DANIELA DE CARVALHO SOUZA MARQUES

**A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E DOS JOGOS PARA
A APRENDIZAGEM E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

GOIÂNIA

2021

DANIELA DE CARVALHO SOUZA MARQUES

**A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E DOS JOGOS PARA
A APRENDIZAGEM E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia elaborada para fins de avaliação parcial de Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Professora Orientadora: Ma. Zélia Maria Borges

GOIÂNIA

2021

DANIELA DE CARVALHO SOUZA MARQUES

**A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E DOS JOGOS PARA
A APRENDIZAGEM E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Apresentação de TCC, na modalidade de Monografia, no Curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Profª Orientadora: Ma. Zélia Maria Borges _____

Assinatura

Conteúdo: (até 7,0) _____ ()

Apresentação Oral: (até 3,0) _____ ()

Profª Convidada: Ma. Márcia Helena Curado _____

Assinatura

Conteúdo: (até 7,0) _____ ()

Apresentação Oral: (até 3,0) _____ ()

Nota Final: _____ ()

Goiânia, ___/___/2021

DEDICATÓRIA

Dedico este presente trabalho a meu esposo Agton, minha filha Rebeca e toda minha família, meus professores e em especial minha orientadora Zélia Borges que não mediram esforços para me ajudar nessa etapa tão importante da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço, a Deus que fez com que meus objetivos fossem alcançados durante todos os meus anos de estudos, por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo da realização deste trabalho.

Ao meu esposo Agton que sempre esteve ao meu lado com muita atenção, dedicação e, principalmente, seu companheirismo e amor sempre me ajudando no que fosse preciso, mesmo cansado de um dia intenso de trabalho nunca reclamou de cuidar da nossa filha, ou fazer algo em casa para que eu fosse estudar.

Agradeço também a minha família, que sempre me ajudou durante os 4 anos de curso, em especial minha irmã Saniele que durante a pandemia, quando as aulas se tornaram online, deixava suas coisas para ir para minha casa cuidar da minha filha para que eu pudesse assistir aulas, a minha mãe Honorinda e minha irmã Danyzélia, que fica com minha filha para eu ir para a faculdade nas aulas presenciais após a pandemia. A meu pai Edivaldo e meu irmão Daniel por todo incentivo que eu concluísse meu curso e começar a pensar em uma especialização.

Agradeço a todos os meus professores que contribuíram com minha formação acadêmica por seus conselhos, pela ajuda e pela paciência com a qual guiaram o meu aprendizado, em especial a professora e orientadora Ma. Zélia Maria Borges por me esclarecer tantas dúvidas e ser tão atenciosa e paciente para comigo. Manifesto aqui toda minha gratidão por compartilhar sua sabedoria, seu tempo e experiência comigo.

À professora leitora Márcia Curado, que apesar da intensa rotina de sua vida docente, aceitou ler esta Monografia. As suas valiosas indicações fizeram toda a diferença. Obrigada pela sua grande contribuição que se tornou essencial para que esta Monografia fosse concluída.

Aos amigos, que sempre estiveram ao meu lado, pela amizade incondicional e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o período de tempo em que me dediquei a este trabalho, em especial minha vitória Leda, minha amiga para a vida.

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)

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.

(Lev Vygotsky)

SUMÁRIO

RESUMO	Erro! Indicador não definido.
INTRODUÇÃO.....	Erro! Indicador não definido.
CAPÍTULO 1 A Educação Infantil e seus fundamentos legais.....	Erro! Indicador não definido.
1.1 As Diretrizes Curriculares Nacionais e a importância da brincadeira	
	Erro! Indicador não definido.
1.2 A Base Nacional Comum Curricular e a importância da brincadeira.	Erro!
	Indicador não definido.
CAPÍTULO 2 A importância do brinquedo e da brincadeira na perspectiva Vygotskyana.....	17
2.1- Vygotsky: vida e obra.....	17
2.2-A importância do brinquedo e da brincadeira na perspectiva Vygotskyana.....	19
CAPÍTULO 3 O professor e a ação pedagógica: a importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano da Educação Infantil.....	24
3.1. Sobre os autores.....	24
3.2 O jogo, o brinquedo, a brincadeira e a criança.....	25
3.3 O professor e a ação pedagógica: a importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano da Educação Infantil.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS.....	38

RESUMO

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E DOS JOGOS PARA A APRENDIZAGEM E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Joana Darc de Sousa Morais Santana*

Antônio Evaldo Oliveira****

RESUMO: o presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de cunho bibliográfico tem como objetivo compreender a importância da brincadeira e dos jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Este estudo fundamentou-se e alguns fundamentos legais da Educação Infantil, em teóricos especialistas na área, em artigos científicos, desenvolvendo assim, uma pesquisa com análise qualitativa. A brincadeira na Educação Infantil contribui em vários aspectos para a aprendizagem e ao desenvolvimento integral das crianças como seu raciocínio lógico, a cooperação, a criatividade, a coordenação, a imaginação e a socialização. Na Educação Infantil a brincadeira é a atividade mais importante no cotidiano da criança, porque faz parte da sua aprendizagem e do seu desenvolvimento infantil, e é nas brincadeiras que as crianças traduzem e expressam o que vivem e sentem, e assim, ocorre uma aprendizagem significativa. O papel do professor é essencial, pois favorece e promove a interação, planeja e organiza os ambientes para que ocorra os jogos e a brincadeira.

