio, um veículo capaz de levar até a criança uma mensagem educacional. Assim, a tarefa do educador é escolher o jogo adequado para transmitir o aprendizado educacional desejado. Ao educador, cabe o papel de mediar, sabendo adaptar e criar oportunidades com jogos, bem como reorganizar sua prática e seus projetos.

No Brasil, Miranda (1990, p. 153) é considerado o precursor dessa forma de pensar. O jogo organizado constitui o melhor método para inculcar princípios, normas e estabelecer padrões normais. A formação do caráter não decorre do jogo em si, mas o resultado surge por meio ou através do jogo.

Os jogos colaboram com o desenvolvimento de habilidades onde se empregam a força como puxar, levantar, empurrar; a agilidade como correr, rastejar; a destreza como atirar, mirar, esquivar. Como também habilidades físicas que exigem uma maior sensibilidade como, por exemplo, jogos onde as crianças necessitam se ocultar ou executar alguma atividade ligada à psicomotricidade fina, como enfiar uma agulha, equilibrar um ovo, etc. (BROUGÈRE, 1998, p. 155).

O jogo é a maneira natural das crianças interagirem entre si, vivenciando situações, manifestando indagações, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros, e poderem, por meio deles, reformularem, sem qualquer punição, seu planejamento e as

novas ações. A forma como os jogos são executados propõe criatividade, facilidade de adaptação a situações novas facilitando o contato e a participação no trabalho em grupo, aceitação das limitações da própria criança e do outro.

Conforme Kishimoto (1998, p. 151):

A brincadeira com jogos tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo. Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções.

Se o educador tiver como objetivo desenvolver a capacidade de planejamento e relacionamento de seus alunos, usando os jogos, ele poderá dosar a sua aplicação, variando os elementos de complexidade, de participação individual e em grupo.

Brincar reforça os laços afetivos. Toda criança gosta de brincar com pais, avós e outros adultos queridos. Isso faz a criança sentir-se prestigiada e desafiada. Por meio dos jogos, as crianças são estimuladas ao trabalho em equipe, a respeitar regras, à concentração, ao pensamento e estarão, com tudo isso, aprendendo por meio do prazer, da satisfação, brincando e se divertindo, por isso, essa companhia lúdica ocorre com sucesso.

Friedmann (1990, p.30) afirma que “O jogo é a nossa maior fonte de criatividade [...] as crianças jogam com ideias enquanto se envolvem nas experiências do seu divertimento”. Para isso é necessário entender suas brincadeiras, portanto, perceber as intenções ou sentidos dessas atividades lúdicas na vida das crianças.

Compreendemos que o jogo é uma fonte de criatividade e as crianças jogam com ideias, enquanto, se envolvem nas experiências e aquisição de conhecimentos por meio do divertimento que as brincadeiras proporcionam.

Segundo, ainda, Friedmann (1990, p.32), muitos estudos apontam que, por meio dos jogos, a criança vê e constrói o mundo e, nessa relação, é importante que os professores resgatem as atividades lúdicas, de modo que esse processo trabalhe com a diversidade cultural. Todo ser humano pode se beneficiar dos jogos, tanto no aspecto lúdico da diversão, quanto no aspecto da aprendizagem.

Os jogos são ferramentas pedagógicas muito eficazes para a estruturação e aquisição de conhecimento e contribui de maneira ímpar e prazerosa para a socialização das crianças.

De acordo com as orientações do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: “No ato de brincar, os sinais, os gestos, os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparenta ser, Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhe deram origem, sabendo que estão brincando” (REFERENCIAL CURRICULAR PARA EDUCAÇÃO INFANTIL, v.1, 1998, p.27).

Por meio do ato de brincar, as crianças têm em suas mãos a possibilidade de lidar com a realidade dos acontecimentos, sabendo que estão brincando, recriando e repensando

essa realidade, firmando suas relações com os outros e com ela mesma.

Nas palavras de Kishimoto (1998, p. 140),

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e a ausência de tensão ou perigo, proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição.

Portanto, é por meio do jogo que as crianças vivenciam, de forma livre e autônoma, por relacionamento social. O educador fica maravilhado com as observações que pode fazer do comportamento de seus alunos, descobrindo entre eles a capacidade de cada um para a liderança, a cooperação e outras habilidades.

Kishimoto (1998, p. 154) comenta que:

O educador que deseja fazer do jogo uma ferramenta educacional usará estas observações, aplicando jogos que suscitem diferentes formas de cooperação entre os alunos, mesclando times e elementos, trabalhando com as lideranças, dando maiores desafios às lideranças estabelecidas e criando situações que façam surgir novas.

O tipo de desafio que o jogo propõe, também, irá influenciar no desenvolvimento social, pois, aplicando-se sempre jogos competitivos, o grupo poderá ficar muito deslumbrado com a vitória, melhorando a autoestima e a autoconfiança, bem como também a tolerância e a frustração quando se perde no jogo.

As crianças, nos jogos, normalmente têm noção de ética e de valores. A observação do educador, nos jogos, é fundamental, uma vez que, por meio do jogo, muitas vezes, as crianças demonstram lealdade e a justiça. O educador também pode aplicar jogos que exercitem valores de convivência, companheirismo fazendo com que os alunos venham estabelecer, futuramente, relacionamentos saudáveis entre si e consigo mesmo.

Como afirma Kishimoto (1998, p. 147):

O jogo é também uma forma de sociabilização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta. O conhecimento das modalidades lúdicas garante a aquisição de valores para a compreensão do contexto. Os jogos funcionam como uma oportunidade de conviver com regras, e este convívio não se limita à aceitação e à obediência, mas também leva à criação de uma normatização e até de uma jurisprudência.

O comportamento das crianças, em relação às regras, pode ser classificado em quatro estágios que variam de acordo com a faixa etária de acordo com Piaget (1994, p.60):

No primeiro estágio, a criança conhece as regras. No estágio seguinte, a criança começa a perceber regras externas e procura imitá-las, como uma atitude de respeito. No terceiro estágio, que acontece, em média, a partir dos dez anos, a regra do jogo se apresenta à criança não mais como uma lei exterior, sagrada, enquanto imposta pelos adultos, mas como resultado de uma livre decisão e como digna de respeito à medida em que é mutuamente consentida. O último estágio é o de codificação das regras, que pertencem e são respeitadas por todo o grupo.

Para Kishimoto (1998, p. 151), os jogos permitem vivências com regras importantes para a formação ética e a convivência em sociedade. É brincando com os jogos que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio do universo lúdico, a criança começa a se expressar com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança e sendo liderada, compartilhando a alegria de brincar. E o clima de ludicidade, em geral, colabora com o surgimento de laços afetivos. As crianças sentem-se mais descontraídas. Os jogos, como recurso pedagógico, na Educação Infantil, promovem experiências ricas em socialização e regras de convivência em sociedade.

Para Didonet (1994, p.4),

O brincar antecede a humanidade. Os animais também brincam, embora o ser humano, ser-de-cultura, brinque diferente. Pelo jogo, este mergulha em um clima lúdico dentro do qual a realidade tem conteúdo e simbologia próprios dos jogadores-criança. O brincar, portanto, é uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se, por isso, em peça importantíssima na sua formação. Seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que através dessas atividades a criança constrói seu próprio mundo.

Segundo Rodrigues (1976, p. 305), a função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao mundo das emoções e da sensibilidade, ela aparece ativa também no domínio da inteligência e coopera, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores. Assume, também, uma função social, e esse fato faz com que as atividades lúdicas extravasem sua importância para além do indivíduo. A brincadeira de faz-de-conta – mágica por excelência – aparece com maior frequência entre os dois e quatro anos e é considerada uma das fases mais marcantes da fantasia infantil. A criança, quando se envolve nessa brincadeira, assume papéis da vida adulta e isso proporciona que ela faça a mediação entre o real e o imaginário.

Essa vivência da realidade pela criança, no faz-de-conta, difere-se da imitação e integra-se numa recriação das compreensões da criança. Nesse panorama, devemos considerar o brinquedo um fator de extrema relevância no desenvolvimento infantil. Os primeiros anos de vida são o período mais importante para estimular os sentidos e a curiosidade sobre o mundo. E o brinquedo desempenha um importante papel nesse processo. Ainda no berço, o bebê provoca um ato sem intenção e, estimulado pela reação, o repete. Até os seis meses, a exploração dos objetos é instintiva e ele se sente estimulado a pegar o que vê pela frente para colocar na boca (FARIA, 2007, p.1).

Então o que considerar na hora de escolher brinquedos para utilizar num ambiente escolar? O melhor é basear-se nas etapas do desenvolvimento infantil. O bom brinquedo é aquele que atende às necessidades e possibilidades de cada fase do desenvolvimento infantil. No entanto, de nada adianta encher uma sala com diferentes categorias de brinquedos e não ensinar a brincar. Além de fazer uma boa seleção, é papel do educador mostrar as

funções de cada brinquedo para que todos sejam aproveitados ao máximo, pois, sabendo as funções dos brinquedos, as crianças exploram mais e descobrem mais a respeito do que fazer com o brinquedo.

De acordo com Faria (2007, p.2), devemos estar atento aos brinquedos, principalmente, se eles tiverem peças pequenas, já que os pequenos adoram levar tudo à boca, por isso, é essencial evitar peças miúdas, modelos muito frágeis e brinquedos que desmontam. O material mais recomendado é o tecido. O plástico, se não for maleável, pode machucar. Já a madeira, que soltam lascas e objetos pontiagudos, nem pensar.

É importante, também, ressaltar que todos os brinquedos devem ser fáceis de lavar e higienizar para evitar riscos de contaminação. Para baratear custos, o educador pode produzir versões em materiais recicláveis. Dá para juntar vários materiais e embalagens atraentes para incentivar o uso, sem se esquecer de deixar tudo em locais acessíveis para as crianças.

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e brinquedos vão surgindo, gradativamente, na vida da criança, desde os mais funcionais até os mais complexos. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

Segundo Kishimoto (2002, p.20), o brinquedo é diferente do jogo. Brinquedo é uma ligação íntima com a criança, na ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Ainda brinquedo é “objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira”, sendo assim ele estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Portanto, no brinquedo, a criança atua sobre o objeto de conhecimento e, assim, o assimila e descobre diversas formas de brincar com ele; um mesmo brinquedo pode ter inúmeras funções, e são atribuídas de formas diferentes pelas crianças.

Vygotsky (1998, p.16) relata sobre o papel do brinquedo, como sendo um suporte da brincadeira e ainda o brinquedo tendo uma grande influência no desenvolvimento da criança, pois, o brinquedo promove uma situação de transição entre a ação da criança com objeto concreto e suas ações com significados. Sendo assim, a criança atribui significados por meio do brinquedo, significados muitas vezes de vínculos afetivos, de situações vividas no dia a dia.

Ainda, segundo Kishimoto (2002, p. 21), “O vocábulo brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem dimensão material, cultural e técnica.” O objeto brinquedo é um suporte da brincadeira, é a ação que a criança desempenha ao brincar. Assim podemos concluir que brinquedo e brincadeira estão relacionados diretamente com a criança/sujeito e não se confundem com o jogo em si.

De acordo com Cunha (1988, p. 25), o brinquedo traduz o real para a realidade infantil.

Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Ainda, segundo Cunha (1988, p.37), os brinquedos podem proporcionar às crianças: desenvolvimento e aprendizagem; inteligência e concentração da atenção; desenvolvimento da linguagem; e desenvolvimento da sociabilidade.

O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, dessa forma, proporcionando a aprendizagem, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção. O brinquedo assume formas e significados de acordo com a necessidade das crianças, é um objeto que pode ser transformado quando ligado à sua realidade ou a manipulação desta. Por meio do brinquedo, a criança reorganiza, constrói e reconstrói relações entre situações no pensamento e situações reais.

Para Nylse Helena da Silva Cunha, pedagoga, diretora do Instituto Indianópolis e fundadora da primeira Brinquedoteca Brasileira, “os brinquedos são alimentos para a fome de conhecer da criança” (KISHIMOTO, 1998, p. 59).

Podemos concluir que o brinquedo é um instrumento de mediação da criança com a brincadeira e, na medida que a criança interage com os brinquedos e com os outros, vai construindo relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive.

De acordo com a história da humanidade, até o século XV, a criança era vista como um adulto em miniatura. Ela era vestida como adulto e a ela cabia decisões como se fosse adulto.

Na época atual, em algumas famílias, essa situação não é muito diferente. A criança ocupa, muitas vezes, o lugar de centro das decisões: ela é a autoridade e os pais a obedecem. É ela quem determina a hora e onde irá dormir; se vai ou não tomar vacina; se vai ou não escovar os dentes etc. Existem alguns segmentos da literatura e outros sociais preocupados em conscientizar os adultos das necessidades, da importância e das responsabilidades de cada papel (MELO, 2002, p.175).

