

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL  
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE PARANAÍBA**

**JUCÉLIA CALOSSA DE JESUS**

**O BRINCAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO  
INFANTIL**

**PARANAÍBA/MS**

**2015**

**Jucélia Calossa de Jesus**

**O BRINCAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO  
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - UEMS, Unidade Universitária de Paranaíba, como requisito parcial para a conclusão do Curso de Pedagogia.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Leni Aparecida Souto Miziara

PARANAÍBA/MS  
2015

## **JUCÉLIA CALOSSA DE JESUS**

### **BRINCAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado e aprovada para obtenção do título de licenciatura em Pedagogia pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Paranaíba.

Aprovada em...../...../.....

#### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Leni Aparecida Souto Miziara (Orientadora)

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

---

Prof.<sup>a</sup> Me. Cristiane Pereira de Moraes e Sousa

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

---

Prof. Dr. Fernando Luís Oliveira Athayde Paes

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

Dedico este trabalho a minha mãe Ivanilda Aparecida Calossa de Jesus, que sempre dedicou a sua vida a mim, aos meus irmãos e aos meus filhos, Stéfane Calossa dos Santos e Thales Gabriel Calossa dos Santos, os quais foram meus constantes incentivadores e âncora de apoio nos momentos de dificuldade durante a jornada do curso.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, por ter me dado, mais uma vez, forças para concluir esta trajetória.

Sou grata à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Leni Aparecida Souto Miziara, pela dedicação na orientação deste trabalho, pela paciência e horas disponíveis para verificação e correção do mesmo e por compartilhar a sua experiência.

Ao meu pai, Adémicio Francisco de Jesus (em memória) e à minha mãe Ivanilda Ap. e aos meus irmãos Juliana Ap. Adémicio C. Gisele C. Edimilson C. Jaine C. e Ingrid C. pelo apoio e colaboração ao longo de minha formação acadêmica.

Aos meus queridos filhos, Stéfane C. e Thales Gabriel C., por colaborarem com as atividades rotineiras e por aceitarem, minha ausência.

Ao meu esposo, Rodrigo Neto dos Santos, que após muito relutar, finalmente foi capaz de compreender a importância deste curso para minha vida.

Às minha amigas Maura Queiroz de Freitas Silva e Neuza Queiroz Cicuto, pelo apoio e incentivo constantes.

*Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo, se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem (Carlos Drummond de Andrade).*

## RESUMO

Esta pesquisa partiu da hipótese de que o jogo, a brincadeira e o brincar são elementos essenciais para auxiliar o pleno desenvolvimento infantil. O emprego desses elementos como recursos pedagógicos possibilita à criança adquirir uma aprendizagem mais concreta e prazerosa. No entanto, de maneira geral, são tratados como atividades secundárias nas instituições de ensino, inclusive nas creches e pré-escolas. Assim, esta pesquisa teve por objetivo analisar a importância do brincar no cotidiano das crianças para o processo de desenvolvimento das capacidades humanas, bem como, analisar o papel dos professores como mediadores e planejadores de brincadeiras. Caracterizou-se como uma pesquisa bibliográfica com base em BROUGÈRE (2002), CERISARA (2002), DANTAS (2002), KISHIMOTO, (2002) e em documentos como a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), Declaração dos Direitos da Criança (1959), Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA -. A partir desses autores e dessas legislações, pode-se afirmar que quando professores e pais possibilitam brincadeiras às crianças, eles estimulam a linguagem; a comunicação, a coordenação motora, a noção espacial, a temporal, e a racional, a afetividade, dentre outras atitudes e outros valores. Para tanto, faz-se necessário o professor ter base teórica apropriada, tanto na formação inicial, como na continuada.

**Palavras chave:** Desenvolvimento. Infantil. Brincadeira. Professor. Criança.

## ABSTRACT

This research has begun with hypothesize that the game, the joke and the toy are essential to guide the full child development. However, in general, the play, the joke, the toy have treated as secondary activities in educational institutions, including in day care centers and primary schools. The use of these elements as pedagogic resources enables the children acquire a learning more concrete and pleasurable. This way, this research had aimed to analyze the importance of joking for development of the human ability in the day to day of the children, and it analyzes the role of teacher like intermediary and planner of the joking. It has characterized as a bibliography research based in BROUGÈRE (2002), CERISARA (2002), DANTAS (2002), KISHIMOTO (2002). It had based in documents as the law of children (1952) and the statute of children and teenager -ECA. It based in these writers and in the these legislations, it can to affirm that when the teachers and the parents allow the joking for the children, They stimulate the language, the communication, coordination engine, the space notion, temporal, intellectual, affectionateness, among others attitudes and among others values. Nevertheless, it is necessary that the teacher has had theoretical base appropriate not only in the initial formation but also in the formation continued.

**Key words:** child development. Joking. Teacher. Child.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1 O Direito de brincar.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2 O brincar como atividade impulsionadora do desenvolvimento infantil.....</b>	<b>17</b>
<b>2 O PAPEL DOS PAIS E DO PROFESSOR COMO MEDIADORES DE BRINCADEIRAS.....</b>	<b>25</b>
<b>2.1 O papel dos pais no contexto das brincadeiras.....</b>	<b>25</b>
<b>2.2 O papel do professor como mediador das brincadeiras.....</b>	<b>27</b>
<b>3 O BRINQUEDO E O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....</b>	<b>33</b>
<b>3.1 O desenvolvimento do jogo.....</b>	<b>37</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>42</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>45</b>

## INTRODUÇÃO

A temática geral deste Trabalho de Conclusão de Curso - TCC gira em torno da importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Embora essa questão seja muito discutida na atualidade por pesquisadores, psicólogos, professores e nas legislações que asseguram esse direito às crianças, na realidade não vem sendo trabalhada nas instituições educacionais como deveria ser.

No decorrer do curso de Pedagogia, principalmente nas disciplinas de Fundamentos e Metodologia do Movimento, Metodologia da Educação Infantil e Estágio Supervisionado, foi ressaltada a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança. A preocupação com essa questão me levou a perceber, nos estágios supervisionados, que o brincar, na maioria das vezes, é excluído das atividades como ações importantes para o avanço psicomotor das crianças.

Essas observações e informações iniciais despertaram em mim a curiosidade de aprofundar os conhecimentos acerca dessa temática em uma pesquisa a partir dos seguintes questionamentos: Qual a importância do brincar na formação da criança? Qual o papel dos educadores e pais como mediadores das brincadeiras? Qual é a importância do brinquedo e do jogo como recurso pedagógico?

Assim, esta pesquisa teve por objetivo analisar a importância do brincar no cotidiano das crianças para o processo de desenvolvimento das capacidades humanas, bem como, analisar o papel dos pais e dos professores como mediadores e planejadores de brincadeiras e atividades recreativas.

Caracterizou-se como uma pesquisa bibliográfica, com base em diferentes autores, tais como: Aguiar (2004), Borba (2007), Brougère (2002), Cerisara (2002), Dantas (2002), Friedmann (1996 e 2012), Kishimoto (2002), Lima (2008), Maluf (2003), Mafra (2008), Oliveira (1997), e em documentos como a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), Declaração dos Direitos da Criança (1959), Estatuto da Criança e do Adolescente - Eca.

Conforme o que apregoa Severino:

A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a

serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (SEVERINO, 2007, p. 122).

Os autores relacionados anteriormente afirmam que o brincar é importante para a criança desde seu nascimento. Todavia, é no decorrer de sua vida que as brincadeiras ganham importância ao serem estimuladas pelos familiares. Nesse sentido, a instituição escolar é também um suporte importante, no qual a participação do professor como mediador é fundamental.

Certamente é esse o profissional que deve saber, a princípio, associar teoria e prática nas atividades lúdicas e nos jogos, de maneira a provocar na criança a curiosidade e o interesse em aprender. “Neste contexto pode-se compreender porque o jogo, [...] deve ser considerado uma atividade social humana baseada em um contexto sócio-cultural a partir do qual a criança recria a realidade utilizando sistemas simbólicos próprios” (CERISARA, 2002, p.130).

Assim, ao estudar os registros de Cerisara (2002) e demais autores consultados para este trabalho, observa-se que no brincar, sem perceber, a criança se torna cada vez mais criativa e capaz de superar os obstáculos. Ademais, quando uma criança é motivada desde pequena a participar de atividades recreativas, lúdicas e jogos, ela além de socializar com facilidade adquire conhecimentos e desenvolve habilidades motoras essenciais ao seu desenvolvimento cognitivo.

Além disso, é por meio das atividades sociais, paulatinamente vivenciadas, que é aprimorado o conhecimento cultural, pois, além de o brincar ser uma atividade individual, é também coletiva/social, e cada cultura possui suas características, de acordo com as representações do seu contexto.

É por meio da convivência e da linguagem que acontecem as interpretações das atividades humanas presentes na ação do brincar, a qual possibilita às crianças compreenderem o seu contexto para dar sentido e significado às coisas.

O lúdico pode ser chamado de ficção ou de esquemas, pela organização que existe no jogo, na imitação. Um exemplo de esquemas é a brincadeira entre uma mãe e o seu do bebê, que para Bruner apud Kishimoto (2002) são combinações das observações da criança sobre a realidade em que vive.

Segundo Kishimoto, (2002), a criança desenvolve o seu jogo por meio, da interação social. Nesse sentido, a cultura lúdica acontece entre indivíduos, pela interação, que ocorre

entre os elementos interno e externo, nos quais a criança produz o seu próprio lúdico ao brincar e quando utiliza as experiências retiradas das suas interações sociais.

Brougère (2002) acentua que na interação social a criança se adequa a outros elementos, para, a partir daí, produzir novas significações, nas quais ela tem oportunidades de produzir sua própria cultura lúdica.