Palavras-chave: Criança, Brincadeiras, Brinquedos, Jogos, Desenvolvimento, Aprendizagem.

* Graduanda do Curso de Pedagogia da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

**** Professora da EFPH da Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Mestre em Educação,

INTRODUÇÃO

Esta Monografia é realizada como exigência da disciplina de Monografia do curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Os estudos realizados nesta Monografia têm por intenção discutir a importância da brincadeira e dos jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil.

As discussões no decorrer desta Monografia respondem os questionamentos sobre as contribuições da brincadeira e dos jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Apresenta a importância dos jogos e da brincadeira para o desenvolvimento integral da criança que está em fase de crescimento. Nesse sentido, definiu-se como tema de pesquisa abordar a importância da brincadeira e dos jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil.

Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica a qual possibilitou a escolha dos autores que tratam dessa temática: Huizinga (2000), Vygotsky (1991), Kishimoto (1999), Brougère (2010; 1998); Albuquerque (2020) e Maluf (2007). Assim, este estudo busca responder ao seguinte problema: Quais as contribuições da brincadeira e dos jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil? Portanto, a escolha do tema surgiu porque acredito que através da brincadeira as crianças são capazes de criar e vencer seus próprios limites e construir suas próprias aprendizagens. Para além disso ainda auxiliam a criança no processo de pensar, imaginar, criar e se relacionar com os demais.

Os jogos e as brincadeiras podem ajudar a criança estimular o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização. Na Educação Infantil a brincadeira é a atividade mais importante no cotidiano da criança, porque faz parte da sua aprendizagem e do seu desenvolvimento infantil, e é nas brincadeiras que as crianças traduzem e expressam o que vivem e sentem, e assim, ocorre uma aprendizagem significativa.

No brincar a criança consegue explorar objetos, compreender o mundo a sua volta e expressá-lo das mais variadas linguagens. No entanto, para que isso aconteça a criança precisa da convivência com outras crianças, adultos e da intervenção da educadora com

brincadeiras que são empreendidas ações coordenadas, organizadas e dirigidas a um fim, favorecendo um funcionamento intelectual que leva à consolidação do pensamento abstrato da criança e, portanto, ela aprende novas brincadeiras e suas respectivas regras, assim contribui na inserção do indivíduo na sociedade. A criança como sujeito de formação, faz-se necessário que o professor perceba como ela se relaciona com o mundo e como produtora de cultura. Em suma a criança interage com o mundo e descobre novas maneiras de perceber o que está ao seu redor e ao professor lhe é dado o papel de motivador da brincadeira.

As brincadeiras e jogos na Educação Infantil são importantes porque segundo Vygotsky (1991) a criança aprende e desenvolve brincando, ou seja, o desenvolvimento da criança inclui o desenvolvimento de suas funções intelectuais e cada criança pode apresentar um nível de desenvolvimento intelectual maior ou menor de um estágio para o outro. Enquanto para Kishimoto (1999) a criança mesmo que ela seja pequena e já sabe e aprende muitas coisas, consegue tomar decisões, escolher o que quer fazer, faz sua socialização interagindo com as pessoas, e assim, compreendem o mundo de seu jeito e maneira. Para a autora o brincar é uma ação livre e surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança sem nenhum objetivo final pré-estabelecido.

As pesquisas sobre a brincadeira são importantes porque contribuem com o professor com a conscientização sobre a importância da brincadeira que deve ser vivenciada pelas crianças, pois a brincadeira deve oferecer aprendizagens e não somente um lazer. Através dos jogos as crianças aprendem as regras e têm a oportunidade de exploração do ambiente que está a sua volta, e ainda favorece sua autonomia, propiciando aprendizagens prazerosas e significativas, agregando conhecimentos.

Neste sentido, os jogos e as brincadeiras despertam a atenção, desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais de cada criança em sala, e para além disso, ainda contribui para a saúde mental, ajuda na socialização e comunicação das crianças, mas para conquistar esses objetivos com as crianças é preciso que o professor seja facilitador, planejando e definindo os objetivos a serem atingidos. Segundo Huizinga (1991) o jogo é como uma atividade lúdica anterior a cultura, porque até os animais brincam e cada um respeita suas respectivas regras. Entretanto as brincadeiras e jogos são importantes para a Educação Infantil para que as crianças aprendam e se desenvolvam integralmente.

Sendo assim, o objetivo geral deste trabalho consiste em compreender a importância da brincadeira e dos jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento da

criança na Educação Infantil. E os objetivos específicos buscam: mostrar a importância do brincar no processo de ensino e aprendizagem para o desenvolvimento da criança; destacar que brincando também se aprende; desvelar mitos que na brincadeira de criança não há aprendizado; e por fim, demonstrar que a brincadeira é uma parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

Esta Monografia se sustenta na pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa. Segundo Severino (2007, p. 122) a pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir de registros disponíveis de pesquisas anteriores em documentos impressos como livros, artigos, teses entre outros, que se tornam fontes de pesquisas de temas a serem estudados. O pesquisador trabalha em seus textos a partir de informações dos autores, dos estudos analíticos constantes dos textos. Já a pesquisa qualitativa é aquela que faz referência mais a seus fundamentos epistemológicos do que propriamente especificidades da metodologia. Após a pesquisa bibliográfica realizada elegeu-se os seguintes autores para realizar a discussão proposta: VYGOTSKY (1991); KISHIMOTO (1999); HUIZINGA (2000); ALBUQUERQUE (2020); MALUF (2007) e BROUGÈRE (2008).