Muitos adultos, quando se referem à criança e ao que lhe é pertinente, referem-se de uma maneira pejorativa, desqualificada ou desconsiderada. Brincar é o verbo da criança. Brincar é a maneira como ela conhece, experimenta, aprende, apreende, vivencia, expõe emoções, coloca conflitos, elabora-os ou não, interage consigo e com o mundo. O corpo é um brinquedo para a criança. Por meio dele, ela descobre sons, descobre que pode rolar, virar cambalhota, saltar, manusear, apertar, que pode se comunicar.

O mesmo brinquedo pode servir de fonte diferente de exploração e conhecimento. Uma bola para uma criança de dois anos pode ser fonte de interesse em relação a tamanho, cor; e, para uma criança de seis anos, o interesse pode ser mais relacional: jogar e receber a bola do outro, fazer gol (EMERIQUE, 2003, p.68). É importante que a criança possa brincar sozinha e em grupo, preferencialmente, com crianças de idade próximas. Desse modo, ela tem possibilidade, também, de ampliar sua consciência de si mesma, pois, pode conhecer seu comportamento quando está brincando num grupo que é mais receptivo, num outro que é mais agressivo, em outro onde é líder, num outro em que é liderada etc. Lidando

com as diferenças, ela amplia seu campo de vivências.

Alguns cuidados devem ser tomados com a relação da criança com o brinquedo. Isto é, brincar deve ser divertido, prazeroso e não tarefa, e o brinquedo deve estar de acordo com o interesse da criança. Seguem algumas sugestões de brinquedos de acordo com a faixa etária, segundo Oliveira (2006, p.93-95):

Três meses: Chocalhos, mordedores, figuras enfiadas em cordão para instalar no berço ou carrinho.

Seis meses: Quadros com peças coloridas, de formas diversificadas, peças que correm em trilhos.

Oito meses: Bolas, cubos em tecidos, caixas de música com alça para puxar.

Dez meses: Bonecos em tecido com roupas fixas, animais em tecido (não pelúcia), sem detalhes que possam ser arrancados.

Um ano: Cavalinhos de pau, carrinhos de puxar e empurrar, blocos de construção simples, cadeiras de balanço.

Dois anos: Veículos sem pedais, que se movem pelo impulso dos pés.

Três anos- Veículos com pedais, triciclos, bonecas com pés e mãos articulados, jogos de memória.

Quatro anos: Roupas de fantasia, super-heróis, máscaras.

Cinco anos: Miniaturas de figuras simples, soldados de chumbo, maquiagem, bolsas, bijuterias, móveis do tamanho da criança.

Seis anos- Aviões, barcos e autoramas.

Oito anos- Jogos de xadrez, damas, simulação e mistério.

Às vezes, o adulto dá o brinquedo para a criança na tentativa de que ele, adulto, possa brincar, passando a conduzir a brincadeira e, muitas vezes, brigando se a criança descobriu outra forma de jogar ou de brincar que não a formalizada a princípio, não permitindo, assim, a espontaneidade, a manipulação criativa, a exploração e o prazer.

Ao se fazer doações dos brinquedos, isso deve ser realizado com autorização e participação da criança. O brinquedo pode conter uma série de significados para a criança, mesmo que ela não o use, não ligue para ele, ou esteja muito usado e quebrado. Ele pode ser um amigo, um conforto, uma segurança e, desse modo, ela pode não ter condições ou vontade de se desfazer do brinquedo num determinado momento. O que nada tem a ver com ser ou não ser egoísta.

A cada dia, os brinquedos e brincadeiras tradicionais vêm sendo deixados de lado pelas crianças, as quais preferem se divertir utilizando artigos de alta tecnologia (videogames, computadores, brinquedos eletrônicos) que funcionam por controle remoto e fazem quase tudo sozinhos (FADELI *et al*, 2003, p.26).

Conceição e Nogueira (2004, p.18) explicam esse fenômeno afirmando que:

[. . .] o brinquedo evolui, tal como evoluem as sociedades. As crianças de hoje já não brincam com carros de boi em madeira, pois, estão inseridas no seu tempo tal como os seus avós e bisavós estavam contextualizados nos seus. O mundo das crianças de hoje é o mundo da informação e da realidade virtual, é o mundo dos complexos sistemas tecnológicos [. . .].

Além das características de cada época, muitos pais e até mesmo professores têm em mente que brinquedo é algo que pode ser encontrado nas prateleiras de uma loja. E, no momento, em que pensam em dar um brinquedo a uma criança, os pais vão até uma loja e adquirem o último lançamento da indústria dos brinquedos. Entretanto, os brinquedos ali disponíveis, muitas vezes, refletem apenas as características de uma sociedade capitalista e consumista, já que para a criança qualquer objeto, por mais simples que seja, pode ser transformado em brinquedo, bastando, para isso, que ela utilize a imaginação, conferindo um sentido novo ao objeto que está manipulando (EMERIQUE, 2003, p.52). Caso os brinquedos produzidos pela indústria forneçam algo que estimule a capacidade de fantasiar da criança, estes serão utilizados. Caso contrário, por mais novos e bonitos que sejam, serão deixados de lado pelas crianças tomando como destino o fundo de uma caixa de brinquedos (FREIRE, 1994, p.24).

Outra explicação para a substituição dos jogos tradicionais pelos brinquedos modernos pode ser dada pela falta de espaço físico e de locais que ofereçam segurança para sua realização. Isso pode ser explicado pelo aumento significativo dos índices de violência urbana, pelo crescente número de carros nas ruas, além do fato das crianças, da sociedade contemporânea, possuírem uma vida repleta de compromissos, restando pouco tempo para brincar (CALEGARI & PRODÓCINO, 2006, p.61).

Todos esses elementos fazem com que os jogos e brincadeiras tradicionais, os quais eram vivenciados pelas crianças em espaços públicos e outros, tornem-se lembranças vivas apenas na memória das pessoas mais velhas. Embora seja necessário respeitar as particularidades de cada época, deve-se ter em mente que os jogos tradicionais e brincadeiras de rua são importantíssimos no desenvolvimento das crianças e na manutenção da identidade e cultura de uma comunidade (FADELI *et al*, 2003, p.46).

Mas, infelizmente, nos dias atuais, as crianças são criadas dentro de casas e apartamentos, principalmente, nas grandes cidades, sendo a principal fonte de diversão os jogos eletrônicos. Ainda segundo Fadeliet *al* (2003, p.51), não se pode descartar a utilização de equipamentos tecnológicos como instrumentos de auxílio no processo de desenvolvimento das habilidades das crianças. Contudo, esses recursos não podem ser utilizados de forma aleatória, pois, na grande maioria dos casos, esses equipamentos estimulam praticamente a relação óculo-manual, ou seja, as crianças sentem a falsa ilusão de que estão controlando a máquina, sentem que estão fazendo parte, ativamente, da atividade quando, na verdade, o que ocorre é o contrário; as crianças são os elementos passivos da atividade, recepcionando as informações advindas da máquina.

Um exemplo da influência dos equipamentos tecnológicos sobre as crianças estão no fato de que muitas, ao brincar, acabam por reproduzir os gestos, a maneira de agir daqueles personagens que aparecem na tela da televisão. Nesse momento, a brincadeira passa a perder seu caráter lúdico, uma vez que a criança está apenas reproduzindo algo criado por meio da imaginação de um adulto. Ao assumir esse papel de passividade, perante

a televisão, a criança perde um pouco a oportunidade de criar e de fantasiar sua própria brincadeira. É necessário destacar, também, que, mesmo nessas atividades, a criança não perde totalmente sua capacidade de fantasiar, de criar e de transformar a brincadeira da forma como lhe convier (FACHINETO *et al.*, 2003, p.76).

Para que fique claro, a intenção não é a de rotular os brinquedos modernos como ruins em face aos modos de brincar de antigamente, mas sim alertar que estes têm se tornado, cada vez mais, a única opção de brincadeiras para as crianças da sociedade contemporânea. Todavia, é essencial destacar a grande importância que o brinquedo e as brincadeiras exercem no contexto de desenvolvimento de todas as crianças. Crianças pequenas, principalmente, com menos de três anos, não possuem habilidade de envolvimento em brincadeiras que exijam abstrações imaginárias. Desde que as crianças consigam participar dessas categorias de situações, estas criam formas de comportamento, que vão além do ambiente imediato no qual ela se encontra.

Por meio do brinquedo, a criança vai modificando sua forma de agir, deixando de lado a prevalência visual externa, ou seja, passando a depender mais das motivações e tendências internas, e não apenas dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. Os brinquedos possuem, de forma inerente, uma força motivadora, no que se refere às ações da criança, especialmente, as muito pequenas, chegando até mesmo a determinar mudanças significativas no comportamento da criança. Segundo Vygotsky (1988, p.73), a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que ela vê.

É, durante o período pré-escolar, que ocorre, pela primeira vez, um conflito entre os campos do significado e da visão no que diz respeito ao brinquedo, ou seja, o pensamento não depende mais da motivação dos objetos, e a ação relacionada a eles passa a surgir dos pensamentos de cada criança, onde a ação que é regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não mais pelos objetos. Nessa fase, a criança ainda não consegue separar o pensamento do objeto real, ou seja, o objeto concreto. Como afirma Piaget, para imaginar um cavalo, a criança precisa definir a sua ação tendo como base um cavalo-de-pau como pivô.

Segundo Kramer (1990, p.74), além de apresentar os aspectos lúdicos, os jogos e brincadeiras, por muito tempo, contribuíram para diferenciar a função social de cada sexo. As brincadeiras aceitas como típicas do sexo feminino se resumiam àquelas que colocavam a criança no papel de mãe, de dona de casa, funções que todas as meninas deveriam assumir um dia. O espaço físico destinado a essas atividades era pequeno e, às vezes, resumia-se ao quintal de casa ou o pátio da escola. Situação diferente da encontrada pelos meninos, os quais brincavam em espaços grandes e abertos como na rua, no campo, na maioria das vezes, em grandes grupos.

As brincadeiras, caracterizadas como sendo masculinas, englobavam atividades que desenvolviam técnicas competitivas, empreendedoras, grandes desafios e disputas.

Essa situação levou os indivíduos, do sexo masculino, a adquirir certa posição de controle, capacidade de liderar e lutar, além de adquirirem uma sensação de poder. Diante disso, culturalmente, foi-se criando um controle social do sexo masculino sobre o feminino, no que diz respeito às brincadeiras e ao espaço destinado para a realização, pois, na maioria dos casos, os meninos e as meninas não brincavam juntos. Essas restrições, quanto à possibilidade de crianças de sexos diferentes brincarem juntas, apresentavam-se muito mais antigamente do que hoje (CAMARGO, 1998, p.87).

Uma das formas de apresentação do domínio do sexo masculino sobre o feminino, está no fato de que, ao realizar alguma atividade, pré-julgada como sendo masculina, durante as aulas de Educação Física, em uma turma mista, as meninas passam a representar uma ameaça, pois os meninos se julgam na obrigação de serem melhores do que as meninas e, caso não sejam, serão alvo de piadas, de chacotas por parte dos outros colegas. Já para as meninas, ser melhor que os meninos, por vezes, torna-se um momento de glória, de consagração (ALTMANN & SOUSA, 1999, p.32).

Uma ótima maneira de se estudar as diferenças impostas pela sociedade, no que diz respeito às diferenças sexuais, ocorre por meio da observação das brincadeiras de rua, já que existem brincadeiras consideradas como, tipicamente, femininas ou masculinas, e a criança que praticar a brincadeira, considerada como sendo do sexo oposto, acaba sendo completamente desvalorizada (MAGALHÃES & PONTES, 2003, p.14).

A postura tradicional que procura diferenciar como cada sexo deve brincar (meninos jogam bola e meninas brincam de casinha), em muitos casos, não vai ao encontro dos anseios da criança, já que, muitas vezes, as meninas querem jogar futebol ou lutar, ações normalmente consideradas masculinas. E alguns meninos têm vontade de fazer balé, brincar de casinha entre outros (EMERIQUE, 2003, p.26).

As brincadeiras são uma atividade natural na fase da Educação Infantil, onde a criança pode se relacionar com as demais crianças, criar vínculos e obter um momento de lazer. O educador pode utilizar as brincadeiras para elaborar atividades em que o aluno tenha um desenvolvimento, cognitivo, racional, social e emotivo.

Neste mesmo sentido, em apoio ao conceito acerca das brincadeiras, Oliveira (2013, p. 4) diz que:

A brincadeira aflora a criatividade, fazendo com que a criança não tenha medo da imposição do adulto. E somente brincando a criança viaja em um mundo de ilusão, sendo ela mesma o autor, pois, na brincadeira, criam-se novos fatos, ambientes, sentido consegue-se representar, cantar, dançar, tudo por intervenção da sua criatividade na brincadeira (OLIVEIRA, 2013, p. 4).