Toda interação supõe dessa efetivamente uma interpretação das significações dadas aos objetos dessa interação (indivíduos, ações, objetos, materiais), e a criança vai agir em função da significação que vai dar esses objetos, adaptando-se à reação dos outros elementos de interação, para reagir também e produzir assim novas significações que vão ser interpretadas pelos outros (BROUGÈRE, 2002, p.27).

Nesta perspectiva, o desenvolvimento e aprendizagem da criança não dependem apenas do brincar, mas, também de um espaço adequado para o desenvolvimento de suas habilidades motoras, gestos, de maneira que coloque em prática suas novas descobertas, as quais são responsáveis pela promoção de seu desenvolvimento cognitivo.

É justamente no bojo dessas ideias que se insere este Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, na busca por desvelar conceitos, fundamentações e responsabilidades dos educadores – pais e professores – no desenvolvimento psicomotor das crianças.

Na primeira seção destaco, de forma breve, a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, com ênfase no fato de que, essa atividade, além de prazerosa, constitui-se em recurso importante para o desenvolvimento afetivo, social, emocional e cognitivo das crianças. No entanto, ainda há professor que não a valoriza, em detrimento do conteúdo previsto nas diretrizes curriculares.

Já na segunda seção discorro sobre a importância de a mãe/pai e o professor serem mediadores das brincadeiras realizadas pela criança durante o seu desenvolvimento. Nessa relação, a confiança da criança nos adultos funciona como uma aliada que possibilita segurança na hora de soluções dos problemas que não podem ser resolvidos sem ajuda de um mediador.

Na terceira e última seção descrevo sobre o brinquedo e o jogo como recurso pedagógico auxiliares na mediação dos conteúdos e estimuladores para aprendizagem da criança.

Nas considerações finais, procuro apresentar os principais resultados e reflexões provenientes da análise realizada a partir do referencial teórico que fundamentou este TCC. Com isso, espero contribuir a respeito da temática abordada com outros pedagogos que

também se preocupam em assegurar o direito da criança a brincar para ter um pleno desenvolvimento.

## **1. IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Nesta seção apresentamos, de forma breve, o que as legislações e estudiosos ressaltam sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Além de prazerosas, as brincadeiras se constituem em recursos imprescindíveis ao desenvolvimento afetivo, social, emocional e cognitivo das crianças. No entanto, observamos no decorrer do estágio supervisionado que muitos professores desprezam o uso desse recurso por acreditarem que ele pode atrasar o conteúdo previsto nas diretrizes curriculares e, sobretudo gerar indisciplina na sala de aula.

### **1.1 O direito de brincar**

O brincar é essencial ao desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças. Embora essa afirmação seja feita por vários estudiosos (Broguère, 2002, Cerirasa 2002, Dantas, 2002, Kishimoto, 2002) e, assegurada por legislações, tais como a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948); Declaração dos Direitos da Criança (1959); Estatuto da Criança e do adolescente Eca, a maioria das crianças não recebe a atenção devida pelos pais, profissionais da educação e governantes, que têm o dever de “cuidar e educar” as crianças do Brasil.

Segundo a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), todo ser humano tem o direito a uma vida digna de liberdade, sem desigualdade. O artigo 25º dessa declaração prescreve que “A maternidade e a infância têm direito a cuidados e assistência especiais. Todas as crianças, nascidas dentro ou fora do matrimônio gozarão da mesma proteção social”. Já Declaração de (1959) no artigo 7º diz que “A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito”.

As políticas brasileiras fundamentam os princípios internacionais no que se refere à infância ao assegurar em suas legislações os direitos da criança, bem como o dever do Estado, sociedade e da família para cuidá-las e educá-las. O principal foco ressaltado dentre os direitos fundamentais prescritos nas leis é a valorização da criança como um ser humano em formação.

Ao lermos as leis relacionadas para este trabalho, percebemos que a criança, desde a sua concepção, ainda no ventre da mãe, é considerada como merecedora de proteção por conta de sua sensibilidade e vulnerabilidade. Nesse sentido, há legislações específicas para assegurem às crianças e adolescentes os seus direitos como sujeitos.

Nesse contexto, ressaltamos duas leis, no Brasil, que asseguram esses direitos. A primeira é a Constituição Federal, sancionada em 1988, a qual prescreve no artigo 227:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, crueldade e opressão.

Fica, portanto, claro nessa lei, que o brincar é um dos direitos fundamentais das crianças e dos adolescentes. Destaca-se o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

A criança precisa ser compreendida, principalmente pelos responsáveis de sua educação, como sujeitos com interesses e vontades próprias, peculiares de sua etapa de vida. Dessa forma, é imprescindível serem garantidos todos os estímulos para que ela possa se desenvolver de forma saudável e plena. Nesse sentido, o brincar deve ser reconhecido como direito e ato de liberdade exercido pela criança com a mediação do adulto. (KISHIMOTO, 2002).

Os educadores, ao compreenderem a criança como sujeito de direito e de liberdade, poderão valorizar as manifestações inerentes dessa etapa da vida, como, por exemplo, o uso da imaginação e jogos de faz conta, os quais possibilitam à criança descobrir a si própria e aqueles que estão em seu entorno. Nessa direção, compete ao Estado e à família garantir o direito do brincar a fim de promoverem o bem - estar e respeitar a singularidade delas como crianças cidadãs (KRAMER, 1996).

Considerar a criança como sujeito de direitos e reconhecer que ela é cidadã “é entender que tem direito à brincadeira, a não tomar conta de outras crianças, a não trabalhar, a não exercer funções que, em outras classes sociais são exercidas por adultos” (KRAMER, 1996, p.122-3).

No entanto, passados 27 anos da promulgação da Constituição Federal, os direitos prescritos nessa lei magna, amplamente divulgados e reconhecidos, vêm se materializando a

passos lentos, pois, ainda não vemos no Brasil o apontado por Kramer (1996) e nem o ato de brincar como uma atividade priorizada nos diferentes espaços, dentre eles o das escolas públicas. Essa instituição deveria ser a primeira a defender esse direito, visto que ela é ciente da importância de tal atividade para a formação de um sujeito em uma fase peculiar de sua formação.

Para conquistar a plenitude de sua efetivação, faz-se necessário que todas as instituições sociais, especialmente as escolas de Educação Infantil e Ensino Fundamental um, passem a exigir de sua equipe pedagógica a aplicação desse direito. Além de ser um dever, essa pode ser uma maneira simples para assegurar, apoiar e reconhecer a criança como sujeito de direitos.

A segunda lei sancionada em 1990, - a Lei 8.069 - Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) -, também prescreve os direitos das crianças e dos adolescentes e quais as responsabilidades da família, do Estado, da comunidade e da sociedade para garantir o direito das crianças brasileiras a brincar.

Art. 16. O *direito à liberdade* compreende os seguintes aspectos:

I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

IV - *brincar, praticar esportes e divertir-se*;

V - participar da *vida familiar* e comunitária, sem discriminação; (BRASIL, ECA, 8.069/90 grifos nossos).

Essa lei também reforça o brincar como procedimento do direito de liberdade da criança. O *brincar, praticar esportes e divertir-se* podem se constituir em atos de liberdade de ação da criança, ou seja, ela pode escolher as ações de acordo com suas motivações e aptidões próprias.

Essas duas leis CF e Eca, defendem o direito das crianças. Então, cabe à sociedade reconhecer e valorizar o brincar como atividade fundamental para o desenvolvimento saudável delas.

Usamos a citação a seguir, para registrar o que Franco e Batista (2007, p. 7) assinalam sobre o direito ao brincar:

Considerar o brincar como um direito é reconhecer a dignidade da pessoa da criança que tem o direito de liberdade para vivenciar essa possibilidade na sua infância. O princípio constitucional da dignidade da pessoa da criança fundamenta a ideia de que a infância não pode ser substituída por outras atividades que não lhes são próprias (por exemplo, o trabalho infantil). A dignidade da criança constitui, portanto, um valor insubstituível dentro do ordenamento jurídico brasileiro que a



reconhece como pessoa e não como coisa e isso pode ser traduzido no fundamento de que ela não é um meio para se atingir a adultez, mas um fim em si mesma.

Com o pensamento análogo ao das autoras, defendemos o brincar como uma atividade da criança que tem o direito de liberdade para vivenciar e desfrutar dessa fase prazerosa de sua vida, o período da sua infância.

Segundo Machado (2003), a dignidade da criança se constitui um valor que não pode ser substituível no ordenamento jurídico brasileiro, o qual a considera uma pessoa e não um objeto ou um meio para se atingir a fase adulta, mas um fim em si mesma. Nesse caso, “é preciso dar às crianças condições adequadas, sem pressa, sem controles, sem preocupações, para que possam errar, dizer bobagens, fazer ironias, exatamente como fazemos nós, os adultos” (TONUCCI, 2005, p.18).

Com base nesses autores afirmamos que a criança necessita no seu cotidiano de brinquedos, ludicidade, jogos propiciados com tempo e liberdade para que possa ampliar seus pensamentos.

## **1.2 O brincar como atividade impulsionadora do desenvolvimento infantil**

Segundo Kishimoto (2002, p. 60), desde 1816, Froebel ressaltava que quando a criança não tem liberdade e acessos a brincadeiras, pode ter comprometido o seu “[...] desenvolvimento físico, intelectual e moral [...]”. Nesse sentido, a estimulação desde o seu nascimento com atividades de movimento, falas, brincadeiras espontâneas e dirigidas, bem como experiências diárias vivenciadas constituem-se em pontos essenciais para ampliar a criatividade e autonomia das crianças.

Por isso a brincadeira é um dos primeiros recursos que devem ser valorizados pelos professores. Além de proporcionar prazer, brincar é uma maneira de estabelecer representações do mundo concreto com o objetivo de compreendê-lo.