Para tanto, esta Monografia está dividida em três capítulos. No primeiro discute-se: A Educação Infantil e seus fundamentos legais; no segundo capítulo a importância do brincar e da brincadeira na perspectiva vygotskyana e no terceiro capítulo é realizada a discussão no sentido de compreender o papel do professor e a ação pedagógica para realizar jogos e brincadeiras no cotidiano da Educação Infantil como atividade significativa para a criança.

CAPÍTULO 1

A EDUCAÇÃO INFANTIL E SEUS FUNDAMENTOS LEGAIS

Neste capítulo apresenta-se alguns Fundamentos Legais os quais orientam as diretrizes e os eixos de trabalho na Educação Infantil. Apresenta eixos das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN's) sob os escritos de Kishimoto (1999) em seu artigo sobre brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil e também uma explanação sobre o que a BNCC apresenta a respeito da brincadeira para a Educação Infantil. Portanto, este estudo inicia destacando esses marcos legais no sentido de compreender o que, do ponto de vista legal, normatiza o atendimento às crianças nos espaços da Educação Infantil.

1.1 As Diretrizes Curriculares Nacionais e a importância da brincadeira

As Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) são normas para a Educação Básica, que irão orientar o planejamento curricular das escolas dos sistemas de ensino. Essas normas são discutidas pelo Conselho Nacional de Educação (CNE). As normas continuam sendo válidas mesmo depois da elaboração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), porque elas se complementam enquanto as Diretrizes apontam a estrutura e a BNCC define o detalhamento de conteúdos e competências.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil, especialmente, os eixos norteadores das práticas pedagógicas que são as interações e as brincadeiras. O primeiro Eixo destaca que as atividades realizadas com a criança devem: “I. Promover o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança”.

Para Kishimoto (1999) a criança começa a construir essa imagem de si e do mundo quando ingressa ainda bem pequena na creche, recebendo atenção e carinho da professora

e assim vai construindo vínculos. Para ter expressões sensoriais a criança pode explorar os objetos, e ao colocar na boca vai sentir as sensações de mole, duro, macio, assim também sentir cheiro ou odores de alguns objetos que pode ser oferecido pela professora. A criança só consegue ter experiências quando é colocado objetos a sua disposição para que ela brinque.

O segundo eixo destacado pelas Diretrizes indica que as atividades devem: “II. Favorecer a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas, de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical”. Neste sentido, as crianças têm diversas formas de se comunicar desde gestos, palavras, desenho entre outras, essas formas de expressões apresentam possibilidades para uma expressão lúdica. A criança começa a falar por gesto e posteriormente vem a fala, e então, começa a usar palavras. Quando está brincando consegue relacionar os nomes dos objetos com os mesmos (KISHIMOTO, 1999).

O terceiro eixo define que as atividades: “III. Possibilitem às crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos”. Kishimoto (1999) afirma que a primeira linguagem da criança começa em casa depois amplia na creche usando diferentes gêneros textuais, assim vai diferenciando a linguagem da família de outras linguagens. A criança em sua trajetória na creche é importante que ela seja agente, tenha oportunidades de falar, expressar e participar do mundo letrado.

O terceiro eixo dispõe que as instituições: “IV. Recriem, em contextos significativos para as crianças, relações quantitativas, medidas, formas e orientações espaço temporais”. Neste sentido, é importante que o professor tenha ação interativa. Para introduzir a matemática nas atividades pode começar contando os dias, quantas crianças há na sala entre outras possibilidades. Pode-se usar jogos também como dominó, quebra-cabeça e assim vai adentrando as crianças no mundo letrado da matemática.

No quinto eixo as Diretrizes reafirmam que a Educação Infantil deve: “V. Ampliar a confiança e a participação das crianças nas atividades individuais e coletivas”. Para que a criança adquira e amplie sua confiança é bom que a professora comece as atividades com brincadeiras conhecidas para que não gere o desconhecimento não cause descontentamento e venha levar essa criança a se distanciar do grupo.

O sexto eixo destaca que a instituição deve: “VI Possibilitar situações de aprendizagem mediadas para a elaboração da autonomia das crianças nas ações de cuidado pessoal, auto-organização, saúde e bem-estar”. Para conseguir desenvolver a

autonomia durante a brincadeira é preciso das mediações da professora, e um ambiente bem organizado contendo brinquedos ao alcance das crianças. Pode conter cestos etiquetados para que ao final da brincadeira, com ajuda da professora, as crianças guardem todos os brinquedos e materiais usados durante esses momentos de interações (KISHIMOTO, 1999).

O sétimo eixo destaca a importância de: “VII. Possibilitar vivências éticas e estéticas com outras crianças e grupos culturais, que alarguem seus padrões de referência e de identidades no diálogo e conhecimento da diversidade”. Para que as crianças aprendam noções de responsabilidade e democracia precisa ter algumas ações como guardar os objetos ao terminar de brincar, emprestar e compartilhar objetos com os colegas, respeitar o espaço dos demais colegas e esperar sua vez na brincadeira. Pode ser criado espaços nas salas onde meninos e meninas podem brincar com todos os brinquedos sem distinções de sexo, classe social e etnia.