As crianças que brincam, em grupo, têm a oportunidade de desenvolver suas relações sociais e emocionais, e é, nesse momento, que têm a oportunidade de manifestarem sentimentos e vontades; as relações amadurecem e a criança aprende a lidar com outras

crianças que podem, no contexto, ter opiniões e personalidades distintas, é a chance que há para o desenvolvimento emocional e social, diante de realidades e de situações criadas pelas crianças, em ocasiões fora do contexto comum.

Segundo Soler (2006, p. 30), na Educação Infantil, outra habilidade que é trabalhada é a coordenação motora, por meio da elaboração de brincadeiras e de jogos cujo manuseio de um brinquedo, encaixe de peças, por exemplo, desenvolve habilidades motoras, ou até mesmo o sacudir de um chocalho, que pode promover esse desenvolvimento, além de outras atividades como encaixe, empurrar blocos empilhados, com as quais a criança aprende, de maneira intuitiva, a resolução de problemas, compreendendo o funcionamento dos objetos e, assim, acaba aprimorando sua cognição.

Atualmente, há diversos brinquedos e brincadeiras que desafiam as noções de raciocínio, resiliência e habilidade cognitiva, sejam elas brincadeiras físicas ou digitais, e as digitais, por *smartphones*, *tablets* ou qualquer outro dispositivo, também, são válidas para análise e, sendo possíveis, podem ser aplicadas ao contexto escolar, sendo que o objetivo de aprimorar as habilidades das crianças deve ser preservado e atingido, já que a vantagem da utilização, desses meios, é a simpatia e familiaridade das crianças com eles, pois, a cada nova geração, as crianças estão mais conectadas e possuem maior interatividade digital.

Acompanhando a evolução do desenvolvimento da sociedade e das tecnologias, a criança também passa por essa evolução, e, dessa maneira, necessitam-se que sejam propostas condições melhores para que ela se desenvolva de forma que seus conhecimentos adquiridos sejam absorvidos e, assim, seu desenvolvimento seja estabelecido de acordo com suas necessidades educacionais que precisam de atenção (CUNHA, 2007).

As brincadeiras, quando realizadas, na escola, buscam promover a aprendizagem, o despertar do imaginário infantil e o pensamento criativo, além de potencializar a compreensão da criança do mundo ao seu redor. Assim, é inegável a importância da brincadeira para a vida da criança (OLIVEIRA, 1995, p. 66).

Conforme o autor, as brincadeiras despertam a imaginação e o lúdico e promovem diversos benefícios às crianças. Sendo que estes, evidenciados pela utilização das brincadeiras, devem ser analisados e estudados pelo educador, a fim de que as brincadeiras sejam aplicadas, conforme a necessidade de aprendizagem e o nível intelectual e de compreensão dos alunos que participam, caso contrário não haverá momentos de descontração, resultando em estresse e frustração por parte da criança que participa.

O importante é realizar as atividades com o objetivo de aprender algo e promover desenvolvimento. Nesse sentido, é relevante que sejam realizadas em contexto escolar, para que o educador possa observar o andamento da atividade, A supervisão deve sempre considerar que se trata de descontração, pela qual as crianças podem melhor se relacionar no meio social, em conjunto, é possível assimilar e recriar experiências com os demais jogadores. Assim, por se tratar de atividades sociais, garantem a interação e a construção de conhecimentos da realidade pelas crianças que trabalham em equipe (ALMEIDA, 1995,

p.40).

É, por meio das brincadeiras, que a criança pode aprender a agir numa esfera cognitiva. Sendo que ela transfere sua imaginação para a realidade e, além disso, cria seu imaginário que é complexo, criando, em um mundo de faz de conta, a sua cultura.

O desenvolvimento infantil está intimamente relacionado com a apropriação da cultura devido à participação da criança nas atividades sociais. Assim, a imaginação infantil está ligada ao ambiente social em que a criança está inserida e sua atividade criativa é afetada por esse ambiente, sendo historicamente elaborada (MACHADO, 1986, p. 28).

O ato de brincar, como já foi tratado, é algo natural da criança e está presente em seu cotidiano, sobretudo, durante a infância. Qualquer atividade pode se transformar em brincadeira, e, dessa brincadeira, ocorre o desenvolvimento, o qual pode ser, ainda mais, qualificado para a criança quando ocorre em um contexto de aprendizagem, com conteúdos que sejam benéficos para seu desenvolvimento e ensino.

No entendimento de Corsaro (2008, p. 25), a criança, na fase infantil, absorve os conhecimentos com maior facilidade por estar em uma fase de puro aprendizado e desenvolvimento, esse período facilita para o educador que trabalha com a criança, pois, a utilização de brincadeiras torna o aprendizado mais prazeroso para essa fase de descobertas cuja curiosidade está sempre presente.

Sendo assim, entende-se que as brincadeiras são uma atividade natural na Educação Infantil, e a criança deve brincar, relacionar-se com as demais crianças, criar amizades e ainda ter um momento de lazer, Ao reconhecer essa condição, o educador pode trazer as brincadeiras ao ambiente escolar e, assim, ter melhor proveito para o desenvolvimento da criança.

A Educação Infantil é uma fase marcante para a criança. Nesse período, é possível que os momentos significativos acompanhem o adulto pelo resto da vida. Do mesmo modo, os conhecimentos essenciais adquiridos e os valores ensinados, nessa fase, possibilitam a apropriação de conceitos primordiais para uma vida toda. Logo é, nessa fase, de extrema importância, a necessidade de que sejam trabalhados diversos valores éticos, culturais e sociais e, para isso, as brincadeiras têm uma parcela importante na formação das crianças.

O brincar constitui o processo de aprendizagem de todo ser humano, começando pela infância e podendo se desdobrar em alguns momentos da fase adulta. É conveniente notar que, livre da idade, a brincadeira pode se inserir como elo do objeto do conhecimento e da aprendizagem, possibilitando conhecimento mais sólido e permanente. Dessa maneira, o brincar, em sala de aula, é relevante para a aquisição da aprendizagem.

Existem muitas razões para o brincar fazer parte dos projetos de educação, pois, através dele a criança tem a independência desenvolvida, e sua sensibilidade visual e auditiva é estimulada, como também as habilidades motoras são trabalhadas. E a agressividade é limitada, e a imaginação com a criatividade são muito exercitadas, e acontece uma aproximação entre as pessoas (SOLER, 2006, p. 65).

Os efeitos das brincadeiras, na Educação Infantil, desdobram-se para a vida adulta, quando ela brinca, torna-se um adulto mais expressivo, pois, teve a oportunidade na infância de desenvolver e de manifestar seus ideais e debater com os contrários aos seus. Em tese, a habilidade para a resolução de problemas e para relacionamentos estaria mais aflorada em sua vida adulta, recolhendo os frutos de uma infância em que brincou.

Dessa forma, entende-se que as brincadeiras e a Educação Infantil estão relacionadas pelos sentidos, pelos conhecimentos que serão carregados pelo resto de sua vida. As brincadeiras são lembradas e transmitidas de geração em geração, e a Educação Infantil é fundamental para o aprendizado, é a base para as próximas fases de estudo. Estão relacionadas a ponto de que, dentro de um contexto educacional, pode-se desfrutar de diversos benefícios que este período pode oferecer, logo as brincadeiras são fonte de atividades que garantem uma educação saudável, dessa maneira, entende-se que podem ser empregadas como ferramenta de ensino (VYGOTSKY, 1998, p. 49)

Entende-se, como ferramenta de ensino, qualquer meio ou recurso que o professor pode utilizar como facilitador do oferecido para seus alunos, quando este recurso se une a uma ferramenta que desenvolve diversas faculdades e é uma atividade atrativa deve ser utilizada para promover o desenvolvimento ainda mais na educação infantil que necessita de meio atrativos. O brincar instiga a inteligência, pois, faz com que a criança solte a imaginação e desenvolva a criatividade, permitindo o exercício de concentração, de atenção e do engajamento, promovendo, assim, motivação e desafios.

As crianças, dentro dos momentos lúdicos e das brincadeiras, projetam papéis que já conhecem, normalmente, em adultos que refletem papéis mais sérios e cheios de responsabilidades, ao brincar constroem toda a complexidade da situação

Quando as crianças brincam, elas tornam o modelo do adulto mais complexo, expandem-no e o transformam para lhe dar um senso de controle e de prazer. Os papéis são menos rígidos e estruturados. [...] O mundo adulto que é transformado pela maneira criativa como as crianças lidam com esse conhecimento. Ao brincar, as crianças constroem a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que pensam possibilidades de modificá-las (CORSARO, 2008, p.12).

A infância é um período muito curto, entretanto, são os anos mais relevantes para a formação dos indivíduos autônomos, seguros e conhecedores de seu papel em sociedade.

No entendimento de Cunha (2007, p. 34) “A criança que brinca, nos revela como vê a realidade ao seu redor, nesse sentido, sua atitude lúdica é um campo privilegiado de estudos a ser destacado, na Educação Infantil”. Quando nos referimos às brincadeiras, são abordados os objetos lúdicos como os brinquedos, livros, histórias, danças, desenhos, dentre outros que apoiam a relação da criança com o seu ambiente, por meio das linguagens simbólicas, baseadas em suas experiências e mundo ao seu redor.

Crianças precisam ter tempo para brincar e jogar sem compromisso, pois, essas ações ocorrem com maior frequência e liberdade na infância, que passa muito depressa. Ciente dessas questões, então, pode-se falar dos objetos lúdicos educativos: brinquedos

materiais e imateriais, jogos de faz de conta, de representação, de regras, e nessa categoria várias são as possibilidades: de encaixe, de questões, de adivinhar.

Com a análise dos autores, é possível averiguar os benefícios e efeitos das brincadeiras na infância que desdobram para a vida adulta e transmitem valores que formam os adultos, essas brincadeiras são uma preparação e simulação criadas pelas crianças que passaram na vida adulta, ao criarem uma realidade sem encargo exercitam para a vida adulta as relações.

A criança que brinca livremente e no seu nível, à sua maneira, está não só explorando o mundo ao seu redor, mas também comunicando sentimentos, ideias, fantasias, intercambiando o real e imaginário num terceiro espaço, o espaço do brincar e das futuras atividades culturais. Brincar é viver criativamente no mundo. Ter prazer em brincar é ter prazer em viver.

Como esclarece Machado (2007, p.27):

Brincar com espontaneidade, sem regras rígidas e sem precisar seguir estritamente os folhetos de instruções dos brinquedos, é explorar o mundo por intermédio dos objetos. Enquanto usa, manipula, pesquisa e descobre um objeto, a criança chega às próprias conclusões sobre o mundo em que vive. Quando puxa, empilha, amassa, desamassa e dá nova forma, a criança transforma, brincando e criando ao mesmo tempo. Poder transformar, dar novas formas a materiais como quiser, propicia à criança instrumentos para o crescimento mais saudável, que estimula a explorar o mundo de dentro e o mundo de fora dando a eles nova forma, no presente e no futuro, a partir de sua vivência.

Brincar é, também, antes de qualquer coisa, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder, percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar, esforçar-se, ter paciência, não desistindo facilmente. Nessa perspectiva, promove o crescimento e a maturidade da criança.

Segundo Machado (2007,p.22), comenta que através do brincar a criança com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior, segundo a autora é a mesma coisa que o adulto faz quando está escrevendo, lendo, etc. ou quando a mãe mesmo antes de engravidar na infância brincava de boneca. Portanto, todos nós temos uma imagem interior do brincar, vivido na infância, e que reproduzimos esse brincar, por exemplo, de mãe da boneca da mãe, na infância, é, mais tarde, o desejo de ser mãe e cuidar de alguém.

Antes de brincar com os objetos, a criança brinca consigo mesmo e com as pessoas, antes mesmo de segurar algo na mão, o bebê brinca consigo mesmo. Se a criança é estimulada a utilizar seus brinquedos, desde a mais recente idade, podendo admitir inclusive inversões, conversões, distorções, subvertendo a ordem e transformando, ela terá maior oportunidade de ampliação de horizontes. Crescerá com menos rigidez e maior flexibilidade, conseguindo ter opinião própria e vendo as coisas de diversos ângulos. (MACHADO, 2007, p.36).

Desse modo, ela terá liberdade para se sentir à vontade para arriscar, buscar suas próprias soluções, traçando seus caminhos com autoconfiança e criatividade, assim,

fortalecendo sua autonomia para seguir a vida.

Se na vida de uma criança, ocorrer o oposto do que vimos no parágrafo anterior, isto é, se ela for criada num ambiente rígido e cheio de restrições para brincar, treinada para usar seus brinquedos da maneira certa, seu pensamento não irá nunca além dos folhetos de instruções, ficará condicionada a acreditar apenas na sabedoria dos adultos. Observa-se que essa criança, quando for para a cozinha, mais tarde, será incapaz de inventar um doce ou arriscar um ingrediente fora da receita, sua essência criativa estará bastante limitada.