Consoante Kishimoto (2002, p.59), alertava que o desenvolvimento não pode ser separado por estágios “[...] de infância, juventude e maturidade como se fosse distinto”. Para ele, a tônica da educação deveria ser a de guardar e proteger as crianças. Nesse caso, era contra a ideia de uma educação “[...] prescritiva, categórica, interferidora [...]”. Podemos compreender a partir dessa afirmação que o desenvolvimento humano ocorre quando

possibilita liberdade de ações às crianças, de modo que elas possam atuar de forma espontânea a fim de ter contato consigo mesmas e com os que estão no seu entorno.

Nesse sentido, faz-se necessário estimular os bebês a pegar e agarrar objetos com as mãos, aguçar a visão com objetos/móviles coloridos, com músicas, a partir de sete meses, apoiá-los para andar com próprios pés, dentre outros estímulos, pois, quanto mais motivada for a criança, maior será a sua facilidade para se apropriar de novos conhecimentos.

A partir dos registros de Kishimoto, (2002), é por meio de significado que a criança estabelece relações com o mundo ao seu redor. Segundo essa autora, embora Froebel, fosse defensor de uma pedagogia espontânea, não descartava o ensino diretivo para melhorar o processo de aprendizagem caso o aluno não alcançasse o desenvolvimento almejado.

Daí a razão pela qual Froebel apud Kishimoto (2002) valorizava tanto as “jardineiras” para “cuidar das plantas” do seu jardim, onde elas não deveriam ser tratadas do mesmo modo, pois toda “plantinha” é única, com o seu tempo de desenvolvimento, isto é, cada uma tem o seu momento especial de “desabrochar”. Ou seja, o aprendizado depende do interesse individual da criança e deve ser realizado, na medida do possível, por meio da prática e da brincadeira.

Assim, os professores são importantes para os seus alunos na medida em que os auxiliam no desenvolvimento intelectual por meio do uso de brinquedos como recurso didático no ensino e na aprendizagem dos conteúdos escolares.

Para o editor Harris, Froebel é o reformador pedagógico que fez mais que todos os restantes juntos, por dar valor à educação, ao que os alemães chamam "método de desenvolvimento pela atividade espontânea", que permite plena expressão, porque os atos da criança que joga são o resultado de suas próprias decisões e motivações e não obediência ao mando ou sinal do mestre (HUGHES, 1925 apud KISHIMOTO, 2002, p. 70).

Assim sendo, o brincar deve ser compreendido pelos educadores (pais e profissionais da educação) como uma ação livre e espontânea, que tem características em atividades representativa, prazerosa, de autodeterminação e valorização do processo dessa atividade - o brincar -, tudo isso colabora para que a criança, no decorrer de seu desenvolvimento, passe a entender e usar seu “[...] corpo, seus sentidos e membros [...]” (KISHIMOTO, 2002 p.69). Todavia, nesse estágio de desenvolvimento a criança não visa ao resultado de suas ações. Veja a seguir o que descreve Kishimoto (2002, p. 69), com base em Froebel (1912):

[...] estágio de desenvolvimento a criança vai crescendo como ser humano que sabe usar seu corpo, seus sentidos, seus membros, meramente por motivo de seu uso ou prática, mas não por busca de resultados em seu uso. Ela é totalmente indiferente a isso, ou melhor, ela não tem ideia sobre o significado disso. Por tal razão a criança neste estágio começa a brincar com seus membros – mãos, dedos, lábios, língua, pés, bem como as expressões dos olhos e face.

Por meio dessa citação, percebe-se a relevância de o professor estudar as teorias sobre o desenvolvimento das crianças para preparar atividades/estímulos de acordo com a faixa etária. Entender que o bebê, mesmo sem ter ideia dos resultados de suas ações, ao brincar com suas mãozinhas e ao por o pé na boca, entre outros movimentos, pode descobrir o seu próprio corpo.

Segundo Kishimoto (2002, p. 69), nesse estágio a criança tem a linguagem “indiferenciada”, ou seja, ela ainda não consegue diferenciar, quando a fala do ser humano, ou de si enquanto criança ou de alguma coisa. Todavia, é pelas brincadeiras que a criança tenta entender o mundo a sua volta, reproduz situações vividas em seu cotidiano, na maioria das vezes pela imitação.

Logo, ao interagir, o educador, por meio de sons, fala e gestos, pode ensinar a linguagem e favorecer novas descobertas do mundo adulto.

Uma simples brincadeira de esconde-esconde entre a mãe e o bebê, professor/bebê o auxilia/estimula a sociabilidade, afetividade, intelectualidade, imprescindíveis ao desenvolvimento neurológico da criança. Para Kishimoto (2002, p. 142),

Ao alterar o curso de brincadeira pelo prazer que dela emana, desenvolve a competência em recriar situações, condutas criativas tão necessárias nos tempos atuais. Tais brincadeiras interativas contribuem ao desenvolvimento cognitivo e ao mesmo tempo, ao aprendizado das frases que as acompanham.

Nesse sentido, o professor precisa organizar a rotina de sua turma no tempo e no espaço com atividades que valorizam o movimento por meio de músicas, brincadeiras de roda, pois, além de estimular os sentidos, contribuem para o desenvolvimento neurológico e motor.

Sendo assim, cabe ao professor conscientizar os pais sobre o papel da brincadeira na formação de seus filhos, informá-los de que é necessário tirar tempo para dedicar aos filhos, desde a fase de bebês, com ensinamentos de músicas e brincadeiras.

Segundo Brougère (2002, p.22),

[...] no processo de aprendizagem que torna possível o ato de brincar. Parece que a criança, longe de saber brincar, deve aprender a brincar, e que as brincadeiras chamadas de brincadeiras de bebês entre a mãe e a criança são indiscutivelmente um dos lugares essenciais dessa aprendizagem [...] em geral e cada brincadeira em particular, a criança as aprende antes de utilizá-las em novos contextos, sozinha, em brincadeiras de antes com outras crianças.

Realmente é essencial para as crianças um brincar bem elaborado, que desperte o seu interesse por novas descobertas, e nesse aspecto os pais e os profissionais da educação têm a importante missão de proporcionar-lhes condições de obter conhecimentos suficientes para atingirem essas novas descobertas. Os responsáveis pelo cuidar e educar permitirão que aconteçam os jogos, as ideias de faz de conta e os esquemas das combinações propiciadas no cotidiano e serão organizadas pela criança por meio da imitação.

Brougère (2002) destaca a importância da família em trabalhar o lúdico com a criança desde seu nascimento. Contudo, segundo esse autor, é no decorrer da idade que a criança desperta o interesse pelo  $\theta$  que lhe vai sendo apresentado. Por isso, a ludicidade também é importante na escola.

Dessa forma, o professor em sala de aula, quando bem embasado como mediador, saberá como aliar a prática com a brincadeira, de modo que a criança tenha interesse em aprender e assim, se tornar cada vez mais criativa e, acabar por superar os obstáculos, sem se dar conta.

Brougère (2002) também acentua a relevância do envolvimento dos pais nas brincadeiras com os filhos. Nesse sentido, ele afirma que a criança passa por um processo de como aprender a brincar. De maneira análoga a Froebel, Brougère (2002) descreve que esse processo é importante desde o nascimento, com a brincadeira entre o bebê e a mamãe. Por meio desse relacionamento íntimo, acaba por aprender individualmente a brincadeira, o jogo, para depois, com o passar do tempo, usar sozinha em outros contextos.

Essa cultura lúdica apropriada poderia ser chamada de esquemas, pela organização que se faz no jogo, na imitação ou de ficção, tal como ocorre na Brincadeira da mamãe com o bebê, nas combinações das observações da criança acerca da realidade na qual ela vive. Pode-se dizer então, que a criança desenvolve o seu jogo, através da interação social, e que a cultura lúdica acontece pela interação com o indivíduo e é provocada pelos movimentos interno e externo (BROUGÈRE, 2002).

Nesse sentido, Brougère (2002, p. 26) afirma que qualquer cultura.

[...] é produzida pelos indivíduos que dela participam. Existe na medida em que é ativada por operações concretas que são as próprias atividades lúdicas. Pode se dizer que é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando.

Nessa relação, a criança produz o seu próprio lúdico brincando, com a utilização das experiências retiradas das suas interações sociais. A princípio a interação acontece principalmente com a mãe, quando, a criança se adequa a outros elementos para, a partir daí, produzir novas significações e, assim, tem oportunidade de produzir sua própria cultura lúdica.

Toda interação supõe efetivamente uma interpretação das significações dadas aos objetos envolvidos - (indivíduos, ações, objetos, materiais -), e a criança agirá em função da significação que lhes dará, de modo a adaptar-se à reação dos outros elementos de interação, para reagir também e produzir assim novas significações que serão interpretadas pelos outros (BROUGÈRE, 2002, p. 27).

Brougère, (2002) também ressalta que para a criança desenvolver bem suas habilidades motoras, gestos e por em prática suas novas descobertas é essencial que os adultos disponibilizem tempo, espaço, objetos adequados para que ela interaja com motivação, com vistas a ter um pensamento mais elaborado.

Dantas (2002), com base em Wallon (1950), relata como a criança precisa desse tempo e espaço para, cada vez mais, aprimorar o seu lúdico e desenvolver o “sensório motor e projetivo”, isto é, “sensorial e simbólico”, visto que, um espaço adequado facilita a manipulação dos objetos, os quais favorecem avanços no raciocínio, na motricidade, no brincar de correr, “subir descer, de fazer e destruir”, e assim por diante”“.

Para Cerisara (2002), a imaginação ou a fantasia são importantes para a criança. Essa pesquisadora, amparada em Vygotsky (1991), afirma haver formas distintas de vinculação entre realidade e a fantasia e lembra ainda, que a primeira vinculação acontece pela manifestação da imaginação, de acordo com a qual, a criança não retrata nada com que não tenha convivido em suas experiências do contexto onde vive. Nesse sentido, Cerisara (2002, p.126) ressalta que.