O oitavo eixo destaca que é necessário: “VIII. Incentivar a curiosidade, a exploração, o encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza”. Ao brincar a criança vai despertando suas curiosidades quando tem exploração de objetos e interações com outras crianças, desta forma ela vai inserido no mundo social. Pode ser usado elementos da natureza como flores, sementes e folha para que possa aumentar os conhecimentos de natureza (KISHIMOTO, 1999).

O nono eixo afirma a importância de: “IX. Promover o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura”. Ao apresentar as diversas manifestações elas têm a oportunidade de utilizar seus acervos de experiências já vivenciadas, para que isso seja possível a instituição precisa oferecer essas experiências culturais diversificadas.

As Diretrizes destacam no décimo eixo que se deve: “X. Promover a interação, o cuidado, a preservação e o conhecimento da biodiversidade e da sustentabilidade da vida na Terra, assim como o não desperdício dos recursos naturais”. Os brinquedos utilizados pelas crianças podem ser tanto industrializados quanto artesanal, reciclados que podem ser feitos por um adulto sozinho ou juntamente com as crianças. Pode usar da brincadeira para ensinar o cuidado ensinando a limpar, lavar os brinquedos (KISHIMOTO, 1999).

O décimo primeiro eixo destaca que as atividades devem: XI. Propiciar a interação e o conhecimento pelas crianças das manifestações e tradições culturais brasileiras”.

Como pode-se ver que a cultura do Brasil é muito rica e permite que seja apresentada às crianças diversas manifestações culturais, e ao apresentar as culturas pode apresentar também os instrumentos, as músicas, objetos e, até na prática realizando algumas das tradições que for possível. Por fim, no décimo segundo eixo as Diretrizes observam que é necessário: “XII. A utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos e midiáticos”. Como a tecnologia está em todos os lugares na atualidade, pode-se trazer essa tecnologia para a instituição escolar também sendo usada de forma que venha agregar conhecimentos. As crianças maiores podem usar o computador e internet para pesquisar tarefas no laboratório com apoio de professores (KISHIMOTO, 1999).

Esses são os eixos norteadores da Educação Infantil que o educador deve transformar suas atividades em momentos dinâmicos e conectados com as vivências das crianças, e para que as aprendizagens sejam alcançadas é preciso que os eixos sejam trabalhados entrelaçados e não separados.

1.2 A Base Nacional Comum Curricular e a importância da brincadeira.

A BNCC é um documento referencial que apresenta as aprendizagens fundamentais que deve ser abordada com os estudantes durante a Educação Básica e de como as instituições de ensino devem orientar suas práticas pedagógicas. Segundo Albuquerque et al (2020, p. 106) o tema a respeito da brincadeira na Educação Infantil:

[...] tem como eixo central o brincar como abordagem de experiência favorecedora da aprendizagem e do desenvolvimento na educação infantil. A linha da análise está voltada em demonstrar que brincar é um processo natural do ser humano e pode, ao mesmo tempo, enriquecer ou contribuir na formação humana integral da criança, pois através do brincar, as crianças se socializam, interagem e favorece a ampliação cognitiva da criança, afetivo social e físico da criança.

Para o autor durante a brincadeira há interações que trazem diversas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças, é possível identificar expressões dos afetos, resoluções de problemas e os conflitos das emoções e frustrações.

Para a Educação Infantil o documento indica que o trabalho com as crianças deve ser organizado conforme os eixos estruturadores dos direitos de aprendizagem da criança e dos campos de experiências. Ainda estabelece que as interações e brincadeiras devem ser os eixos estruturantes e devem ser garantidos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças que são eles; conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer.

Esses direitos só são garantidos quando as ações de educação e de ensino são criadas e desenvolvidas pelos professores da Educação Infantil com diferentes formas. Quando é proporcionado situações que elas possam brincar, interagir com os colegas, pode ser proporcionado brincadeiras e jogos e assim aparecem situações que elas precisam respeitar regras. O jogo deve ser um instrumento de aprendizagem que ajuda no desenvolvimento e nas aprendizagens das crianças, ou seja, o jogo deve ser precisamente uma ferramenta que venha complementar o aprendizado e não o único recurso usado em sala. Segundo a BNCC o brincar na Educação Infantil é:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 38).

Portanto, garantir a brincadeira para as crianças proporcionará a elas os demais direitos, pois por meio da brincadeira garante-se outros direitos como: expressar, conhecer e conviver com as demais crianças ao seu redor e ainda consegue explorar os ambientes que são oportunizados às crianças nos momentos da brincadeira. O professor deve oportunizar esses momentos de aprendizagens para que as crianças se desenvolvam integralmente.

Após os estudos realizados neste capítulo é possível perceber que os fundamentos legais para a Educação Infantil, apontam a importância do brinquedo e da brincadeira para que a criança possa ampliar suas relações sociais na interação com outras crianças e adultos, possibilita o brincar e se expressar das mais variadas formas, conseguem utilizar as mais diferentes linguagens para se comunicar no cotidiano, sendo com brincadeiras livres ou estruturadas.