Conforme Bonamigo (1991, p.33), o brincar é a própria essência da infância. O brincar é um veículo de crescimento da criança, as rodas que lhe permitem explorar o mundo a sua volta e o mundo adulto, do qual irá tornar-se parte.

Brincar é um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. (MACHADO, 2007, p.37).

Brincar é um aprendizado de vida que leva as crianças para esse ou aquele caminho. A partir da vivência da realidade, por meio do brincar, a criança também constrói seu conhecimento, o qual é estruturado dentro de um certo dinamismo, associado às provas, aos fatos, às pessoas, ao mundo e às coisas que circulam no seu mundo.

O brincar, quando aplicado a objetivos educacionais, opera muito mais do que ao desenvolvimento físico, como pode parecer à primeira vista, pois pode desenvolver a inteligência, os sentidos, habilidades artísticas e estéticas, afetividade, vivência de regras éticas e o relacionamento social.

Kishimoto (1993, p. 50) descreve que as atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, que a liderança seja solicitada para o exercício de valores éticos e que muitos outros desafios surjam, os quais permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Portanto, quais, como e quando usar esses instrumentos lúdicos é tarefa do professor, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los.

E, em relação a isso, Kishimoto (1993, p. 57) acrescenta:

Este planejamento será feito da mesma forma que o planejamento tradicional, mas usando atividades lúdicas; será quase impossível obter um sistema passivo, pois as experimentações, se bem escolhidas pelo professor, irão acontecer sempre no âmbito dos alunos. Motivados pelo desafio, eles irão viver, por cada emoção, certamente com maior intensidade. Em um processo de dentro para fora, ou seja, o processo de aprendizado é o resultado de experimentações interna.

Normalmente, utiliza-se o lúdico porque dá prazer por isso, é bem recebido pela criança. Essa situação pode dar uma sensação de estar em oposição a uma situação séria, de aprendizado, mas, pelo contrário, a situação de dar prazer e alegria colabora com o processo educacional, porque coloca o aluno em uma situação de boa receptividade, pois,

ele está fazendo algo que gosta, dispersando-se menos e concentrando-se para aproveitar o máximo desses momentos.

No momento em que se considera, cada aluno como o principal agente de seu processo de aprendizado, é absolutamente necessário considerar como esse aluno aprende, quais são as suas principais capacidades, onde estão suas limitações, quais são os seus interesses e qual é o seu ritmo.

Para Elias (2000, p. 79):

O educador precisa conhecer o seu aluno e valorizar as habilidades que ele possui criando oportunidades para que ele possa desenvolvê-las, potencializá-las e harmonizá-las ao seu projeto de vida. E isto irá influenciar no que e como o aluno irá aprender.

Percebemos, pelas palavras de Brougère (1998, p. 37), que, novamente, faz-se necessário o professor como gerente do processo educacional, é ele quem tem habilidade de distinguir as características de cada aluno e desenvolvê-las. As atividades lúdicas, pelas suas próprias características, podem possibilitar o convívio com as mais diversas habilidades. A situação não passiva, de não ficar apenas sentado, escutando, implica necessariamente ação.

O educando (criança ou adulto) não é passivo, mero receptor, mas está em constante atividade, tudo quer conhecer, cabendo à escola não anular esta vivacidade e esse interesse com imposições e, sim, ativá-los constantemente (ELIAS, 2000, p. 198).

Elias (2000, p. 199) acrescenta, ainda, que, por ação, podemos entender muitas coisas como construir, descobrir, pesquisar, avaliar, comparar, ousar, testar, aventurar, enfim, todas essas formas de ação podem fazer parte de diversas etapas da aprendizagem, desde a tomada de conhecimento do assunto, até a assimilação e a avaliação do que foi e como foi assimilado.

Essas diversas formas de ação podem levar a consequências como errar, acertar, além de uma visão mais ampla, influenciando, assim, no curso do processo. Desse modo, as crianças poderão desenvolver ou não a autoestima, a coragem, o medo, o desânimo e a motivação.

Considerando que, em primeiro lugar, o educador deve aceitar a natureza viva da criança, ou seja, sua predisposição ao movimento, ao riso, ao brincar, à fantasia e à espontaneidade; as atividades lúdicas não aparecem simplesmente como algo que vai agradar às crianças, mas como algo que vai aumentar a motivação de participar, de aprender, conseqüentemente, vai aumentar a capacidade de assimilação e aproveitamento.

3.1 O aprender brincando

Os jogos e brincadeiras, no processo de ensino e de aprendizagem, podem ser de grande vália para o desenvolvimento do aluno, sobre isso nos fala Kishimoto (1994, p. 13),

o jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. Com isso, percebe-se a necessidade de o professor buscá-los nos diferentes momentos de seu planejamento; não esquecendo que existe divisão, confrontos, negociações e trocas, promovendo, assim, conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Freire (2006, p. 37) comenta que, viajando pela fantasia, a criança vai longe. Conhece coisas que nós, adultos, já vivemos e esquecemos, e, muitas vezes, vão além de quase todos os adultos. No entanto, há pessoas mais velhas que enveredam pela ficção, e, também, são capazes de trazer de lá conhecimentos que revolucionam o mundo. É uma pena que os homens quase sempre esqueçam suas fantasias e sonhos.

É um prejuízo que esse grande conhecimento não seja aproveitado como conteúdo escolar. O professor deveria ser conhecedor das atividades lúdicas e da cultura infantil, de modo a utilizar o brincar, os jogos e as brincadeiras como uma importante ferramenta pedagógica na área da educação. Por meio dos jogos e das brincadeiras, o trabalho com as crianças na Educação Infantil, voltando-se para o lúdico, permite que a criança brinque e aprenda, concomitantemente, não ficando presa somente a conteúdos de sala de aula, pois, desde que ela entra em sala, muitas vezes, vê-se obrigada a realizar todas as tarefas. Nas situações de jogos e brincadeiras, o professor deve ser sempre mediador, orientando a criança a descobrir possibilidades para resolver problemas oferecidos pelo jogo.

Na visão de Lima (2007, p. 7), a brincadeira infantil é uma forma de perpetuar as atividades necessárias ao desenvolvimento da infância. O autor comenta, ainda, que no brincar, a criança, com o faz-de-conta e com as fantasias, fortifica as atividades necessárias para o desenvolvimento integral.

Para Kishimoto (1996, p.35), a exploração dos conhecimentos é potencializada através dos jogos, mas o trabalho pedagógico precisa de mais estímulos e influências, mesmo assim, o lúdico conquistou um espaço concreto na Educação Infantil. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasil (1998, p. 19), as atividades de caráter lúdico, ao permitir uma certa mobilidade à criança, podem ser eficazes também do ponto de vista da ordem, sem, contudo, limitarem as possibilidades de expressão da criança ou tolherem suas iniciativas próprias.

Portanto, as brincadeiras, resultantes desse envolvimento, não podem ser entendidas como dispersão ou desordem, mas sim como uma manifestação natural da criança, que, ao interagir com o objeto e com o outro, desenvolve habilidades importantes como a atenção, a imaginação, a criatividade, o respeito, além de outras.

O brincar é uma das atividades indispensáveis no desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. Quando está brincando, ela desempenha diversos papéis, como se passar pelos pais, usando a imaginação, e, por meio da imitação, aprende também a se

socializar com o meio em que vive. Ela recria personagens, pois, nesse momento, entra no mundo da fantasia, agindo a partir de situações que vivencia no dia a dia.

Cabe à escola proporcionar um ambiente que estimule o brincar, na Educação Infantil, ensinando-lhe a explorar e a experimentar novas formas de agir e pensar.

3.2 Os jogos tradicionais e a cultura infantil

Alguns pesquisadores da Cultura Infantil têm se preocupado em procurar indícios da existência de elementos específicos dessa temática. Dentre eles, as pesquisas de Sarmiento (1997, 2004), que revelam quatro eixos que são a base das culturas da infância: a reiteração, a fantasia do real, a ludicidade e a interatividade, é por meio da Cultura Infantil que se estruturam as ações das crianças na relação com os mais diversos contextos sociais.

De acordo com Sarmiento (2004), a reiteração é um eixo estruturador da Cultura Infantil ao argumentar que o tempo da criança é recursivo, “continuamente reinvestido de novas possibilidades, um tempo sem medida, capaz de ser sempre reiniciado e repetido” (SARMENTO, 2004, p. 28). O autor afirma que o tempo recursivo da infância se apresenta em dois planos: [. . .]

tanto se exprime no plano sincrônico, com a contínua recriação das mesmas situações e rotinas, como no plano diacrônico, através da transmissão de brincadeiras, jogos e rituais das crianças mais velhas para as crianças mais novas, de modo continuado e incessante, permitindo que seja toda a infância que se reinventa e recria, começando tudo de novo (SARMENTO, 2004, p. 29).

Quando ocorre a recriação de determinado elemento da Cultura Infantil a partir do que é apresentado pelo homem, no contexto mais amplo da cultura, faz com que novos fatores apareçam para configurar o futuro. Vale ressaltar, que devem ser considerados em futuros estudos, Sarmiento (2004): “[. . .] os princípios da interação as redes de informática [sic]; a ação dos grupos de pares e as culturas de resistência; a extensão da ludicidade a novas modalidades de vida e assunção de certos valores e causas políticas pelas crianças” (SARMENTO, 2004, p. 29).

É através da cultura que é produzido novas ferramentas e comunicação, informação e interação, e os sujeitos que logo quando nascem presenciam estas novas organizações são as crianças. Diante disso que é possível transformar a realidade social de uma forma diferente a cada dia. Um exemplo disso, quando muitos dos adultos de hoje nasceram não havia computadores em suas casas. Já atualmente, uma grande parte das crianças aprendem a navegar na *internet* antes mesmo de aprender a ler e a escrever. Logo, é impossível saber de antemão quem serão as crianças de amanhã; quais serão seus valores e suas atividades. Todavia é de extrema relevância identificar a presença de elementos ao longo da história, ainda mais nesse contexto do brincar, que caracterizam a Cultura Infantil.

Historicamente, as crianças não têm sido valorizadas e reconhecidas em suas especificidades. Durante a Antiguidade, a desvalorização da criança, em relação ao adulto, era enorme; um exemplo disso era o alto índice de mortalidade infantil apresentados na época. As sociedades medieval e industrial apresentaram uma maior preocupação em relação à saúde infantil, embora ainda continuassem a tratar a infância apenas como uma fase transitória, preparatória para a vida adulta. Já a sociedade moderna em virtude, principalmente, da industrialização empurrava, cada vez mais, suas crianças para o mundo adulto (SILVA 2005, p.58).

Todos os indivíduos, por pertencerem a um determinado grupo social, ao longo de sua existência, vão assimilando os traços culturais referentes ao grupo em que estão inseridos. Pode-se, então, definir cultura por meio do entendimento dos PCN (1997) que a define assim:

A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo: neles o indivíduo é formado desde o momento da sua concepção; nesses mesmos códigos, durante a infância, aprende os valores do grupo; por eles é mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta, da maneira como cada grupo social as concebe (p. 26).

Para compreender o significado cultural e a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais, no processo de desenvolvimento infantil, é fundamental compreender de que forma as crianças são reconhecidas dentro da sociedade na qual estão inseridas.

Nesses períodos, as crianças eram vistas como um ser totalmente dependente de outras pessoas. Eram vistas também como um adulto em miniatura, portanto, mais frágil e mais fraca, além de apresentarem diversas deficiências em relação aos adultos (BROUGÈRE, 1998, p.20). Mesmo tratadas de forma totalmente equivocada, durante todos esses períodos, as crianças nunca deixaram de brincar. Essa associação entre brinquedos e crianças é indiscutível já que a brincadeira é reconhecida por todas as sociedades como sendo parte da infância.

Tradicionalmente acredita-se que há um vínculo direto e imediato entre criança, o brinquedo e o brincar. Parte-se da ideia de que a criança na história da humanidade sempre teve brinquedos ou brincou, não havendo nada mais natural do que a associação criança, brincadeira e jogos infantis. (KISHIMOTO, 1998, p. 29)

Entretanto, associar os termos criança e cultura, torna-se mais complicado haja vista que a cultura, como fenômeno, quase sempre foi tratada como prioridade dos adultos. Isso pode ser observado pelos aspectos culturais de um povo como, por exemplo, as comidas típicas, o tipo de vestuário, a dança, que fazem parte da bagagem cultural adulta. No entanto, os adultos desprezavam os traços culturais provenientes da interação entre crianças (MAGALHÃES; PONTES, 2003, p.37). Hoje se sabe que esses traços existem e são de suma importância para a formação da criança.