[...] a primeira e principal lei a que se subordina a função imaginativa: a atividade criadora da imaginação se encontra em relação direta com a riqueza e a variedade das experiências acumuladas pelo homem, porque esta experiência é o material com o qual constrói seus edifícios de fantasias.

A criança aplica suas criações no jogo e na brincadeira, coloca o real em novas combinações, criadas por ela pela interação com outro e se transformam em fantasias das experiências. A segunda forma são as construções de combinações nas quais a realidade é transformada em fantasia, o que acontece quando a vivência proporciona o contexto favorável à aquisição de experiências que amparam o imaginário Cerisara (2002).

Já a terceira, segundo Cerisara (2002), parte para o lado emocional, localizado entre a fantasia e a realidade, onde o sentimento pode influenciar a imaginação e vice-versa. A quarta forma de vinculação entre a realidade e a imaginação é que a nova criação dá lugar à inovação, pois não existe nas experiências da criança e assim, para se concretizar as imagens, para que a mesma comece a existir, surge a necessidade de “novas organizações”. (CERISARA, 2002)

Ainda segundo essa autora

[...] é um papel em desenvolvimento, a parte do papel orientada ao futuro, o que dele resulta; as regras são escola de vontade (o trabalho do escolar) e a fictícia é o caminho da abstração; expuseste como algo absolutamente certo, convincente e central pelo seu significado que a imaginação nasce do jogo antes do jogo não há imaginação. Porém acrescenta outra regra mais a imitação (que me parece tão central e esta tão a situação fictícia) e obteremos os aspectos principais do jogo; se os esclarecemos, criamos uma nova teoria do jogo (ELKONIM 1980, apud, CERISARA, 2002, p.129).

Ao brincar a criança cria imaginação e as definições do brinquedo. Primeiro começa pela imitação, que são as observações encontradas no contexto. Nesse caso a imaginação é importante para o desenvolvimento, haja vista ser na brincadeira onde acontecem as imitações já vistas. É a partir daí que se instituem novas oportunidades e combinações.

A imaginação que a criança cria ao brincar está ligada à imitação. Além de ter consigo as regras de comportamentos, entende o sócio-histórico, como uma atividade sociocultural, que cria a realidade por meio da utilização do sistema simbólico.

Segundo Cerisara (2002), com base em Vygotsky (1991), a brincadeira é uma criação entre os campos do significado e o da percepção visual, faz uso da linguagem, por ser a língua que transforma, organiza e causa novas uniões com o ambiente. Então, a brincadeira se desenvolve por meio do jogo, o qual impulsiona a imaginação.

O lúdico na educação formal é muito importante, por permitir a interação e o desenvolvimento da criança, a qual passa pelos sistemas sensório motor, projetivo, sensorial e simbólico, com a mediação de um adulto e, com tempo e espaço adequados.

As atividades lúdicas e jogos em sala de aula ajudam no desenvolvimento do raciocínio lógico, no âmbito social e no cognitivo e, torna a aprendizagem prazerosa. Assim, resta ao professor utilizá-las em sala de aula, desenvolver brincadeiras ao ensinar seus alunos, valorizar sua aprendizagem e o seu raciocínio para fazer acontecer um aprender interessante e prazeroso, que possibilite novas descobertas à criança. A citação a seguir, explica bem a importância de brincar nas ações pedagógicas:

A aquisição de nova informação varia conforme a metodologia empregada: aprendizagem dirigida, com informação e explicações do professor ou ação da criança, visando a descoberta, por meio de brincadeiras. Bruner entende que a aprendizagem centrada na criança permite a compreensão significativa da informação bem como sua transformação ou recriação e rápida recuperação. A transformação é processo de internalização que reorganiza a informação dentro da estrutura de idéias (sic) disponíveis e a avaliação representa sua compatibilidade e possibilidade de expressão. A teoria de aprendizagem criativa parte de conhecimento adquiridos pela criança. Não há geração espontânea de informação (KISHIMOTO, 2002, p. 144).

Para Rego (1995) o desenvolvimento humano, segundo Vygotsky, passa por dois níveis de desenvolvimento: o real e o potencial. O real seria os conceitos de conhecimentos já internalizados na criança e ela consegue colocar em prática sozinha. Já no nível potencial a criança não consegue desenvolver suas práticas sem ajuda, pois ainda se encontra em fase de amadurecimento.

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de "brotos" ou "flores" do desenvolvimento, ao invés de frutos do desenvolvimento (VYGOTSKY, p.97(2) apud OLIVEIRA, 1997, p. 60).

Oliveira (2007) também aponta que pelos níveis real e potencial acaba acontecendo o aprendizado, por meio do qual surge o processo de desenvolvimento proximal, de grande importância para criança, por propiciar a criação de vários conceitos.

Rego (1995, p. 75) com base em Vygotsky afirma que.

O desenvolvimento e a aprendizagem estão inter-relacionados desde o nascimento da criança. [...] desde muito pequenas através da interação com o meio físico e social, as crianças realizam uma série de aprendizados. No seu cotidiano, observando, experimentando, imitação e recebendo instrução das pessoas mais experientes da sua cultura, aprende a fazer perguntas e também a obter respostas para série de questões. Como membro de um grupo sócio-cultural determinado, ela

vivencia um conjunto de experiências e opera sobre todo material cultural (conceitos, valores, idéias, objetos concretos, concepção de mundo etc.) a que tem acesso. Deste modo, muito antes na escola, já construiu uma série de conhecimento do mundo que a cerca.

Rego (1995) também ressalta que para Vygotsky (1984) o brincar é uma ferramenta importante para o desenvolvimento da criança, uma vez que, por meio dele e com a intervenção do outro, a criança passa a desenvolver seus processos cognitivo, criativo, da linguagem, de coordenação motora e de raciocínio.

Segundo Cunha (1994), citado por Almeida (2005), (não paginado), o brincar é importante porque:

[...] é bom, é gostoso e dá felicidade, e ser feliz é estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente; Porque é brincando que a criança se desenvolve, exercitando suas potencialidades; Porque, brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem pressão ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento; Porque, brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo; Porque, brincando, aprende a participar das atividades, gratuitamente, pelo prazer de brincar, sem visar recompensa ou temer castigo, mas adquirindo o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e criativa; Porque, brincando, prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite; Porque, brincando, a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida.

Portanto, brincar é fundamental para as crianças, pois além de ser considerada atividade essencial para as práticas culturais e sociais, ajuda no desenvolvimento da cognição. Por isso o espaço escolar deve ser construído para e pelas crianças, de modo que as brincadeiras façam parte de um projeto pedagógico mais amplo.

Passaremos na próxima seção discutir a importância da mediação dos pais e professores como mediadores nas brincadeiras.



## **2. O PAPEL DOS PAIS E DO PROFESSOR COMO MEDIADORES DE BRINCADEIRAS**

Esta seção tem por objetivo mostrar a importância dos pais e do professor como mediadores das atividades realizadas pela criança e para tanto, procuramos apoio nos seguintes autores: Aguiar (2004), Brougère (2010), Maluf (2003), Kishimoto (2000), Kishimoto (2002), Oliveira (1997), Silva; Costa (2007), os quais afirmam que quando o adulto atua como mediador de uma determinada ação favorece o avanço no desenvolvimento da criança.

### **2.1 O papel dos pais no contexto das brincadeiras**

Segundo Silva; Costa (2007), nos primeiros anos de vida a criança não se vê como um ser individual, que faz parte de uma sociedade; e embora em seu contexto de vida estejam incluídas outras crianças e adultos, ela não tem capacidade de se constituir como um indivíduo diferente dos demais. Além disso, a criança conta com tudo e todos à sua volta para resolver seus problemas.

No decorrer do seu desenvolvimento, passará a compreender que no meio em que vive existe o outro, o qual poderá utilizar os mesmos brinquedos e espaços e assim também entenderá que nos seus momentos de felicidade e frustração, o adulto poderá auxiliá-la em suas dificuldades, tais como comer, brincar, cuidar da higiene, proteger para não cair e machucar.

Por meio de seus avanços, paulatinamente criará vínculos com os adultos; a princípio, com a mãe, que a ajudará a explorar o contexto em que vive. O adulto então repassará conhecimentos, confiança, e ainda proporcionará o fortalecimento de uma segurança encontrada no outro.

Tanto na família como na escola a relação de afeto entre a criança e o adulto é importante, pois, essa ligação provoca na criança um sentimento de segurança para colocar suas ações em práticas. No decorrer da sua idade passará a ver o adulto como fonte para soluções dos seus problemas. Igualmente na sua interação com outro passará existir um

sistema de trocas de informações as quais possibilitarão desenvolvimento cognitivo e da linguagem.

Kishimoto (2002) com base em Bruner (2000) a brincadeira da criança com sua mãe tem papel importante para torná-la cada vez mais autônoma e rica de experiências, já que. Nas primeiras brincadeiras os filhos observam os gestos e jeito de falar dos pais. Com amigos ou com adultos, ao repetir as brincadeiras, começa a desenvolver a linguagem e a descobrir as regras dos jogos, a identificar como começam e como terminam.

Para Oliveira (1997, p.38 e 39). o

[...] processo de desenvolvimento do ser humano, marcado por sua inserção em determinado grupo cultural, se dá “de fora para dentro”. Isto é, primeiramente o indivíduo realiza ações externas, que serão internalizadas pelas pessoas ao seu redor, de acordo com significados culturalmente estabelecidos.

Desse modo, o desenvolvimento da criança, segundo Oliveira (1997), ocorre de no primeiro momento por meio das ações externas, as quais serão percebidas pelas interações com outro ao seu redor. Nesse sentido, tanto o adulto como o professor estabelecerão significados ao mundo existente a sua volta.

Segundo Oliveira (1997), Vygotsky aponta que a criança usa do gesto para o processo de internalização e por consequência estabelecer significados. Por exemplo, quando o bebê tenta pegar um brinquedo que está distante de si, o movimento que faz desenvolve uma relação externa entre ele e o objeto.