CAPÍTULO 2

A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO E DA BRINCADEIRA NA PERSPECTIVA VYGOTSKYANA

Neste capítulo será realizada uma breve apresentação da vida e obra de Vygotsky, o que o autor pesquisou sobre a brincadeira na Educação Infantil, e a importância do brinquedo e da brincadeira e suas contribuições para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Para Vygotsky, a brincadeira é algo muito característico da infância, que traz diversas vantagens para o desenvolvimento integral da criança. De acordo com o autor a brincadeira proporciona inúmeras experiências que contribuíram em seu desenvolvimento. Vygotsky, foi um grande pensador e pesquisador sobre a brincadeira e desenvolveu uma teoria sobre a brincadeira na Educação Infantil. Conforme o autor, a brincadeira cria a zona de desenvolvimento proximal e que esta proporciona saltos na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.

2.1 Vygotsky: vida e obra

Lev Semenovitch Vygotsky (1896-1934) nasceu em 17 de novembro de 1896, em Orsha, pequena cidade perto de Minsk, a capital da Bielorrússia. Filho de uma próspera e culta família judaica, teve desde muito cedo uma riqueza intelectual que o fazia questionar-se sobre o homem e a criação de sua cultura. Viveu um longo período em Gomel, também na Bielorrússia. Teve um tutor particular e se dedicou à leitura até ingressar no curso secundário, concluído aos 17 anos com excelente desempenho.

Com 18 anos em 1914, Lev Vygotsky matriculou-se no curso de Medicina, mas em seguida transferiu-se para o curso de Direito na Universidade de Moscou. Simultaneamente, ao curso de Direito estudou Literatura e História da Arte. Em 1917, ano da Revolução Russa, graduou-se em Direito e apresentou um trabalho intitulado “Psicologia da Arte”, que só foi publicado na Rússia em 1965. Depois de formado, voltou

para Gomel, onde além de escrever críticas literárias e proferir palestras sobre temas ligados a literatura e psicologia em várias escolas, publicou um estudo sobre os métodos de ensino da literatura nas escolas secundárias.

Ainda em Gomel, Lev Vygotsky fundou uma editora, uma revista literária e um laboratório de psicologia no Instituto de Treinamento de Professores, onde ministrava cursos de Psicologia. A partir daí, para auxiliar o desenvolvimento dessas crianças, voltou suas pesquisas na compreensão dos processos mentais humanos.

Em 1924, foi convidado a apresentar no Congresso Panrusso de Psiconeurologia, quando foi convidado a trabalhar no Instituto de Psicologia de Moscou. E então conhece e começa a trabalhar com Aleksander Luria e Aleksei Leontiev que eram pesquisadores neurofisiologistas, seus seguidores, colaboradores e amigos. Nessa mesma época ele escreveu o trabalho “Problemas da Educação de Crianças Cegas, Surdas-mudas e Retardadas”.

Já em 1925, mesmo estando gravemente doente (tuberculose), inicia um período de grandes produções, conferências e pesquisas voltadas especialmente às crianças portadoras de deficiências visuais e auditivas.

Vygotsky teve grandes interesses pelas funções mentais superiores, cultura, linguagem e processos orgânicos cerebrais que o levou a trabalhar com Alexander Luria e Aleksei Leontiev que deixaram importantes contribuições para o Instituto de Deficiência de Moscou, entre eles o livro “A Formação Social da Mente” onde discute os processos psicológicos particularmente humanos, analisando-os a partir da infância e do seu contexto histórico-cultural.

Vygotsky morreu precocemente, aos 37 anos de idade, em 11 de junho de 1934. Deixou uma vasta herança teórica em sua curta vida, que foi silenciada por quase meio século: em 1936, Josef Stalin acusa Vygotsky de idealismo e proíbe suas obras por 20 anos.

Em seus estudos, Vygotsky procurou entender o desenvolvimento intelectual a partir das relações histórico-sociais, ou seja, buscou demonstrar que o conhecimento é socialmente construído pelas e nas relações humanas. Para Vygotsky o homem só possui natureza social uma vez que nasce em um ambiente carregado de valores culturais: na ausência do outro, o homem não se faz homem. Partindo desse pressuposto criou uma teoria de desenvolvimento da inteligência, na qual afirma que o conhecimento é sempre intermediado.

Portanto, para Vygotsky a convivência social é imprescindível para transformar o homem de ser biológico a ser humano social, e a aprendizagem que surge nas relações sociais ajuda a construir os conhecimentos que darão suporte ao desenvolvimento mental. Para o autor a criança nasce apenas com funções psicológicas elementares e, conforme for aprendendo a cultura, essas funções transformam-se em funções psicológicas superiores. No entanto, essa evolução não se dá de forma instantânea e direta; as informações recebidas do meio social são intermediadas, de forma explícita ou não, pelas pessoas que interagem com as crianças. É essa intermediação que dá às informações um caráter valorativo e significados sociais e históricos.

Essas concepções de Vygotsky sobre o funcionamento do cérebro humano fundamentam-se em sua ideia de que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo da história social do homem. Vale enfatizar que cada processo de construção de conhecimentos e desenvolvimento mental possui características individuais e particulares.

A linguagem tem um ponto importantíssimo na teoria de Vygotsky, uma vez que, sem ela, o desenvolvimento propriamente humano não ocorreria. Suas pesquisas sobre aprendizagem tiveram maior enfoque na Pedagogia. Os processos de desenvolvimento despertaram-lhe a atenção, e sempre procurou o aparecimento de novas formas de organização psicológica.