O fato da cultura ser tratada quase, exclusivamente, como componente adulto não permitiu que se observasse o quanto é rica a interação entre as crianças, afinal, imaginava-se que uma criança não teria nada a acrescentar à outra (CARVALHO; BERALDO, 1989, *apud* MAGALHÃES; PONTES, 2003, p.39).

Já a sociedade contemporânea apresenta uma visão diferente das demais, percebendo a forte ligação que existe entre a criança e a cultura, principalmente, quando se fala em jogos tradicionais e brincadeiras populares, especialmente, aquelas realizadas na rua, já que esses jogos apresentam características de anonimato, tradição, traços de universalidade e a transmissão dos conhecimentos através da oralidade (MAGALHÃES; PONTES, 2003, p.42).

Como se pôde constatar, levou um grande tempo para se reconhecer a diferença existente entre a criança e o adulto. A criança possui uma enorme capacidade de brincar, imaginar, criar, recriar, entre outros; características que privilegiam novas maneiras de entendimento do real, possibilitando assim o desenvolvimento infantil. Já o adulto dispensa uma crescente importância ao trabalho. E essa importância exacerbada ao trabalho ocorre porque, durante todo o processo de desenvolvimento, as pessoas são estimuladas, progressivamente, a deixar de brincar sob alegação de que brincar é algo não sério, algo que possui pouco valor, enfim, brincar é considerado como atividade de criança. Entretanto, o adulto também possui essa capacidade de brincar, interagir, fantasiar, capacidades deixadas de lado pela maioria dos adultos que se fecham em seus pontos de vista, procurando torná-los em verdade, fechando as portas para o lúdico, para a riqueza que existe no brincar (EMERIQUE, 2003, p.67). Além do mais, os adultos necessitam que seus atos e comportamentos sejam aceitos pela sociedade, sociedade que considera brincar como sendo coisa de criança (ALVES; SOMMERHALDER, 2006, p.12).

No que diz respeito às experiências lúdicas, tanto os adultos, quanto às crianças possuem, ao brincar e ao jogar, a mesma capacidade de vivenciar a amizade e a solidariedade, além da capacidade de fantasiar e se entregar por completo à brincadeira (BERNARDES, 2005, p.59).

Independente da forma com que se brinca, uma figura que, constantemente, aparece é a do desmancha-prazeres. Embora essa figura esteja presente, também, no mundo adulto, ela se apresenta mais nítida nos jogos infantis. A criança, considerada como desmancha-prazeres, é aquela que desrespeita ou ignora as regras do jogo, destruindo o mundo de fantasia criado momentaneamente. Normalmente o desmancha-prazeres costuma ser excluído do grupo (HUIZINGA, 2000, p.33).

3.3 O dramatizar no brincar

Ao dramatizar, o sujeito pode expressar percepções e sensações a respeito da realidade. Nos primeiros anos de vida, a função de representar é uma manifestação espontânea,

importante para a compreensão do mundo e para o desenvolvimento da criança. É a forma que ela encontra de interagir, promover o equilíbrio com o meio ambiente.

O ato de dramatizar está potencialmente contido em cada um, como uma necessidade de compreender e representar uma realidade. Ao observar uma criança em suas primeiras manifestações dramatizadas, o jogo simbólico, percebe-se a procura na organização de seu conhecimento do mundo de forma integradora. (BRASIL,2000, p. 83).

Como esclarece Piaget (1978, p. 129):

O símbolo numa simples semelhança entre objeto presente, que desempenha o papel de “significante”, e o objeto ausente por ele “significado” simbolicamente, e é nisso que podemos dizer que existe a representação: uma situação não dada é evocada mentalmente e não apenas antecipada praticamente como um todo, em função de uma das partes.

A dramatização é espontânea e está presente no dia a dia das crianças. A participação em atividades teatrais dará oportunidade à criança de simbolizar, imaginar e criar. O relacionamento, nas atividades de dramatizações, entre o individual e o coletivo permitirá a vivência de situações importantes para o seu convívio social, o exercício de direitos e deveres, à exploração da camaradagem, o respeito às diferenças, entre outras.

Dentre os mais importantes fatores do uso da dramatização, estão a desinibição, a construção da autoestima e o enriquecimento do vocabulário. O convite que a ludicidade de uma dramatização encerra é a chance de vencer uma timidez inicial, o exercício de apresentações, constantes, no seio de pequeno grupo de sua classe, irá contribuir com uma estabilidade capaz de enfrentar públicos maiores, em oportunidades futuras, que certamente acontecerão em sua vida profissional e social.

O teatro tem como fundamento a experiência de vida: ideias, conhecimentos e sentimentos. O teatro é uma expressão coletiva onde se aplica uma relação de cooperação. Cada um tem o seu papel e deve executá-lo em harmonia e competência. Mesmo aqueles que possuem uma pequena intervenção percebem que o seu papel tem importância para o todo. Esta percepção acontece gradativamente não só pela observação dos resultados do trabalho do seu próprio grupo como pela observação do trabalho feito por outros grupos, onde ele atua somente como espectador (BRASIL,2002, p.26).

Brincar dramatizando irá possibilitar a visão de sentimentos e situações, a aquisição de novas formas de expressão, de vocabulário e de experiências na encenação. Ele poderá encerrar uma mensagem controlada pelo educador, que permitirá, diferentemente, das histórias contadas, uma interação e um faz-de-conta de estar vivendo os fatos encenados.

Vygotsky (1998, p.26) deixa claro que o tema brincar, na Educação Infantil, tem sua origem naquilo que a criança vive no seu dia a dia, nas relações com seus pares e, principalmente, nas relações com adultos e com as pessoas com as quais convive. É uma situação imaginária, um faz de conta criado pela imaginação da criança, mas que só pode ser criado por ela graças ao material abstraído nas interações com o mundo que a cerca.

Por meio da dramatização, a criança tem a vantagem de experimentar a sensação de estar vivendo determinada situação, e a desvantagem de que estar atuando, encenando, pode comprometer a absorção completa do conteúdo da mensagem.

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA EDUCAÇÃO INFANTIL, v.1, 1998, p.28).

Sendo assim, as crianças encontram, no brincar, várias soluções para seus problemas, dando significado, fazendo brotar, por meio da imaginação, a energia criativa, elaborando sentimentos, bem como mais autonomia para lidar com o mundo a sua maneira.

Zanluchi (2005, p. 91) afirma que “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia a dia”, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas para as situações que ocorrem no cotidiano, melhoram emocionalmente porque conseguem controlar suas emoções, o comportamento também melhora, dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

Por meio do brincar, o imaginário das representações de papéis mostra uma mistura de fantasia e realidade, e, nessa brincadeira do faz de conta, fantasias e desejos podem ser realizados por meio da imaginação. A dramatização permite o acesso a diversos papéis, obras literárias diversas, o que consiste num estímulo à leitura e ao aprendizado, em geral. Incentiva a curiosidade, que leva à pesquisa em fontes de documentação e comunicação da comunidade na qual a criança está inserida, da sua região e da sua cultura, tais como: livros, vídeos, filmes, fotografias.

Entendemos que brincar é um tipo de atividade universal e complexa, mas que possui uma peculiaridade: o brincar combina a ficção com a realidade, ou seja, brincando a criança trabalha com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de imaginação. Para isso, utilizam vestimentas, objetos, livros de histórias, fantoches e brinquedos. À medida que crescem, vão incorporando a representação que fazem da vida real, os conhecimentos adquiridos, bem como os desejos e sentimentos e adquirem, assim, nuances cada vez mais complexas do próprio comportamento humano. Como esclarece o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, BRASIL, (v.1, 1998, p. 27):

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. A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no

em um espaço singular de constituição infantil. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com o qual brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus Conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, etc.

Kishimoto (2002, p. 50) descreve que as atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança, seja solicitado ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Portanto, quais, como e quando usar esses instrumentos lúdicos são tarefa do professor, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los.

Participar de apresentações teatrais, seja de forma ativa, seja como espectador, também, contribui com o refinamento do senso do belo, de expressões estéticas e de valorização da cultura clássica e popular. Logo, faz-se necessária uma reflexão a respeito do brincar na Educação Infantil como encaminhamento metodológico sério, pois, fica evidente que o brincar é necessário e essencial ao desenvolvimento infantil.

3.4 A transmissão da cultura através dos jogos e brincadeiras

Durante a participação em algum tipo de brincadeira ou jogo que requeira certo grau de habilidade, ou competência, é comum que o grupo de crianças se organize de acordo com o grau de habilidade de cada um, ou seja, os mais hábeis procuram os mais hábeis e evitam os menos hábeis e vice-versa.

A habilidade para realizar determinada atividade só é adquirida por meio da prática e, por esse motivo, as crianças tendem a se agrupar de acordo com a faixa etária, pois, assim obterão a oportunidade de realizar a atividade dentro de sua capacidade, sem correr o risco de ser alvo de chacotas. Assim, as experiências se encontram em estratos específicos.

Existem outras formas de organização do grupo, formas que podem estar inseridas na própria brincadeira. Uma dessas formas é a inserção das crianças menos hábeis nas atividades praticadas pelos mais hábeis, promovendo adaptações nas regras. Essas adaptações visam dispensar as crianças menos hábeis da realização de atividades mais complexas de forma competitiva. Geralmente, as crianças menos hábeis são chamadas de “café com leite”. Essa forma de inserção dá oportunidade à criança de adquirir novas experiências, participando de atividades que requerem um maior nível de habilidade de uma forma que possibilite a transmissão da cultura de uma maneira mais global (MAGALHÃES e PONTES, 2002, p.66).

Outra forma de solucionar esse problema é a adaptação das regras para que todos possam realizar a atividade em igualdade de condições e que ninguém seja excluído da

atividade. Entretanto, da mesma forma que essa adaptação, nas regras, soluciona um problema, ela pode ocasionar outros, pois, as mudanças podem quebrar a dinâmica do jogo, além de poder causar constrangimento às crianças que se beneficiarem das adaptações, pois, as outras crianças podem querer culpar os mais novos ou menos hábeis pela falta de dinamismo da atividade (ALTMANN e SOUSA, 1999, p.55).

E isso gera um problema ainda maior ao invés de solucioná-lo. Para Cavalli-Sforza *et al* (1982, *apud* MAGALHÃES e PONTES 2003, p.96) existem duas maneiras de aquisição e transformação dos traços culturais que são: a imitação que pode ser considerada como uma cópia direta e que é considerada a base da aprendizagem, além do seguimento das regras das práticas sociais.

Portanto, pode-se dizer que a transmissão cultural pode ocorrer em grupos para que as brincadeiras tradicionais se mantenham vivas e sejam constantemente repassadas. Devem ser realizadas variações na maneira de brincar aumentando ou diminuindo seu grau de complexidade, dependendo do nível de habilidade da criança, além de considerar a criança mais hábil como um elo facilitador da transmissão da cultura para a criança menos hábil (MAGALHÃES e PONTES 2003, p.101). Não se pode esquecer que a criança menos hábil também pode transmitir traços culturais para aquelas mais velhas ou mais hábeis.

4 METODOLOGIA DA PESQUISA

4.1 Delineamento da pesquisa

A investigação teve como objeto analisar a postura de educadores de seis diferentes escolas, por meio da pesquisa de campo, organizada em questionamentos sobre a prática da utilização das brincadeiras que permeiam o âmbito de atuação de cada um deles.

A pesquisa é uma inquietação da pesquisadora que surge da intenção, em tese, de estudar, em minúcias, o tema, além dos benefícios que a utilização do brincar, na Educação Infantil, podem trazer para o desenvolvimento e para a aprendizagem da criança, por visualizar a pertinência e a importância dos conhecimentos, em favor próprio, e de toda a comunidade científica que possa ser afetada com os resultados da presente investigação.

A referente pesquisa foi desenvolvida por intermédio de livros, pesquisas bibliográficas e de campo. A corrente que norteou a pesquisa se baseou nos benefícios que a utilização do brincar, na Educação Infantil, podem trazer para o desenvolvimento e para a aprendizagem da criança, desenvolvendo um estudo referente à realidade existente do assunto proposto, para que se pudesse obter informações claras e objetivas para todo o embasamento textual.

Utilizou-se, no estudo, a natureza qualitativa da pesquisa, de forma exploratória, fazendo uso de um questionário com questões abertas, reportando-se aos professores da Educação Infantil, que atuam em diferentes escolas da rede municipal e da rede particular de ensino, no município de Praia Grande – SP, visando mostrar os benefícios que a utilização do brincar, na Educação Infantil, podem trazer para o desenvolvimento e para a aprendizagem da criança, de forma a atingir os objetivos propostos.

4.2 Contexto da pesquisa

A coleta de dados foi realizada no período de outubro/novembro, de 2019, pela pesquisadora. Inicialmente, as escolas da rede particular e municipal foram contatadas para solicitar autorização formal para realização do estudo. Naquela ocasião, a pesquisadora apresentou uma carta com as explicações necessárias sobre a pesquisa, além dos seus objetivos. Após a autorização da Instituição, o responsável legal pela mesma, assinou o Termo de Consentimento da Instituição.