A partir do momento em que o adulto presencia essa tentativa pode acontecer uma transformação no pensamento da criança. O fato de o adulto agir como agente mediador e pegar o brinquedo nomeá-lo e entregá-lo à criança faz com que, após as várias experiências parecidas, a criança comece a interpretar o significado dado pelo adulto, e dessa maneira, passe a utilizar/atribuir signo e entender o seu apontar como gesto importante para conseguir o brinquedo ou objeto desejado.

Portanto, os elementos que transmitem significado são adquiridos por meio das relações entre o homem e o mundo. Nessa abrangência, o sistema simbólico e a linguagem são essenciais na comunicação entre o sujeito e os significados. Por meio deles, consegue interpretar os objetos a sua volta, de modo que todo o conjunto se volte a favor do enriquecimento de suas experiências.

Kishimoto (2002, p.142), é na interação.

[...] entre mãe e filho que dá significado aos gestos e permite à criança decodificar contextos e aprender a falar. [...] a mãe, ao interagir com a criança, em situações lúdicas, cria esquema previsível de interação que funciona como microcosmo, um mundo de significações bastante simples, que permite comunicar e compartilhar a realidades.

A interação rica com a mãe ou com o pai por meio de atividades lúdicas é importante para o desenvolvimento da criança. A mãe atua como cuidadora e também estimula a ação, proporcionaa aprendizagem da sua linguagem e a compreensão dos significados encontrados no seu contexto, de forma que tenha a oportunidade de expressar e partilhar de suas experiências em sua realidade.

Kishimoto (2002) com base em Bruner também concebe os pais como elemento essencial na participação das brincadeiras do seu filho, e dentre elas, aponta o esconde-esconde como significativo para o desenvolvimento cognitivo, e também na aprendizagem da linguagem e da solução dos problemas. Há três elementos ressaltados pelo autor que participam da aprendizagem: “[...] a aquisição de nova informação, sua transformação ou recriação e avaliação [...]” (KISHIMOTO, 2002, p. 144).

Esses três elementos favorecem o desenvolvimento da criança em idade escolar quando adquire uma nova informação, a qual depende, em grande medida, da metodologia de ensino utilizada pelo professor. Nesse caso, suas atividades deverão ser desenvolvidas por meio de informações, explicações e devem ser estimuladas para que a descoberta da criança a leve a entender o significado.

A transformação é a internalização que organiza as informações apreendidas pela criança, que na avaliação tem a oportunidade de expressar seus conhecimentos. Nesse caso, é grande a importância do professor dentro da instituição escolar, pois ele é adulto mediador, cujas ações devem ter a intenção de transformar.

## **2.2 O papel do professor como mediador das brincadeiras**

Para Bruner apud Kishimoto (2002, p. 145) as mães e os professores são essenciais, pois além de permitirem a exploração para ocorrer a solução dos problemas, agem como supervisores, que funcionam como um “[...] sistema de trocas interativas de conhecimento [...]”. Logo, com base nesse autor, podemos dizer que o supervisor proporciona aquisição de

signos e também estimula e orienta a realização das atividades, mas de modo que não desconsidere a ação livre da criança.

Com base em Bruner (2002), podemos afirmar que as brincadeiras devem ser propiciadas com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que devem permitir a ação motivada iniciada pelo aprendiz de qualquer idade. Essas parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções.

Para Kishimoto (2002, p. 151), a brincadeira

[...] é tida como essencial para criança, no seu primeiro momento de vida o seu primeiro contato é com a mãe, por isso a sua participação para o seu desenvolvimento tem papel importante, e depois de certa idade conta com auxílio do professor, tanto um como outro desenvolvera na criança ações de estímulos volta para uma aprendizagem dos significados de maneira que entenda e tenha conhecimento do mundo o qual encontra inserido.

A mediação da mãe/pai é fundamental para a motivação e exploração, para tanto, faz-se necessário que elabore estratégias apropriadas de acordo com seu filho, de modo a permitir-lhe [...] descobrir, relacionar e buscar soluções. [...] (Bruner, 2002, p. 151) para melhor compreender o seu mundo e transformá-lo.

Segundo Aguiar (2004), Froebel aponta o jogo como importante no processo educativo porque proporciona à criança evolução e aperfeiçoamento do seu conhecimento por meio de normas, instruções, regras do brinquedo escolhido, e nesse sentido, tanto o professor quanto os pais têm um papel primordial na elaboração de situações e materiais para desenvolvimento do jogo.

Aguiar (2004) aponta que para Pettry (1988), a brincadeira favorece o desempenho da criança de várias formas, como por exemplo, usar o movimento do corpo a fim de perceber as diferenças existentes entre tudo que está ao seu redor, para ter a noção de perto, longe, alto e baixo, entre outras. É por meio do corpo, portanto, que a criança passa a ter entendimento dos elementos do seu contexto.

Aguiar (2004, p.35), com base em Hoff (2001), ressalta que o jogo pode ter lugar especial na escola como ferramenta educacional. Nesse caso,

[...] um dos papéis do professor é atuar como guia estruturante do processo de ensino e aprendizagem, devendo, ao propor um ambiente indutor, fazê-lo com

postura problematizadora a, levantando questões, explorando contradições, estimulando o aluno a pensar e gerando conflitos cognitivos e desequilíbrios, contribuindo, desse modo, para a construção de conhecimento.

Importante destacar que, embora o jogo dentro da escola possa funcionar como um elemento educativo, ele deve acontecer de maneira adequada, com a supervisão e o estímulo do professor, o qual deverá propor problematização de acordo com a realidade do seu educando, elaborar estratégias para a estimulação do conhecimento e ao mesmo tempo dar ao aluno a oportunidade de pensar e acreditar no seu próprio potencial.

Segundo Brougère (2010) a brincadeira não ocorre de forma natural, pois ela é individual e de acordo com cada cultura, cujos elementos serão adaptados às novas maneiras de brincar. Pois desde os primeiros anos de vida a criança está rodeada de significados e valores de sua cultura, este autor aponta que a grande promotora do desenvolvimento infantil, e que a brincadeira deve começar pelas pessoas que cuidam dela, principalmente a mãe, a primeira pessoa com a qual está em contato direto.

Mesmo que a criança necessite da estimulação de alguém para a realização das brincadeiras, no ato de brincar passa a ser o brinquedo, e depois de algum tempo passa a entender que para funcionar precisa de um parceiro, assim o brinquedo se torna parceiro, e isso fará com que se envolva cada vez mais nas brincadeiras dirigidas pela mãe.

A criança com poucos meses de vida não terá condições de concretizar suas ações sozinha, por isso, não se pode afirmar que nesse período atua em seu meio por iniciativa própria, sem a participação da mãe.

A partir das ocorrências das brincadeiras, o bebê as compreenderá, e irá dominá-las em diferentes situações, saberá diferenciar as regras, perceberá que elas contêm valor, mas isso deve ser considerado por todos os que participam do ato de brincar (KISHIMOTO, 2000).

Brougère (2010, p. 105) diz que “A brincadeira só é possível se os seres que ela se dedicam forem capazes de um certo grau de metacomunicação, ou seja, se forem capazes de trocar sinais que veiculem a mensagem isto é uma brincadeira?”.

O professor deverá valorizar alguns aspectos do jogo dentro do espaço escolar, com a utilização de materiais que estimulem o desenvolvimento do aluno. O brinquedo também tem o papel fundamental nesse momento educativo, pois a partir do objeto terá oportunidade de se inserir em vários papéis, como se transformar em um médico, um professor, filhinha (o), mamãe e papai, entre outros.

No decorrer das realizações da brincadeira a criança terá a oportunidade de acrescentar o lúdico em suas experiências já adquiridas, por isso a consciência dos profissionais da escola é importante, por oportunizarem a exploração do brinquedo de várias formas com a criança, já que “[...] tal brinquedo pode ser objeto de transição, prazer, comunicação, transferência, imitação, suporte do imaginário e da criação, e quase sempre meio de transmitir a diversidade cultural [...]” Kishimoto (2000, Pag. 138). Desse modo o brinquedo favorece a comunicação, a imitação, a criação da imaginação e transmissão da variedade de significado de sua cultura.

A partir desses jogos que encantam a criança, ela é conduzida a explorar, entender o mundo dos objetos complexos ao seu redor. Representam o eco adaptado às crianças de uma sociedade técnica, na qual devem fixar seu ponto de referências. Os brinquedos tornam-se, portanto, objetos de comunicação, meios através do qual a criança sai de uma relação centralizada em um objeto, para torná-lo um utensílio mediador entre ele e as outras crianças e, de forma mais generalizada, entre ela e o mundo (KISHIMOTO, 2000, p. 138).

O jogo necessita das interações para existir, sendo assim ele depende das relações de linguagem encontradas em cada cultura, pois o mesmo atribui “[...] significados importantes ao vocabulário [...]”, pois por meio dele que a criança se permite se expressar” Kishimoto (2000, p.16). Desse modo, a interação entre a criança e o seu meio é de grande significado para o desenvolvimento do seu vocabulário.

Por meio do jogo a criança tem a oportunidade de explorar e manusear objetos oferecidos a ela, com o fito de buscar aprendizagem escolar ou não, porém, sempre com a intervenção de um mediador, para que passe a compreender todo contexto a sua volta.

Maluf (2003) ressalta que o brincar se encontra extinto em escolas onde não existem propostas pedagógicas as quais atribuam o devido valor a essa estratégia de ensino como instrumento importante para o desenvolvimento da criança durante o seu período escolar.

Porém já há escolas que, embora concebam o brincar como perda de tempo dentro da sala de aula, estão optando, aos poucos, por introduzir jogos, brincadeiras e brinquedos e essa nova tomada de posição já desperta certo interesse nos professores em mudarem suas metodologias e enriquecerem suas atividades docentes.