2.2 A importância do brinquedo e da brincadeira na perspectiva vygotskyana

Para Vygotsky (1991) não se pode afirmar que o brinquedo dá prazer a criança, pois outras atividades também podem trazer a sensação de prazer maior para as crianças que o brinquedo, há também jogos que às vezes não são muito prazerosos principalmente quando o resultado vem acompanhado de um resultado não esperado pela criança.

Vygotsky (1991) afirma que o desenvolvimento da criança inclui o desenvolvimento de suas funções intelectuais e cada criança pode apresentar um nível de desenvolvimento intelectual maior ou menor de um estágio para o outro. Portanto, para que seja possível entender esse avanço do estágio do desenvolvimento para outra precisa-se levar em consideração as necessidades das crianças e também os incentivos que são capazes para colocar a criança em ação. Entretanto, todo avanço está interligado com

mudanças ativas nas motivações, tendências e incentivos. Pode se dar o exemplo de uma brincadeira ou brinquedo que é interessante para um bebê e pode não ser interessante para uma criança maior, então para propor algo precisa-se entender o caractere especial das necessidades das crianças, ou seja, de cada criança.

Segundo Vygotsky (1991) parece que o brinquedo foi inventado quando as crianças começaram a experimentar tendências irrealizáveis, porque se as necessidades não realizáveis acontecessem de imediato durante os anos escolares, não existiriam os brinquedos. Se por acaso uma criança de dois anos e meio quiser ocupar um papel que não será possível naquele momento e ela ficar mal-humorada ela poderá ser envolvida e acalmada de certa forma que leve a esquecer seu desejo, sendo que na idade pré-escolar essa tensão de desejo a criança envolve em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é chamado de brinquedo. Para Vygotsky (1991, p. 62):

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais.

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, e é uma função que surge da consciência, é uma atividade consciente, um modo de funcionamento psicológico especificamente humano. Crianças muito pequenas não têm ainda e em animais está totalmente ausente.

Se todo brinquedo é, realmente, a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, a criança consegue agir de forma independente daquilo que vê, há uma fusão entre o que é visto e seu significado e então os elementos das situações imaginárias constituirão uma parte da atmosfera do próprio brinquedo. Alguma consegue ir para o quarto ou lugar sem a presença de outra pessoa e fingir estar brincando do que ela queria brincar anteriormente (VYGOTSKY, 1991).

É possível assegurar que não existe brinquedo sem regras, porque a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, mesmo que não seja um jogo de regras convencionais propriamente estabelecidas. Um exemplo claro disso é quando a criança começa a brincar de mãe e filha e usa sua boneca para ser filha e a mesma precisa seguir suas regras no papel de mãe. Do mesmo modo que uma

situação imaginária contém regras, um jogo com regras também tem situações imaginárias como, por exemplo, ao jogar um jogo de regras quando o outro jogador (es) está jogando você está imaginando qual o próximo passa ou sua próxima jogada e como deve ser feito.

De acordo com Vygotsky (1991) o prazer não é uma característica que define o brinquedo, ele simplesmente vai preencher uma necessidade da criança mesmo em situação imaginária. É uma forma que a criança tem de relacionar com os vários fatores que são de curiosidades para a criança. Segundo Vygotsky (1991) toda situação imaginária contém regras de comportamento, assim como todo jogo de regras contém uma situação imaginária.

Ação e significado no brinquedo

O brinquedo tem uma grande influência sobre a criança, uma criança muito pequena com menos de 3 anos fica impossibilitada de se envolver em uma situação imaginária. O comportamento de uma criança muito pequena é definido pelas condições em que a brincadeira acontece. Exemplo disso: é quando ela precisa subir em algum lugar ela às vezes não pensa que precisa levantar uma perna e depois a outra, este exemplo mostra que uma criança muito pequena fica restrita em todas as ações pela restrição situacional. É no brinquedo que cada criança desenvolve seu modo de agir em esfera cognitiva, e não em uma esfera visual externa, dependendo dos incentivos fornecidos à criança pelos objetos externos usados por ela. Uma situação imaginária quando tem uma ação, ensina a criança a comandar seu comportamento não pela percepção dos objetos, mas pelo significado da situação que se encontra no momento (VYGOTSKY, 1991).

É praticamente impossível uma criança bem pequena separar campo do significado e percepção visual por haver uma mistura entre o significado e o que se vê. Pode-se ver isso nitidamente quando pede para uma criança pequena para repetir que ‘Maria está correndo’ enquanto Maria está parada em sua frente a criança irá mudar e falar que ‘Maria está parada’.

Quando a criança está na fase pré-escolar ocorre uma divergência entre os campos do significado e da visão, também o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias, um cabo de vassoura pode tornar um cavalo ou mesmo um pedaço de madeira

pode se tornar um boneco segundo Vygotsky (1991). Nesta fase a criança ainda não consegue separar o objeto real pelo seu imaginário.

Um cabo de vassoura para um adulto não pode ser um cavalo porque ele pode fazer o uso consciente dos símbolos e a criança não, para uma criança pode sim significar um cavalo, mas se dar algo menor para a criança como um palito de dente ela irá identificar que não poderá servir como cavalo. Para Vygotsky (1991, p 66):

No brinquedo, o significado torna-se o ponto central e os objetos são deslocados de uma posição dominante para uma posição subordinada.

No brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados; entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que, no brinquedo, ela inclui, também, ações reais e objetos reais. Isto caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo: é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais.

Separando ação e significado

É na idade pré-escolar que surge pela primeira vez a estruturação da ação em que o significado é determinante, mesmo o sendo dentro dos limites fornecidos pelo brinquedo. Nesse início a ação e o significado não é totalmente aprendida pela criança porque começa usando as formas de comportamento que ela vê outras pessoas fazendo desde os seus primeiros dias de vida, e assim, essa ação vai adquirindo significados, um exemplo claro é quando a criança faz uma ação de brincar de comer ela tem ação semiconscientes de comer. Para Vygotsky (1991, p. 67) esse processo acontece da seguinte forma:

Tem-se mostrado que crianças, ao brincar de comer, realizam com suas mãos ações semiconscientes do comer real, sendo impossíveis todas as ações que não represente o comer. Assim, mostrou-se não ser possível, por exemplo, colocar-se as mãos para trás ao invés de estendê-las em direção ao prato, uma vez que tal ação teria um efeito destrutivo sobre o jogo.

Dessa forma, significado e ação se separam quando a criança brinca de boneca como se ela fosse a mãe e então a ação fica em segundo plano, e se for comparar ao significados elas se separam. A criança se comporta de maneira diferentes no seu dia a

dia, ou quando está com um brinquedo diferente. De início poderá ser uma situação imaginária, mas depois pode ser seus propósitos no brinquedo.

Portanto, segundo Vygotsky (1991, p. 68) o brinquedo não é o aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante do desenvolvimento. O brinquedo está relacionado ao desenvolvimento das crianças em situações do dia a dia. No brinquedo a criança se comporta mais do que em seu comportamento habitual próprio da sua idade, no brinquedo é como se fosse uma coisa bem maior que a sua realidade. Com isso, o brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal que é um caminho do desenvolvimento das funções cognitivas desde as funções cognitivas ao surgimento e estabelecimento do nível de desenvolvimento real.

A criança se desenvolve através da atividade de brinquedo, é neste sentido que o brinquedo pode ser considerado uma atividade que conduz e determina o desenvolvimento da criança. Sendo assim, a brincadeira tem um papel fundamental que seria possibilitar no desenvolvimento o início e ao amadurecimento das várias funções cognitivas e então permite-se dizer que a criança aprende brincando. Quando a criança consegue no brinquedo separar ação e significado ela amplia seu campo de significados, e então pode agir além de sua percepção logo de imediato.

Sendo assim, a brincadeira para Vygotsky tem um papel fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento pleno da criança, porque o aprendizado acontece pela interação durante as brincadeiras e ainda permite que sejam criados processos de desenvolvimento internalizando o real e favorecendo o desenvolvimento integral da criança. Portanto, na Educação Infantil o jogo pode ser um instrumento para o desenvolvimento social, emocional e intelectual para as crianças e o professor pode definir os objetivos que deseja alcançar em sala para formação da criança.

CAPÍTULO 3

O PROFESSOR E A AÇÃO PEDAGÓGICA: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO COTIDIANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo serão abordados necessários estudos sobre a importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil. Para tanto, alguns autores contribuirão com tal discussão: Huizinga (2000); Brougère (2010); Kishimoto (1999); Albuquerque (et al, 2020) e Maluf (2007). Será apresentado um breve resumo da vida e obra de cada autor, e, posteriormente, fará a discussão da devida importância do jogo, do brinquedo, da brincadeira e a criança. Por fim, tratar-se-á do papel do professor e a ação pedagógica: a importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano da Educação Infantil.

3.1. Sobre os autores

Huizinga foi um historiador e linguista holandês, conhecido por seus trabalhos nas áreas da história cultural, da teoria da história e da crítica da cultura. Os trabalhos de Huizinga oferecem contribuições para diversos temas, tais como a definição do conceito de história e da tarefa do historiador, a história da cultura nos Países Baixos e na França durante a Baixa Idade Média e o Renascimento, o papel do elemento lúdico na cultura, e a crítica à cultura da civilização moderna. Em seu livro *Homo Ludens*, Huizinga discute que o “jogar” é um elemento nuclear de formação da cultura humana e observa como os elementos lúdicos estão presentes na política, na guerra, no amor, na poesia e em tantas outras facetas do humano.

Gilles Brougère é filósofo, antropólogo e professor de Ciências da Educação na Universidade de Paris XIII e desde os anos de 1970 se dedica aos estudos sobre o universo infantil e a ludicidade. Nos últimos anos vem desenvolvendo trabalhos de orientação

acadêmica e pesquisas no Brasil, nesta área, sobretudo junto à Faculdade de Educação da USP.

Kishimoto é professora titular na Faculdade de Educação na Universidade de São Paulo, realizando estudos nas áreas de brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. Ela é pedagoga, tem dourado e pós-doutorado em educação e já publicou vários livros voltados para jogos, brincadeiras e Educação Infantil.

Segundo a autora, a brincadeira é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. É por meio das brincadeiras que as crianças interagem e expressam com o mundo que o cerca, e assim vai construindo sua personalidade e autonomia.