As entrevistas foram gravadas em um instrumento de áudio, formato MP4, tendo a duração média de 30 minutos para cada entrevista. Durante a realização da entrevista, a previsão de riscos foi mínima, sabendo que poderiam acontecer certos desconfortos emocional e/ou físico, mediante aos relatos, desse processo, e da partilha de enfrentamentos pessoais, que foi minimizado pela possibilidade de não responder, caso sentissem algum incômodo, interrompendo imediatamente a participação e o apoio no enfrentamento.

A coleta de dados foi realizada pelos seguintes instrumentos pré-elaborados:

- Instrumento para traçar o perfil (sexo, idade, tempo de atuação no serviço).
- Foi aplicado um questionário semiestruturado, na forma de entrevista, com questões abertas para melhor compreender o conhecimento, as atitudes e a atuação dos profissionais de Educação, no que se refere aos benefícios que o brincar, na Educação Infantil, pode trazer para o desenvolvimento e para a aprendizagem da criança.

4.3 Sujeitos da pesquisa

Primeiramente, foi realizado um levantamento sobre os(as) professores(as) que atuam na Educação Infantil. Assim, a população-alvo foi constituída pelo conjunto de educadores que atuam nesse nível de ensino, seguindo os critérios:

A. Critério de Inclusão: ser profissional de Educação com atuação direta com alunos da Educação Infantil.

B. Critério de exclusão: todos os profissionais administrativos que não atuam, no âmbito da pesquisa em questão, e aqueles que não assistiram no dia da coleta de dados por motivos de férias ou afastamentos diversos.

5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

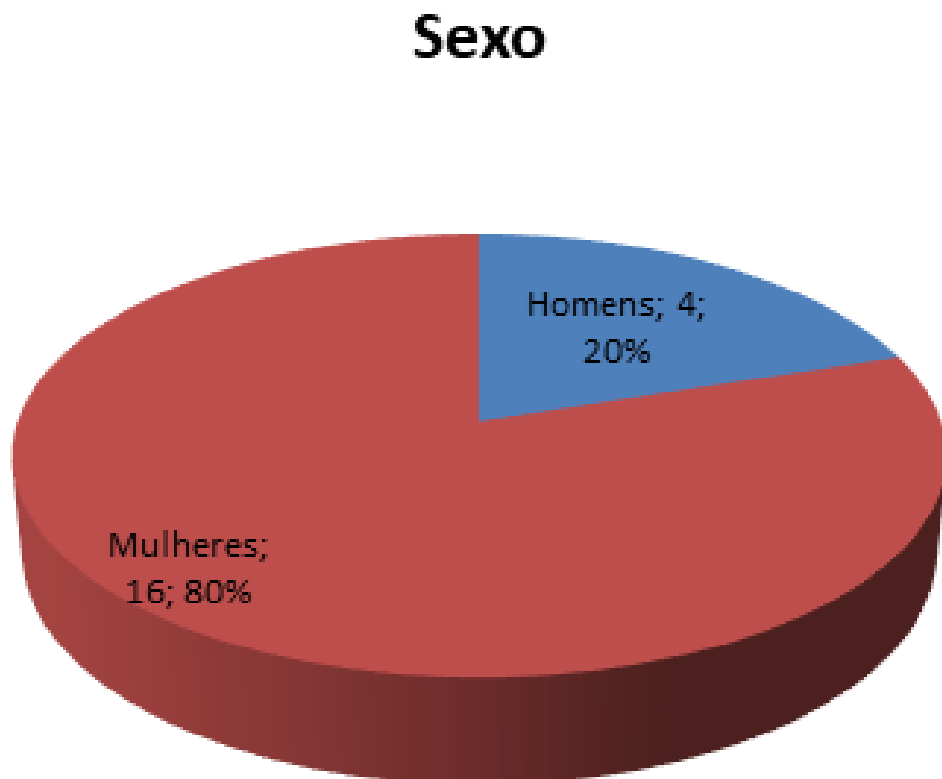
A análise do perfil foi realizada de forma descritiva, por números absolutos e percentuais, apresentada em forma de gráficos, utilizando-se, para isso, o Programa Office Excel 2010. Para análise das entrevistas, foi utilizada a análise temática (MINAYO, 2014), a partir do objetivo proposto.

Logo, no primeiro momento da análise, ocorreu a transcrição, na íntegra, das entrevistas e a leitura prévia, identificando-se os elementos-chave dos discursos.

Posteriormente, foi realizada a leitura ampliada dos depoimentos, análise e profundidade e agrupamento dos elementos-chave, definindo-se assim as categorias de análise e, por último, foi realizada a composição de uma estrutura descritiva que forma cada uma das categorias.

Foram entrevistados vinte professores(as), sendo que todos(as) os(as) entrevistados(as) atuam como regentes, em classes de Educação Infantil, nas escolas onde a pesquisa foi realizada.

Figura 1 – Caracterização dos entrevistados em relação ao sexo

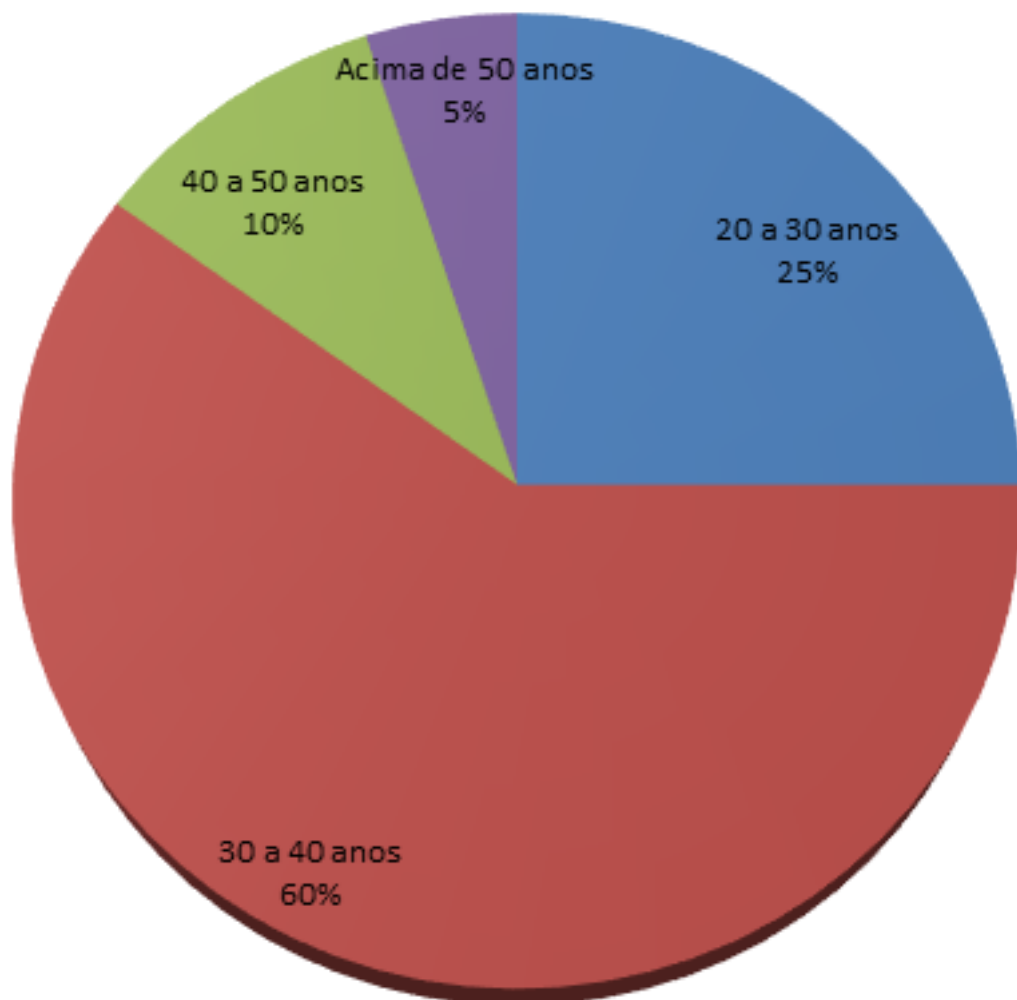


Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Dos(as) entrevistados(as), na Educação Infantil, dezoito, dos(as) regentes de classe, eram do sexo feminino e apenas dois entrevistados eram do sexo masculino, demonstrando claramente que, nesse nível de ensino, os profissionais, em sua maior parte, são do sexo feminino.

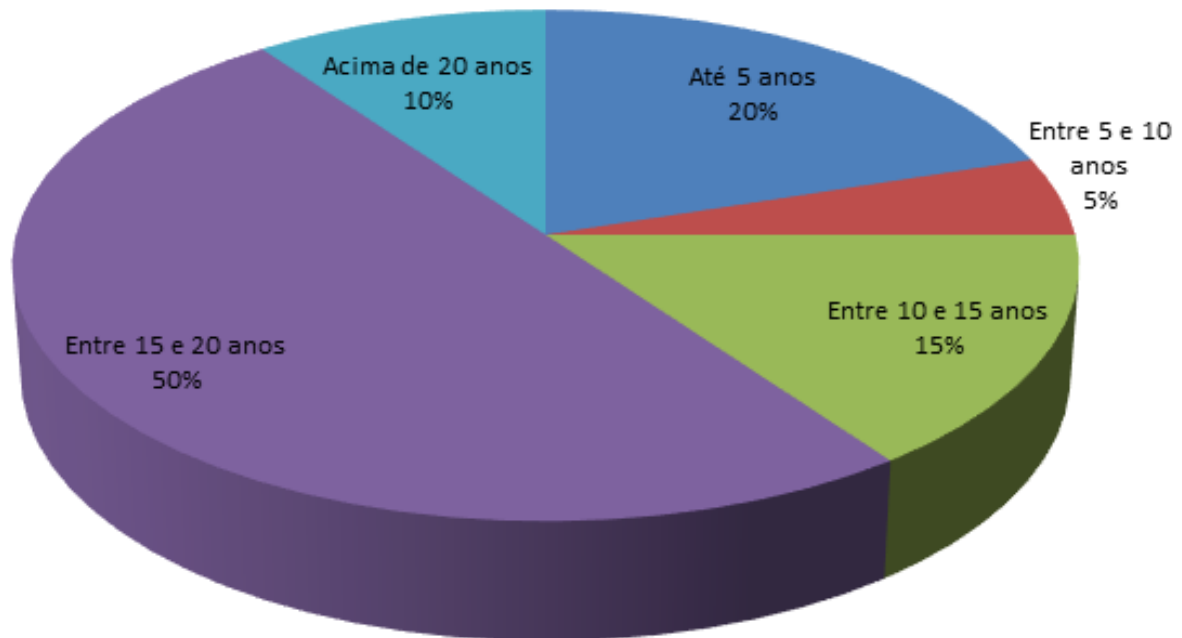
O gráfico 2 apresenta uma caracterização dos(as) entrevistados(as) no que se refere à idade e logo, a seguir, o gráfico 3 traz uma caracterização em relação ao tempo de atuação desses profissionais, no âmbito da educação.

Figura 2 – Caracterização dos entrevistados em relação a idade



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

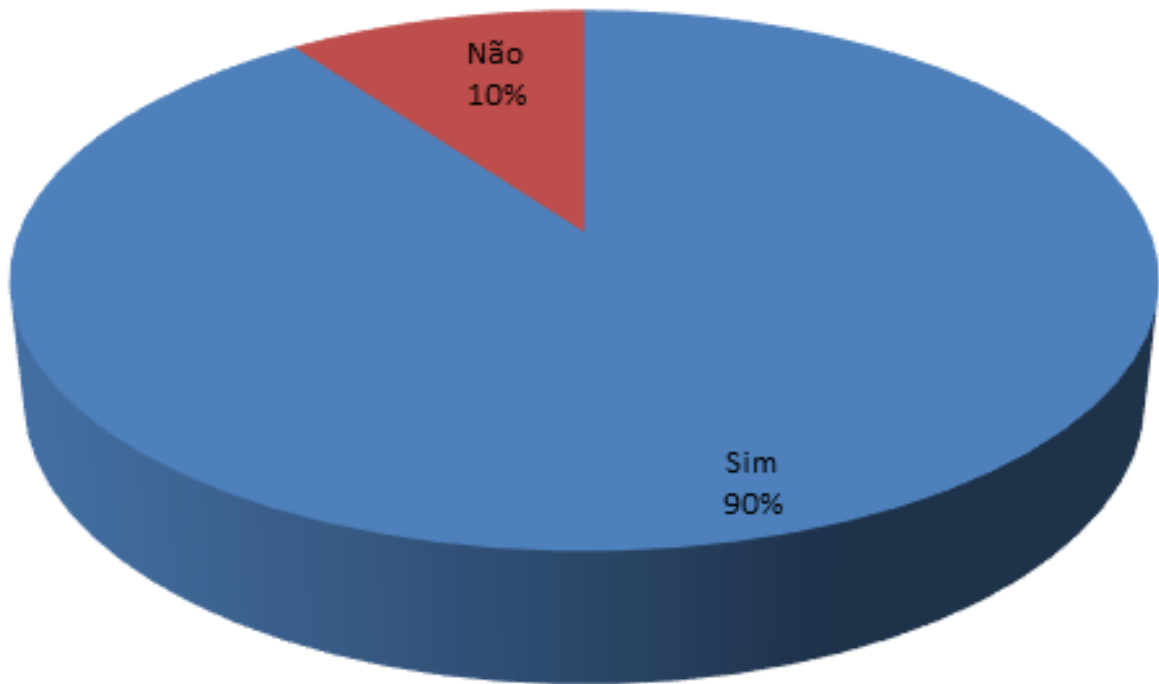
Figura 3 – Caracterização dos entrevistados em relação ao tempo de atuação na área da Educação



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Após traçar um perfil dos(as) entrevistados(as), foi iniciado o questionamento específico sobre o tema abordado, conforme apresentado nos gráficos a seguir:

Figura 4 – Você acredita que o trabalho com os jogos e brincadeiras traz benefícios para o aprendizado das crianças?