De acordo com Maluf (2003), “O lúdico é o parceiro do professor”; então um não funciona sem o outro, e com isso o papel do professor é desenvolver as atividades de modo que produzam significado para o aluno e possibilitem condições para a realização do brincar, tanto individual como em grupo, de tal modo que seu trabalho seja diferenciado e a partir dele ocorra a aprendizagem.

Maluf (2003, p.29) “O professor é quem cria oportunidade para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e que caiam na mesmice”. Dessa forma é o professor quem possibilita e dá oportunidade para que o brincar educativo aconteça de forma desafiadora, é necessário buscar informações teóricas e inovações metodológicas para sair da rotina maçante e autoritária da sala de aula.

Por meio da brincadeira com a estimulação do adulto, a criança tem a chance de expressar a suas ideias, e construir o seu próprio pensamento e enriquecer sua aprendizagem. Além disso, a mediação do adulto durante a brincadeira aumenta o interesse pela atividade e o auxilia no entendimento em relação às dúvidas das regras dos jogos. Maluf (2003) afirma que não existe lúdico sem a participação do outro e vice-versa.

Desse modo, o brincar deve contar com um professor compromissado, que saiba utilizar e dar valor às brincadeiras em sua prática pedagógica por meio de jogo com regras, brincadeiras, histórias e desenhos, pois essas atividades permitem a interação com o educando, o qual terá ampliado seu conhecimento de mundo por meio da educação.

É necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social do universo infantil. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa (MALUF, 2003, p.31).

Maluf (2003) ressalta mais uma vez que o educador é fundamental para o aperfeiçoamento das brincadeiras em sala de aula enquanto atividades educativas. Para ela as crianças necessitam de um lugar especial, que valorize seu brincar, e o professor dá significado às atividades desenvolvidas, proporciona espaço, materiais apropriados e ao mesmo tempo é quem interage com seu educando sempre de modo participativo. Quanto mais a criança se envolver com atividades lúdicas, mais ocorrerão novas descobertas.

[...] no processo de aprendizagem que torna possível o ato de brincar. Parece que a criança, longe de saber brincar, deve aprender a brincar, e que as brincadeiras chamadas de brincadeiras de bebês entre a mãe e a criança são indiscutivelmente um dos lugares essenciais dessa aprendizagem [...] em geral e cada brincadeira em particular, a criança as aprende antes de utilizá-las em novos contextos, sozinha, em brincadeiras de antes com outras crianças (BROUGÈRE, 2002, p.22).

Portanto é essencial para a criança um brincar bem elaborado, que desperte o seu interesse por novas descobertas, assim não é demais reforçar que o professor deve proporcionar à criança a construção de uma relação de respeito e confiança. A convivência em um espaço agradável favorece a atuação do aluno de forma confiante. Ao agir desse modo ocorrerá a aprendizagem de forma prazerosa e provocará cada vez mais a curiosidade em aprender.



### 3. O BRINQUEDO E O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Nesta seção procuramos compreender o conceito de brincar, jogo e brincadeiras e quais seus benefícios como recursos didáticos. Sendo assim, buscamos apoio em autores que dialogam sobre essa temática, tais como: Aguiar (2004), Borba (2007), Mafra (2008) Friedmann (1996 e 2012), Lima (2008), Oliveira (2000), Kishimoto (1993), os quais ressaltam que além de auxiliar na mediação dos conteúdos, os jogos pedagógicos deixam o ambiente da sala de aula mais envolvente e estimulante.

Para Borba (2007, p. 35), o brincar ocorre pelas relações da criança em seu contexto familiar e social, “onde ela não apenas imita as atividades do ser humano, mas também, por meio de sua imaginação recria, reinventa, aprimora e com isso produz cultura”.

Todavia, mesmo sabendo da importância do brincar para o desempenho da criança os professores das instituições escolares, tanto da Educação Infantil como do Ensino Fundamental, consideram o brincar uma atividade sem muita produtividade. Ao que tudo indica, ainda não se apropriaram dos conceitos e fundamentos sobre o brincar, jogos e brincadeiras. Logo, não dão a devida importância a essas atividades no contexto educacional, deixando-as de lado ao planejar suas aulas.

Borba (2007) ao analisar as pesquisas de Vygotsky (1987), concluiu que o brincar subsidia o desenvolvimento da criança. Dessa forma, desde o nascimento, devem ser possibilitadas às crianças, brincadeiras e brinquedos para estimular a imaginação.

Partido dos argumentos de Vygotsky (1987), Borba, (2007, p.35) menciona que

[...] o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Valendo-nos desses estudos, podemos afirmar que o brincar deve ser compreendido pelas professoras das instituições de ensino de forma diferente. Requer realmente colocar em prática o que está delineado nos currículos e livros de pesquisadores que defendem a importância do brincar no dia a dia das crianças. Pois, temos observado que o brincar como atividade pedagógica é, na maioria das vezes, prescrito no planejamento dos professores apenas para cumprir o determinado, mas não sai do papel, Borba (2007).

O brincar é uma atividade que precisa ser incorporada na rotina das instituições escolares. Para tanto, faz-se necessário planejamento, monitoramento e acompanhamento dos gestores aos professores, a fim de auxiliá-los e, principalmente assegurar esse direito das crianças.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil- RCNE (MEC, 1998, p. 22), o brincar é uma das atividades que precisa ser levada a sério para o pleno

[...] desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Caso a criança tenha contato com o brincar desde a primeira infância, por meio dos gestos e sons, receberá o estímulo de sua imaginação, desenvolverá sua atenção, seu poder de imitação e ativará sua memória. É importante lembrar que é pelo contato com seu meio que suas experiências serão aprimoradas, pois a partir do momento que a criança passa a usar da imaginação e da fantasia, ela começa a entender a ligação entre pessoas, o seu eu, e o outro.

Pela imitação a criança tem a oportunidade de desenvolver suas competências e aprender mais sobre as pessoas do seu convívio, do seu eu, e do outro, a oposição, tal como ocorre no aprendizado da leitura e da escrita, as quais permitem diferenciar o seu ponto de vista do outro. Evidentemente é por meio da linguagem que essa afirmação do eu acontece.

Rego (1995, p. 111) ressalta que para Vygotsky “[...] a imitação oferece oportunidade de reconstrução (interna) daquilo que o indivíduo observa externamente [...]”. Sendo assim, através da imitação a criança coloca em prática os conhecimentos encontrados ao seu redor.

Nesse sentido, ainda segundo Rego (1995, p.113), a imitação proporciona troca de conhecimentos por meio da interação com o adulto, uma vez que ao observar, a criança pode “[...] criar “uma zona de desenvolvimento proximal [...]””. Logo, a imitação não é mera reprodução, pois por meio dela a criança reconstrói e cria o que tem oportunidade de vivenciar. Além disso, a imitação favorece à criança internalizar regras de condutas, valores, modos de agir e pensar de acordo com o seu grupo social e assim passam a orientar o seu próprio comportamento e desenvolvimento cognitivo.

Na primeira infância a criança também desenvolve “[...] mecanismo de atenção involuntária [...]” (OLIVEIRA, 1997, p.75). Qualquer movimento ou acontecimento em seu ambiente atrai sua atenção para os objetos significativos.

Por fazer parte da aquisição de conhecimentos já adquiridos, a memória também é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois através dela a criança tem a capacidade de dominar o seu próprio comportamento. Nesse processo, a linguagem acaba agindo como uma mediadora, além de ser um elemento importante nas construções de relação com o outro, também atua como agente facilitador de suas lembranças.

Oliveira (2000, p. 129) diz que, “O brincar é algo que se destaca como essencial para o desenvolvimento da criança e aprendizagem, dessa forma, se quisermos conhecer bem as crianças, deveremos conhecer seus brinquedos e brincadeiras”.

Dessa maneira pode compreender que o brincar é subsídio importante para o desenvolvimento da criança. Por meio do lúdico e do contato direto com seu meio a criança começará a “[...] da vida, sentido e fala”. (...) a criança começará a representar seu ser interno para fora e atribui a mesma atividade para tudo [...]” (KISHIMOTO, 2002, p.69) Nesse momento a criança passa a dar vida ao seu imaginário, dar sentido a objetos ao seu redor. No entanto, todo esse processo pode variar de um contexto para o outro, pode ocorrer em casa, no intervalo da escola ou na rua.

Quando mencionadas as atividades lúdicas como importantes no espaço escolar, para o melhor desenvolvimento do aluno, também é interessante pensar e ressaltar que “[...] o tempo e o espaço de brincar, qual a relação entre meio e fins, os companheiros do jogo, os objetos e as ações do sujeito físico e mental [...]” (FRIEDMANN, 1996, p.14). Segundo essa pesquisadora, a melhor maneira de o professor conhecer seus alunos é por meio do lúdico.

Na escola não dá tempo para brincar, justificam os educadores. Porque “há evidentemente um programa de ensino a ser cumprido e objetivos a serem atingidos, para cada faixa etária” (FRIEDMANN, 1996, p. 15).

O jogo, por ser uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, requer tempo e espaço para sua concretização. De acordo com Friedmann (1996), é possível fazer da sala de aula um espaço adequado para o desenvolvimento do jogo com o uso de mesas e cadeiras na execução das atividades.

Segundo Friedman (1996), o objeto compreendido como brinquedo proporciona um grande auxílio para o entendimento do desenvolvimento infantil, pois a realidade do dia a dia influencia muito seu brincar, por contar com “[...] ações da criança num tempo e espaço,

determinado, com ou sem parceiro, com ou sem objeto de brinquedo [...]” (FRIEDMANN, 1996, p.18). Por meio desses elementos coloca em prática o seu brincar, assim os objetos a sua volta são colocados em ações: boneca vira filha, a vassoura vira cavalo, um pedaço de madeira vira celular e assim por diante.