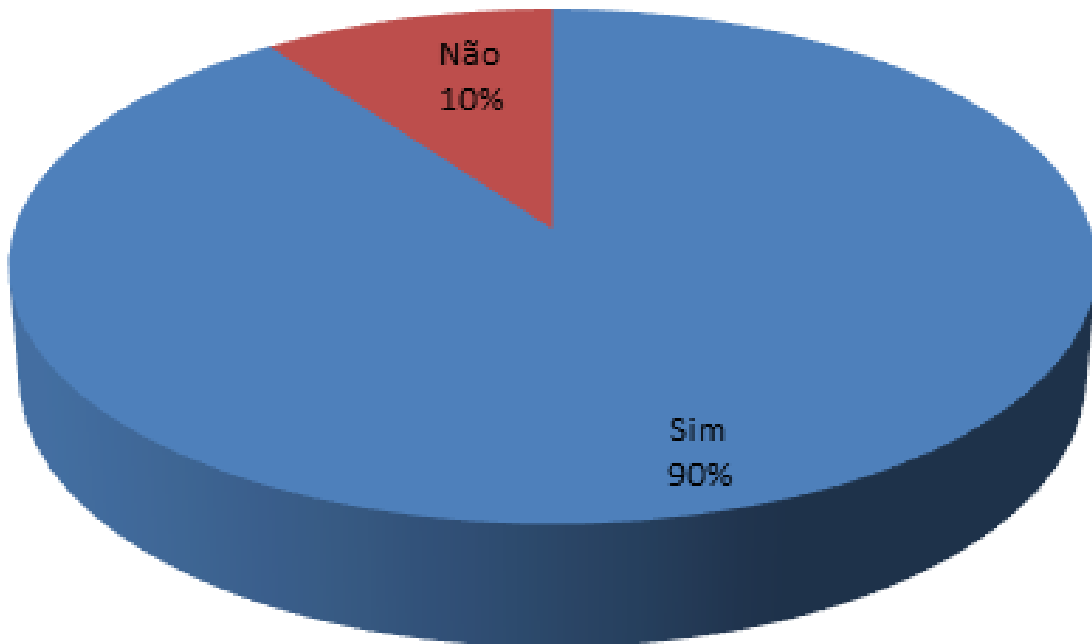


Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Analisando as respostas dos(as) entrevistados(as), foi possível observar que os que responderam não são aqueles que estão a mais tempo atuando na Educação e não conseguem relacionar o trabalho com jogos e brincadeiras como algo que venha a contribuir com a aprendizagem dos alunos, apenas, compreendendo-o como algo a ser utilizado em momentos de lazer e diversão.

A próxima pergunta apresentada, no gráfico 5, demonstra claramente que a maioria dos(as) professores(as) entrevistados(as) utiliza os jogos e brincadeiras como ferramenta de trabalho para enriquecer e facilitar a aprendizagem de seus alunos.

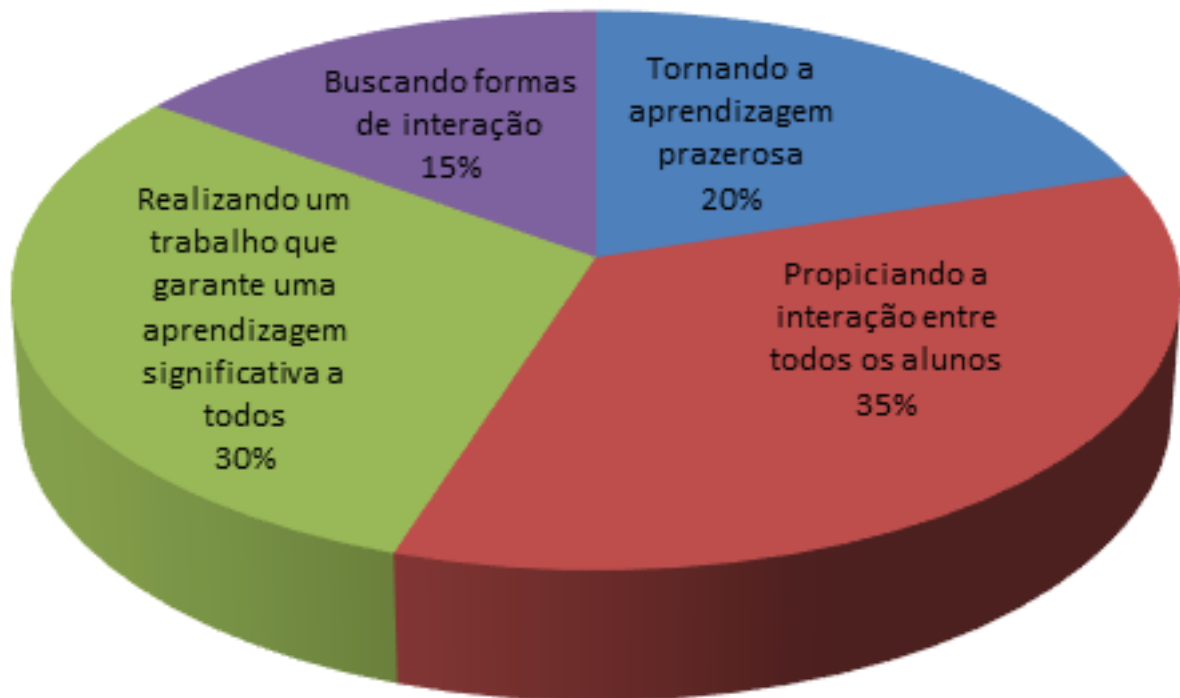
Figura 5 – Você utiliza os jogos e brincadeiras como ferramenta no processo de aprendizagem de seus alunos?



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

O próximo gráfico apresenta a visão dos(as) entrevistados(as) no que diz respeito aos benefícios que a utilização dos jogos e brincadeiras, na Educação Infantil podem trazer para o desenvolvimento e para a aprendizagem da criança. As respostas apresentadas demonstram claramente que os(as) professores(as) buscam, incansavelmente, formas de contribuir para que a aprendizagem de seus alunos ocorra, fazendo com que a aprendizagem seja realmente significativa, ao mesmo tempo que buscam o desenvolvimento desses alunos de forma global.

Figura 6 – Quais os benefícios que a utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil podem trazer para o desenvolvimento e aprendizagem da criança?



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Dessa forma, todos os meios que possam ser utilizados pelas escolas e, sobretudo, pelos docentes, visando garantir uma aprendizagem significativa são muito bem-vindos. Desse modo, é possível afirmar que o professor da Educação Infantil, para realizar um trabalho de qualidade com o brincar, necessita de formação e de aceitação de que o brincar deve estar presente em atividades cotidianas e não apenas em momentos de lazer e diversão.

As ações do professor irão variar de acordo com o momento e o clima da turma; ora provocando situações novas, ora atuando como catalisadora dos interesses emergentes ou dispersos, mas que possam ser aproveitadas para levar a criança a se expressar por meio das brincadeiras.

De acordo com o apresentado, pode-se perceber que as brincadeiras devem ser concebidas como um universo que conjuga expressão de sentimentos, ideias, valores culturais e facilitam a comunicação do indivíduo consigo mesmo e com o meio em que vive.

As brincadeiras e jogos, também, conseguem atender diferentes aspectos do desenvolvimento humano: físico, mental, social, emocional e espiritual, a música pode ser considerada um agente facilitador do processo educacional. Nesse sentido, faz-se necessária a sensibilização dos professores que atuam, na Educação Infantil, para as diversas possibilidades do brincar, favorecendo o bem-estar e o crescimento das potencialidades dos

alunos, pois, as brincadeiras e os jogos falam diretamente ao corpo, à mente e às emoções.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da relevância, no ambiente de ensino, social e cultural, que assumem as brincadeiras para o desenvolvimento da criança, na Educação Infantil, em um mundo marcado pelo constante desenvolvimento e aprendizado; onde os meios de ensino assentam-se em constantes mudanças e melhorias, e a divulgação e o compartilhamento ocorrem em maior velocidade em todas as ocorrências, destaca-se que, todos os meios que possam ser utilizados pelas escolas e, sobretudo, pelos docentes, em benefício ao desenvolvimento das crianças, na Educação Infantil e na luta para melhoria Educação, são bem-vindos.

Neste trabalho, procurou-se estabelecer uma análise da importância de brincar e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Por estarem presentes, no cotidiano da Educação Infantil e fazerem parte do desenvolvimento da criança, em seu sentido mais amplo, as brincadeiras são dotadas de grande potencial para a aprendizagem. Ao longo dos tempos, o brincar foi se modificando e as brincadeiras se alteraram, contudo, os benefícios e efeitos continuam a fazer bem à criança, facilitando o ofício do educador ao transmitir conhecimentos científicos.

Confirma-se, assim, diante dos estudos realizados, acerca dos aspectos e efeitos do brincar para o desenvolvimento da criança, na Educação Infantil, nas dimensões lúdicas, cognitivas, social e racional, que as brincadeiras e os jogos são um meio didático rico para se trabalhar com crianças, na Educação Infantil, já que a brincadeira é uma atividade atrativa para a criança.

Além do mais, o caráter lúdico das brincadeiras contribui para a promoção da criatividade e imaginação da criança, trabalhando com conhecimentos novos ou exercendo e praticando os já construídos, a brincadeira é uma atividade caracterizada pela interação social onde não somente a criança brinca, mas, também, pode se relacionar com diversas outras crianças, convidando seus pares para o íntimo mundo criado a partir de sua vontade.

Este tema possui fácil localização, podendo ser consultado e localizado em sites, livros didáticos e mesmo na observância do cotidiano das crianças que, naturalmente, brincam e interagem de forma lúdica com brinquedos diversos. Ainda podendo ser consultado pelos próprios professores e alunos que estão em constante contato com as crianças e com as brincadeiras. Em face do exposto, transformam-se em poderosos auxiliares didáticos para que o educador possa efetivar sua tarefa de ensinar, é um facilitador que convida a criança a uma atividade que encontra familiaridade, lazer e conforto.

No entanto, enfatiza-se a necessidade de o educador, profissional de ensino, manter constante capacitação, treinamentos e estudos para que possa oferecer melhor ensino e aprendizagem para as crianças, na Educação Infantil. Assim, conhecendo a fundo o desenvolvimento das crianças, desse nível de ensino, para trabalhar com maior qualificação, oportunizando condições de aprendizagem que realmente sejam significativas para o ensino e para a aprendizagem das crianças, de modo a investigar necessidades e potencializar

aprendizagens. Desse modo, não organizando as atividades, a partir de práticas pedagógicas estereotipadas, mecanicistas e limitadoras, pelas quais as crianças ficam isoladas sem desenvolver suas capacidades.

Por isso, o trabalho foi embasado no conhecimento da necessidade das brincadeiras e dos jogos como atividades relevantes para o desenvolvimento da criança, na Educação Infantil, evidenciando a problemática, desta, pesquisa, ou seja, a análise da importância do brincar na Educação Infantil.

Foi possível observar que as brincadeiras, na Educação Infantil, funcionam como recurso de amplo benefício para o desenvolvimento social, psicológico e cognitivo da criança, e as pesquisas indicam que as brincadeiras oportunizam desenvolvimento para as crianças de forma a oferecer melhor Educação e interação social.