Almeida (2005, s/p) cita que para:

KISHIMOTO (1994) o brinquedo é compreendido como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, brinquedo aqui estará representado por objetos como piões, bonecas, carrinhos etc. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos, é o caso dos exemplos acima, piões, bonecas, carrinhos e tantos outros.

Os brinquedos não estruturados são aqueles que não passam por procedimentos industriais, são objetos concretos que a criança tem oportunidade de manusear, eles da imaginação, e tanto um como outro, depende da criatividade da criança.

Normalmente, todos os objetos que se encontram ao alcance da criança são transformados conforme a sua realidade, por isso é interessante que se tenha conhecimento das atividades lúdicas, entenda as emoções, a interação, a linguagem, da criança, pois essas às vezes também podem reproduzir preconceito e até violência, e desse modo afetar sua formação moral.

Assim, o brincar dentro da sala não pode ter um objetivo educacional vazio e isolado e, sim algo a ser alcançado, sem deixar de forma alguma de considerar as interações, tanto dos colegas quanto do educador, pois são os mesmos que favorecem as trocas de conhecimentos e seus avanços.

Na verdade o jogo passa por diversas transformações, torna uma atividade dinâmica e varia de um contexto e de um grupo para o outro, e desse modo sempre está em processo de mudança e enriquecimento. De acordo com Friedmann, (1996, p.64), a criança precisa da relação com o outro para colocar em prática-suas ações, por favorecer o seu desenvolvimento na “[...] construção do conhecimento [...]”, pois o convívio possibilita o conhecimento, favorece outras experiências e novos conhecimentos que vêm de gerações, valores e culturas diferentes.

No decorrer do desenvolvimento da criança, suas experiências vão aprimorando o conhecimento, e por meio dela surge o jogo de imaginação, que possibilita à criança

modificar os objetos vivenciados em seu contexto e, desse modo, por meio do jogo a criança tem oportunidade de existir em vários papéis e de ampliar a sua aprendizagem.

Sendo assim, o educador precisa de um objetivo para desenvolver o jogo, também deve procurar entender o nível de desenvolvimento de cada aluno, identificar “[...] os valores, idéias, interesses e necessidades desse grupo, ou conflitos e problemas, é possível, a partir do jogo, ter esse amplo panorama de informações [...]” Friedmann, (1996, p.70). Por ser um elemento importante para o desenvolvimento cognitivo, o jogo necessitará da atenção do educador, que deverá agir como investigador, pois só assim identificará o seu nível de aprendizagem.

Segundo Friedmann, (2012), por mais que exista desinteresse por parte de algumas instituições, a criança deve ter seu direito de brincar assegurado, no Plano Nacional pela Primeira Infância, que ressalta metas a serem atingidas até 2022. O direito do brincar está assegurado pela Constituição Federal e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, “[...] direito de brincar de todas as crianças [...]” Friedmann, (2012, p. 155).

### **3.1 O desenvolvimento do jogo**

Kishimoto (2010) retrata como era o jogo tradicional no período histórico. Segundo o autor, o jogo veio desenvolvido pela oralidade, por fazer parte de várias gerações, e com o passar do tempo veio sofrendo diversas transformações, por acontecer em vários [...] fragmentos como romance, poesia, mito e rituais religiosos [...] Kishimoto (2010, p. 13), e por isso seus criadores são considerados anônimos, mas não deixam de fazer parte de uma geração.

As brincadeiras também são realizadas quase da mesma forma, tradicional e universal. Segundo Kishimoto (2010), na Grécia e no Oriente as crianças brincavam de [...] amarelinha, de empinar papagaio, jogar pedrinhas e até hoje [...] Kishimoto (2010, p.13) a brincadeira é realizada do mesmo modo, os jogos tradicionais são passados de uma comunidade para outra, através do conhecimento empírico. As modificações das brincadeiras acontecem por causa das gerações, que acabam levando de uma cultura para outra, com algumas mudanças em seus conteúdos.

De acordo com Kishimoto (2000), o jogo é entendido como sistema de regras, por ter que seguir uma determinada instrução, assim o jogar acaba por trazer interesse, mesmo com sua realização voltada para resultado e competição com o outro, e isso é jogo, que “[...] pode

se compreendido através de três níveis, o primeiro o jogo como resultado do sistema linguístico que funciona no contexto social, o segundo nível do jogo é o sistema de regras é o terceiro objeto [...]” Kishimoto (2000, p.16).

No segundo nível as regras levam a entender a estrutura e a modalidade do jogo, por haver diversos tipos de jogos, e devido ao fato de as regras serem aplicadas com utilização de estruturas diferentes, a criança saberá compará-los e nesse momento colocará em prática seu brincar, quando poderá aplicar as regras e desenvolver o aspecto lúdico.

Já o terceiro nível cita o jogo como objeto, como “[...] o xadrez que pode ser fabricado com papelão, ou madeira, plástico, pedra ou metal [...]” Kishimoto (2000, p.17) e por meio desse objeto compreendido como brinquedo acontece a realização das suas atividades lúdicas”.

O brinquedo como objeto também passa por um momento crítico na sua compreensão, sua afinidade com a criança passa a ser uma “[...] relação de intimidade [...]” (KISHIMOTO, 2000, p.18) e a atuação dos dois fornece no ato do brincar diferentes formas de brincadeira, que começa pelo manuseio e vai até a concretização do brincar [...] como mãe e filha [...]” (KISHIMOTO, 2000, p.18). A partir do momento em que começa a perceber os acontecimentos ocorridos em seu contexto a criança passa-a colocar em prática o seu brincar, na utilização do objeto.

Desse modo o brinquedo atua como representações vividas pela criança, proporciona a reprodução de tudo que encontra ao seu redor, cria a oportunidade de expressar os “[...] seus valores, modo de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto [...]” (KISHIMOTO, 2000, p.19).

Como diz Bomtempo apud Kishimoto (2000, p. 68), o brinquedo se parece com um pedaço da cultura colocado ao alcance da criança e está em contato com seu dia a dia e ao mesmo tempo com sua cultura. O contato com o brinquedo e sua consequente manipulação acabam levando a sua atuação, pois além de proporcionar o seu desenvolvimento no agir e no imaginar, o brincar será colocado em prática.

Desse modo, o contexto favorece à criança elementos importantes para o seu desenvolvimento na infância, e passa pela “[...] idade do possível [...]” Kishimoto (2000 p.19)”. Nesse momento a infância é decorrente de construções, então, por meio da relação com outro, seu desenvolvimento estará sempre em avanço.

Por meio do brincar pode ser inserida na sua infância a “[...] esperança de mudanças de transformação social e renovação moral [...]” Kishimoto (2000, p.19). A autora entende

que a cultura pode inserir no decorrer da infância da criança, um mundo de esperança, para que no futuro saiba agir e atuar para o bem de si e de todos.

De acordo com Almeida (1998), o filósofo Platão também já apontou o jogo como primordial para a aprendizagem da criança, desde que exista prazer e significado, de modo que “[...] incluísse os conteúdos das disciplinas poderiam ser assimilados por meio de atividades lúdicas [...]” (LIMA, 2008, pág. 13). Assim, a importância do brincar não vem sendo destacada somente nos dias atuais, pois já na época de Platão, na Grécia, era entendido como primordial para o desenvolvimento dos recursos pedagógicos das crianças daquela época.

[...] A brincadeira 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 (Bruner apud KISHIMOTO, 2002, p. 151).

Assim, a brincadeira deve permear toda infância da criança, desde seu nascimento. O contato entre filho mãe e o seu contexto são elementos fundamentais para o desenvolvimento infantil, pois esse conjunto favorecerá o seu avanço, fará com que consiga colocar em prática suas ações, tanto em seu meio social como na escola.

Mesmo com diferentes meios de comunicação e os avanços tecnológicos, as escolas ainda continuam utilizando o método tradicional da leitura e da escrita deixam de procurar conhecimento sobre o quanto o jogo é importante para o desenvolvimento da criança. O jogo oferece a oportunidade de aprender, inventar, descobrir e até aprender a lidar com o outro.

Em pleno século XXI, mesmo com as leis enfatizando cada vez mais o brincar como fonte de desenvolvimento para a criança, sua prática ainda é aplicada de forma fragmentada. Embora o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil seja um dos documentos que mostra a importância do jogo e do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança, ainda existem alguns educadores que não utilizam esses recursos como facilitadores do entendimento das atividades aplicadas em sala de aula.

Bruner (1969) já priorizava que os jogos são recursos excepcionais na educação infantil, por fazerem com que as crianças participem ativamente do processo de ensino, permitirem condutas que levam ao comportamento exploratório, contribuam para a solução

de problemas e também para aprendizagem das convenções e habilidades sociais (AGUIAR, 2004, p. 21).

A partir dos conceitos de Bruner (1969), pode-se notar que o jogo é um recurso fundamental a ser usado na Educação Infantil, por proporcionar à criança a sua participação de forma direta no sistema de ensino e oferecer procedimentos que levam à exploração e à busca de respostas para os problemas encontrados.

As atividades lúdicas, tanto na escola como fora dela, são consideradas um meio “[...] agradável, motivador, planejado e enriquecido [...]” Aguiar, (2004, p. 25) para a criança, por possibilitar a aprendizagem de várias habilidades. A brincadeira desenvolvida na Educação Infantil faz com que a criança utilize sua fantasia, de modo a ampliar cada vez mais o seu cognitivo, emocional, social e o desenvolvimento motor.

A escola é um dos lugares onde o brincar pode ter interferência pedagógica de modo a favorecer a aprendizagem da criança, então a instituição escolar em momento algum deverá desvalorizar o trabalho do professor, mas sim procurar incentivar e apoiar as atividades lúdicas, que favorecerão aos alunos a curiosidade e o prazer em aprender.

Conforme Kishimoto apud Mafra (2008),

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento (KISHIMOTO apud MAFRA, 2008, p. 12).

Assim, o jogo atua em vários aspectos do desenvolvimento da criança, além de também proporcionar a sua aprendizagem. O aluno precisa da mediação do professor ou de um adulto como facilitador do processo de sua aprendizagem, pois por meio dele será provocado um ensino que contenha significados. A partir do momento em que o educador utiliza o jogo dentro da sala de aula, oferecerá aos educandos novas formas de construções de conhecimentos que provoquem interesse e curiosidade.

Os momentos de jogo e de brincadeira devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e/ ou em livros e revistas. Para a criança é interessante conhecer as regras das brincadeiras de outros tempos, observar o que mudou em relação às regras atuais, saber do que eram feitos os brinquedos etc. (BRASIL. MEC.RCNEI, 1998, p 200).



Inclusive o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil considera o jogo e a brincadeira como essenciais para a criança e pontua que, as atividades devem estar relacionadas ao contexto no qual a criança convive, para a melhor compreensão dos seus significados. Para que a criança sintá-se inserida em seu meio o educador deverá contar com a participação dos familiares no desenvolvimento do jogo e das brincadeiras.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da pesquisa bibliográfica realizada, percebemos o quanto o brincar tem relevância para o pleno desenvolvimento infantil. O objetivo do trabalho era pesquisar a importância das brincadeiras no cotidiano das crianças para o processo de desenvolvimento de suas capacidades humanas, bem como analisar o papel dos pais e dos professores como mediadores e planejadores de brincadeiras e atividades recreativas.

Vimos que o brincar tem papel preponderante para as crianças, e por isso, nos dias atuais, tem – se tornado assunto de interesse entre todos os que se preocupam com a sua formação psicomotora, dentre eles psicólogos, pedagogos pais e professores, inclusive a classe política, quando discute para prescrever os direitos das crianças nas legislações em vigor.

Nesse sentido, constatamos que o brincar não deve ser considerado apenas um é passatempo, mas um ato que proporciona alegria, segurança, e prazer em aprender, além de permitir a formação de um indivíduo mais humano e preparado para fazer parte da sociedade e que saiba reivindicar os seus direitos.

As ações lúdicas devem transcorrer de forma espontânea e prazerosa, além de proporcionar à criança o contato direto com o mundo da fantasia, da brincadeira, da imaginação interna e externa, do jogo do faz de conta. Uma criança poderá ter o seu desenvolvimento comprometido se lhe for negada a oportunidade de brincar.

Pois Segundo Froebel apud Kishimoto (2002) a criança não tendo liberdade para aprender a colocar suas ações em prática, o seu desenvolvimento físico, intelectual e moral pode ser comprometido. Deste modo, a estimulação de movimento, falas, brincadeiras espontâneas e dirigidas e experiências diárias vivenciadas proporcionam ampliar a criatividade e autonomia das crianças.

Esse dado é confirmado pelos autores consultados, os quais deixam claro, que os jogos, as brincadeiras e os brinquedos, são essenciais para o desenvolvimento cognitivo da criança quando utilizados na realização do trabalho pedagógico, visto que-proporcionam uma aprendizagem mais significativa e não isolado.

No entanto, se levarmos em conta a importância do brinquedo, do jogo e da brincadeira como subsídios essenciais na formação das crianças. De acordo com Friedmann

(1996) o ato de brincar em si não está sendo realizado de maneira desejável e ampla dentro das instituições infantis.

É importante que criam condições para que as crianças possam desenvolver suas habilidades, por meio de manipulação de objetos/brinquedos, do envolvimento em brincadeiras e jogos, trabalhados de forma coletiva para possibilitar a interação e a comunicação a fim de ampliar a linguagem.

Tais atividades, além de facilitarem a compreensão de si, auxiliam na percepção do contexto existente no entorno. Isso posto, é importante salientar que o espaço escolar precisa ser construído para e pelas crianças, de modo que o brincar faça parte de um projeto pedagógico mais amplo dentro das instituições escolares, pois neste momento é importante que a escola e professor atuem juntos.

O apoio da família também é importante para suprir as necessidades e habilidades das crianças. Esse suporte as torna mais seguras para aprenderem a buscar cada vez mais o conhecimento. Portanto, os membros da família e os educadores escolares devem procurar desenvolver uma educação de forma lúdica e serem conscientes de seus papéis como seres humanos mais experientes.

No entanto, os pais devem tomar cuidado para não cair nas armadilhas do capitalismo que a todo momento bombardeia o mundo infantil com propagandas atrativas por meio da mídia. O importante são os pais entenderem a importância do lúdico e dos jogos para o desenvolvimento emocional, cognitivo e social dos seus filhos.

Igualmente, o professor deve estar sempre à procura de informações para inovar sua prática pedagógica a fim de realizar atividades adequadas, significativas e que possibilitem à criança se constituir enquanto cidadão que saberá agir, atuar e transformar o mundo em que vive.

Neste caso, requer do professor organizar o tempo e espaço da sala de aula bem como, escolher com cuidado os brinquedos adequados para cada fase da criança. Portanto, ao planejar suas atividades-conteúdos é interessante relacioná-las aos jogos educativos e recreativos, os quais possibilitam despertar a imaginação e curiosidade da criança.

Como afirmou Froebel (2002), a criança é como planta—que precisa ser cuidadas e regadas conforme a necessidade de cada uma. Sendo assim, devemos estar atentos ao seu crescimento e oferecer os elementos apropriados para favorecer seus avanços.

Para Froebel as “jardineiras” são importante para o desenvolvimento da criança, pois cada “plantinha” tem seu tempo, seu ritmo, suas habilidades, enfim suas particularidades, o que requer dos professores competência, conhecimento e afetividade.

Os professores, portanto precisam incorporar em suas práticas o uso de brinquedos e jogos como recursos didáticos para assegurar o que prescreve nas legislações no que concerne ao direito de brincar e, sobretudo, com vistas a humanizar seus alunos.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, João Serapião. O Jogo (Brincadeira, Brinquedo e Lúdico) na Educação e no Ensino de Conceitos: uma visão geral. In: **Educação Inclusiva, jogos para ensino de conceitos**. São Paulo: Papirus, 2004.

ALMEIDA, Marcos Teodorico. Pinheiro de. O brincar na Educação Infantil **Revista Virtual EFARTIGOS**, Natal/RN - volume 03 - número 01 - maio – 2005. Disponível em: <<http://efartigos.atSPACE.org/efescolar/artigo39.html>>. Acesso em: 26 abril. 2015.

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

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.3v.2.

\_\_\_\_\_. UNICEF; Legislação, Normativas, Documentos e Declarações, **Declaração Dos Direitos Da Criança**. Disponível em:< <http://www.unicef.org/brazil/declidirhtm>>. Acesso: em 28 mar. 2015.

\_\_\_\_\_. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei nº 8.069/90**. Disponível em: <<http://9cndca.sdh.gov.br/legislacao/Lei8069.pdf> >. Acesso em: 02 agos. 2015.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar Como um Modo de ser e Estar no Mundo. In: **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BROUGÈRE, Gilles. A Criança e a Cultura Lúdica. In: Kishimoto, Tizuto Morchida. (org.). **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo Cultural**. São Paulo: Cortez, 2010.

CERISARA, Ana Beatriz. De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os Anjos e o Papai Noel Foram Viver Juntos no Céu. In: Kishimoto, Tizuto Morchida. (org.). **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

DANTAS, Heloysa. Brincar e Trabalhar. In: Kishimoto, Tizuto Morchida (org.). **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

FRANCO, Raquel Rodrigues; BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **A Criança e o Brincar como um Direito de Liberdade**. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/anaisEvento/trabalhos.htm>>. Acesso em: 27 set.2015.

FREDMANN, Adriana. **Brincar Crescer e Aprender: O Resgate do Jogo Infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FREDMANN, Adriana. **O Brincar na Educação Infantil: Observação adequada e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuto Morchida Bruner e a Brincadeira In: Kishimoto, Tizuto MORCHIDA. (org.) **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

\_\_\_\_\_. Froebel e a Concepção de Jogos Infantil In: Kishimoto, Tizuto Morchida. **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

\_\_\_\_\_. Jogos Tradicionais Infantis jogos. In: Kishimoto, Tizuto Morchida.. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 16 ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2010.

\_\_\_\_\_. Jogos e a educação Infantis e a brincadeira, os brinquedo e a realidade In: MORCHIDA, Tizuto Kishimoto. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação: 4º ed**. São Paulo: Cortez, 2000.

KRAMER, S. Pesquisando infância e educação: um encontro com Walter Benjamin. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I. (org). **Infância: fios e desafios da pesquisa**. 5. ed. Campinas. SP: Papyrus, 2003.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura acadêmica, 2008.

MALUF, Angela Cristina Munhof. **Brincar na Escola: Brincar Prazer e Aprendizado**. Petropolis, RJ: Vozes, 2003.

MACHADO, Martha de Toledo. **A proteção constitucional de Crianças e Adolescentes e os Direitos Humanos**. Barueri, SP: Manole, 2003.

MAFRA Sônia Regina Corrêa. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. Secretaria De Estado Da Educação. 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

OLIVEIRA, Martha Korhl. **Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento: Um Processo Sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Vera Barros de. Brincar, Fantasiar, criar e aprender. In: Oliveira, Vera Barros de. (org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. São Paulo: Vozes, 2000.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: Uma Perspectiva Histórico - Cultural da Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

SILVA, Alma Helena; COSTA, Eliane F. O adulto facilita a criança a explorar o ambiente e a socializar-se. In: ROSSETTI-FERREIRA, M. C. et al. (Org.). **Os fazeres na Educação Infantil**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

TONUCCI, Francesco. **Quando as crianças dizem: agora chega!**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação Ciência e Cultura. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Adotada e proclamada pela resolução 217 A (III) da Assembleia Geral das Nações Unidas em 10 de dezembro de 1948. Brasília 1998. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001394/139423por.pdf>>. Acesso em: 11 mai. 2015.