Também, foi analisado que as brincadeiras não devem ser aderidas dentro do ambiente escolar, uma vez que as brincadeiras não geram frutos e benefícios relacionados ao desenvolvimento oferecido dentro do âmbito escolar, esta hipótese se encontra em desacordo com a realidade, uma vez que as brincadeiras geram diversos efeitos e benefícios para o desenvolvimento da criança e pode sim ser utilizado como meio auxiliar de ensino.

Em reforço a essas considerações, vale frisar que, esta pesquisa, não esgota o assunto, pois ele pode desdobrar-se em outras pesquisas que exijam maior tempo de consulta teórica sobre a relação entre brincadeiras e brinquedos, além de outros métodos, que não sejam meramente a pesquisa bibliográfica, tais como, as pesquisas de campo e as pesquisa-ação, a fim de se confrontarem os pressupostos teóricos com os dados empíricos coletados na vivência em sala de aula.

Todavia, em que pesem as limitações, deste trabalho, ele tem a virtude de apontar caminhos para futuros pesquisadores, além servir de referencial teórico inicial para quem já trabalha com a Educação Infantil, em sala de aula.

O brincar é o meio revelador das formas de pensar que a criança constrói, à medida que se depara com assuntos de seu interesse. É o primeiro instrumento da atividade humana, nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem o prazer. Independente de cultura, raça, credo ou classe social, toda criança brinca. Todos os seus atos estão ligados à brincadeira. A brincadeira é o exercício da vida e é um instrumento essencial e necessário ao processo de desenvolvimento humano.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica** – técnicas e jogos pedagógicos. 9ª ed. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALMEIDA, A. M. O. **O lúdico e a construção do conhecimento**: uma proposta pedagógica construtivista. Prefeitura Municipal de Monte Mor, Departamento de Educação, 1992.
- ALTMANN, Helena; SOUSA, Eustáquia Salvadora de. Meninos e meninas: Expectativas corporais e implicações na Educação Física escolar. **Cadernos Cedex**, Campinas, v.19, nº. 48, ago. 1999. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v19n48/v1948a04.pdf>. Acesso em: 28 de dezembro de 2019.
- ALVES, Fernando Donizete; SOMMERHALDER, Aline. **O brincar**: linguagem da infância, língua do infantil. Motriz, Rio Claro, v. 12, nº 2, p. 125-132, mai./ago. 2006.
- ASSIS, Orly Zucatto Mantovani. Aspecto cognitivo: função semiótica ou simbólica: imitação, jogo simbólico, desenho, imagem mental e linguagem. In: MARQUES, Antônio Carlos. **Curso Aplicação da Teoria de Piaget à educação pré-escolar**. Campinas: Unicamp, 1984. Apostila.
- BENJAMIM, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- BERNARDES, Elisabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de História da Educação**, n.4, jan./dez.2005. Disponível em: <http://www.faced.ufu.br/nephe/arquivos/educacao4/ed4completa.pdf>. Acesso em: 05 de janeiro de 2020.
- BONAMIGO, E.M de R.; Kude, V.M.M. **Brincar**: brincadeira ou coisa séria? Porto Alegre: Educação e Realidade Edições, 1991.
- BORDERNAVE, J. D. & Pereira, A. M. (1993). **Estratégias de ensino-aprendizagem**. 13ª edição. Petrópolis: Ed. Vozes.
- BRANCOVAN, Monica. **Os benefícios do brincar na educação infantil**. Unilogos, Miami, 2020. Disponível em: <https://unilogos.org/revista/2020/04/10/os-beneficios-do-brincar-na-educacao-infantil>. Acesso em: 01 de dezembro de 2020.
- BRANCOVAN, Monica. **A importância dos jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem da educação infantil**. Disponível em: <https://unilogos.org/revista/wp-content/uploads/2020/04/A-IMPORTANCIA-DOS-JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NO-PROCESSO-ENSINO-APRENDIZAGEM-DA-EDUCAO-INFANTIL.pdf> Unilogos, Miami, 2020. Acesso em: 01 de dezembro de 2020.
- BRASIL, **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, 1988.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei 9394/9, Brasília:1996.
- BRASIL, **Ministério da Educação**. Secretaria de Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais Brasília: MEC, 2002.

BRASIL, **Ministério da Educação**. Secretaria de Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais Brasília: MEC, 2000.

BRASIL, **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, v.1, 1998.

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998, 218 p. Tradução de: Jeu et Éducation.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 4ª. ed. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Questões da Nossa Época; v. 43).

CALEGARI, Roger Luiz; PRODÓCINO Elaine. **Jogos populares na escola**: uma proposta de aula prática. Motriz, Rio Claro, v. 12, nº. 2, p. 133-141, mai./ago. 2006.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.

CORSARO, William. A reprodução interpretativa no brincar ao “faz-de-conta” das crianças. **Educação, Sociedade e Cultura**. nº17, 2002.

CORSARO, William. Cultura se constrói brincando. **Revista Pátio: Educação Infantil**. V. 5, nº 15. 2007/2008 nov./fev. Entrevista concedida a Fernanda Bagatini.

CUNHA, Nylse Helena da Silva, **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE-Fundação de assistência ao estudante, 1988.

CUNHA, **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. 4ª. ed. São Paulo: Aquariana, 1994.

DARIDO, Suraya Cristina. Os conteúdos da Educação Física na escola. In: DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade (Coord.). **Educação Física na escola**: Implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005, p. 64-79.

DARIDO, Suraya Cristina; SANCHES NETO, Luiz. O contexto da Educação Física na escola. In: DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade (Coord.). **Educação Física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005, p. 1-24.

DANTAS, Heloysa. **Brincar e trabalhar**. São Paulo: Pioneira, 2008.

DIDONET, Vital. **O direito de brincar**. In: Congresso Brasileiro de Brinquedotecas, São Paulo, 1994.

DINELLO, D. R. **A expressão lúdica na educação da infância**. Santa Cruz do Sul: Gráfica Universitária da Apex, 1997.

ELIAS. Marisa Del Cioppo. **De Emília e Emílio. A trajetória da alfabetização**. São Paulo: Scipione, 2000.

EMERIQUE, Paulo Sérgio. **Brincaprende**: dicas lúdicas para pais e professores. 2ª ed. Campinas: Papirus, 2003.

FACHINETO, Sandra; FRIEDRICH; Silene, REZER, Ricardo. Brincando nas ruas da cidade de Chapecó/SC: a Educação Física em busca do resgate das manifestações

lúdicas... algumas reflexões. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 20-21, p. 231-253, mar./dez. 2003.

FADELI, Thiago Tozetti et al. Arco da velha: Resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares. In: **XV ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER-LAZER E TRABALHO: NOVOS SIGNIFICADOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA**. Santo André 2003. Disponível em: http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/enarel_arco.PDF. Acesso em: 09 de janeiro de 2020.

FARIA, Fabiana: **O brinquedo certo para cada idade**. Nova escola: São Paulo, ano 22, nº 110, p.1-2. Ago. 2007.

FRANÇA, Tereza Luiza de. Atividades recreativas e cultura popular: o Folclore como fonte de ludicidade e de saberes. In: SCHWARTZ, Gisele Maria (Coord.). **Atividades recreativas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2004 (Coleção Educação Física no Ensino Superior) p. 175-187.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: Teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Editora Scipione, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Edições Sociais. Abring, 1998.

FRIEDMANN, **Brincar, crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2006.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª. ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000, 243 p. Tradução de Homo ludens- von Unprung der KulturimSpiel.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Editora Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópoles: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2002.

KRAMER, Sônia. **Infância, cultura contemporânea e educação contra a barbárie**. São Paulo: Cortez, 2003.

KUHLMANN, Moisés. **Educação Infantil e Currículo**. Rumos e Desafios. Campinas: Autores Associados, 2000.

LEONTIEV, A. N. Os Princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2001.

LIMA, Elvira. **O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola** in Caderno de Pesquisa, nº10. São Paulo: FDE, 1991.

MACHADO, Afonso Antonio. A contemporaneidade do jogo. In: RESENDE, Helder Guerra de; VOTRE, Sebastião Josué (Coord.). **Ensaio em Educação Física, esporte e lazer: tendências e perspectivas**. Rio de Janeiro: SBDEF: UGF, 1994, p. 1-10.

MACHADO, Marcondes Marina. **O brinquedo sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 1994.

MACHADO, Nilce. **A educação física e a recreação para o pré-escolar**. Porto Alegre: Prodil, 1986.

MAGALHÃES, Celina Maria Colino; PONTES, Fernando Augusto Ramos. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 18, nº. 2, p. 213-219. Mai./Ago. 2002.

MAGALHÃES, Celina Maria Colino; PONTES, Fernando Augusto Ramos. A transmissão da cultura da brincadeira: Algumas possibilidades de investigação, **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre 2003, v. 16, nº 1. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/prc/v16n1/16803.pdf>. Acesso em: 06 de janeiro de 2020.

MELO, Cristiane Ker de. (Re) criando o mundo no rodopio de um pião: a produção cultural do brinquedo em questão. **Motrivivência**, Florianópolis, nº. 22, p. 173-191. Jun. 2002.

MIRANDA, Nicanor. **210 jogos infantis**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1990.

MOZZER, Geisa Nunes de Souza. **A criatividade infantil na atividade de contar histórias: uma perspectiva histórico-cultural da subjetividade**. 2008. Tese (Doutorado em _____) - Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Popril, 1994.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm>. Acesso em: 22 de janeiro de 2020.

NEUENFELD, Derli Juliano. Recreio escolar: o que acontece longe dos olhos dos professores? **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v.14, nº. 1, p. 37-45, 1º sem. 2003.

OLIVEIRA, Nina Eiras Dias. **Brincar é coisa séria**. Disponível em <http://www.existencialismo.org.Br/jornalescistencial/ninabrincar.htm>. Acesso em: 11 de janeiro de 2020.

OLIVEIRA, Z. M. et al. **Creches: Crianças, Faz de conta & Cia**. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

OLIVEIRA, Elisângela Modesto Rodrigues de. O Faz de Conta e o Desenvolvimento Infantil. In: **Revista Saberes da Educação** – v. 4 – nº 1 – 2013.

OLIVEIRA, Vera Barros. **O símbolo e o brinquedo**. 2ª. ed. Petrópolis: Vozes, 1992.

OLIVEIRA, Zilma. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

ORTIZ, Jesus Paredes. **Aproximação teórica à realidade do jogo**. In: MURCIA, Juan Antônio Moreno (org.). *Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ª. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **A Linguagem e o Pensamento da Criança**. Tradução Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. Tradução Elzon L. 2ª. ed. São Paulo: Summus, 1994.

RODRIGUES, M. **Psicologia educacional: uma crônica do desenvolvimento humano**. São Paulo: McGraw-Hell do Brasil, 1976.

ROSSLER, João Henrique. O papel da brincadeira de papéis sociais no desenvolvimento do psiquismo humano. In: ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton (Org.). **Brincadeira de papéis sociais na educação infantil**. São Paulo: Xamã, 2006.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade**. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, Ana Beatriz (Orgs.). *Crianças e miúdos: Perspectivas sociopedagógicas da infância e educação*. Porto: Asa, 2004. p. 9-34.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. **As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo**. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manoel (Org.). *As crianças: contextos e identidades*. Braga: Universidade do Minho, 1997. p. 7-30.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SILVA, Lea Stahl Schmidt P. et al. O brincar como portador de significados e práticas sociais. **Revista do Departamento de Psicologia UFF**, Niterói, v.17, nº.2, p. 77-87, jul./dez. 2005.

SILVA, Maurício Roberto da; VAROTTO, Mirtes Adriane. **Brinquedo e indústria cultural: sentidos e significados atribuídos pelas crianças**. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 16, nº. 23, p. 168-190, dez. 2004.

SINGER. **Educação Infantil**. Rio de Janeiro: Sprinter, 1973.

SOLER, Reinaldo. **Educação física: uma abordagem cooperativa**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar, despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprinter, 1996.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Psicologia atual e desenvolvimento da criança**. São Paulo: Manole Dois, 1998.

VYGOTSKY L.S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de Pesquisa. São Paulo: Cortez, 1995.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7ª. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

WALTER, Benjamim. **Reflexões: A criança, o brincar, a educação**. Summus editorial, 2ª ed, 1989.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.

Apêndices

Questões utilizadas nas entrevistas realizadas com os professores de Educação Infantil.

- 1) Caracterização dos entrevistados em relação ao sexo.
- 2) Caracterização dos entrevistados em relação a idade.
- 3) Caracterização dos entrevistados em relação ao tempo de atuação na área da Educação.
- 4) Você acredita que o trabalho com os jogos e brincadeiras traz benefícios para o aprendizado das crianças?
- 5) Você utiliza os jogos e brincadeiras como ferramenta no processo de aprendizagem dos alunos?
- 6) Quais os benefícios que a utilização dos jogos e brincadeiras, na Educação Infantil, podem trazer para o desenvolvimento e aprendizagem da criança?