Maluf é Licenciada em Educação Física pela Universidade Federal de Mato Grosso, graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Politécnica Sumaré e mestrado em Ciências da Educação - Universidade Autônoma de Asunción. Atualmente é docente da Faculdade Uninvest-MT, CENSUPEG - SC, Psicopedagoga e Neuropsicopedagoga Clínica - Faz atendimento Psicopedagógico e Neuropsicopedagógico em instituições de ensino da rede Privada, Escritora pela editora Vozes e Wak. Possui 6 livros editados. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino-Aprendizagem, atuando principalmente nos seguintes temas: construção de novas e contínuas aprendizagens, do indivíduo, afetividade, estímulo, integração, atividades criativas, brincadeiras na educação e conhecimento, criatividade, habilidades.

3.2 O jogo, o brinquedo, a brincadeira e a criança

Segundo Huizinga (2000) o jogo é uma atividade fundamental da cultura que se encontra presente na linguagem, no direito, na guerra, dentre outros:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica (...) o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2000, p. 3 e 4).

O autor apresenta o jogo como atividade lúdica seria até mesmo anterior a cultura, porque até os animais brincam como os homens, basta observar os cachorrinhos

brincando, eles têm regras e as respeitam. Conforme Huizinga (2000) o jogo em sua existência não está ligado a qualquer grau estabelecido de civilização ou concepção do universo. Para ele, todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista e entendê-lo, a existência do jogo é inegável, é possível negar as várias abstrações como justiça, a beleza, a verdade, o bem e Deus, mas o jogo não é possível ser negado.

Para Brougère (2008) o brinquedo é um objeto pouco estudado, por ser considerado de pouca importância pela sociedade. Para o autor (2008, p.13):

O brinquedo não tem uma função precisa, trate-se, antes de tudo de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. Pode-se dizer que a função do brinquedo é a brincadeira. A brincadeira pertence à ordem do não-funcional. Por detrás da brincadeira, é muito difícil descobrir uma função que poderíamos descrever com precisão: a brincadeira escapa a qualquer função precisa.

Segundo o Brougère (2008) por ser difícil descobrir a função da brincadeira e do brinquedo, pode-se considerar que é na brincadeira que as representações do brinquedo venham a se tornar reais. Com isso, para o autor (2008, p.13) a brincadeira pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança. Já o brinquedo (2008, p.14) é um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo. O autor considera que essa imagem precisa ser adaptada à criança e sua forma e conteúdo para ser reconhecido como brinquedo.

Brougère (2008, p. 15) afirma que o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação, ou, o imaginário. A impregnação cultural é um mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura, passa entre outras coisas, pela confrontação de imagens com imagens com representações com formas diversas e variadas (...) com as imagens a criança poderá se expressar, e com referência a elas que a criança poderá captar novas produções (BROUGÈRE, 2008, p. 40).

O autor afirma ainda que o brinquedo é com suas especificidades, uma dessas fontes, é para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, e, também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados. Entretanto, é importante considerar o brinquedo não somente a partir de sua dimensão funcional, mas também a partir daquilo que podemos denominar da sua dimensão simbólica (BROUGÈRE, 2008, p. 41).

Outra questão que o autor aborda é o aspecto material do brinquedo que seria o próprio material, as formas, as cores, o aspecto tátil, do odor e dos sons emitidos. O próprio material que o brinquedo é fabricado já é significativo. Por exemplo, um objeto de madeira maciça não remete as mesmas imagens que um objeto de metal, os brinquedos oferecem à criança experiências variadas que aliam matéria e representações diferentes. Assim, quando a cor se torna um código na escolha de brinquedos referindo a rosa como menina e azul como menino é, por conseguinte, o meio de significação (2008, p. 42).

A representação para Brougère pode ser: reprodução da realidade, mas trata-se de uma realidade selecionada, isolada e, na maior parte das vezes, adaptada e modificada, nem que seja pelo seu tamanho. Há uma diferenciação dos brinquedos tradicionalmente e culturalmente sendo brinquedos de meninas os brinquedos de universo doméstico e materno como a boneca e brinquedos de meninos os automóveis e a bola e até mesmo os animais (BROUGÈRE, 2008, p. 42). Portanto, ao manipular os brinquedos remete a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade.

A brincadeira aparece como atividade que proporciona à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização. Portanto, a brincadeira contribui para a socialização das crianças, permitindo o acesso a códigos culturais e sociais, que venham a ser necessários para a formação cultural e integral da criança. Neste sentido, para Brougère (2008) o brinquedo é um objeto que ajuda a criança a fazer representação social:

É um objeto industrial ou artesanal reconhecido como tal pelo consumidor em potencial em função de traços intrínsecos e do lugar que lhe é destinado no sistema social de distribuição de objetos (...) os brinquedos são reconhecidos como propriedades da criança, oferecendo-lhe a possibilidade de usá-los conforme a sua vontade (BROUGÈRE, 2008, p. 63).

Portanto, para o autor, o brinquedo pode ser considerado uma “mídia” porque pode transmitir à criança alguns conteúdos simbólicos, imagens e representações que é produzida pela sociedade. Para as crianças maiores o brinquedo transmite uma imagem da sociedade, ou papéis sociais, às vezes parcialmente realistas, mas que se apoiam numa imagem que exalta o futuro. O brinquedo pode determinar a direção da brincadeira, com isso ele se torna um objeto rico em potencialidades enquanto fator de socialização. Ele é portador de uma multiplicidade de relações em seu potencial (BROUGÈRE, 2008, p. 65 e 66).

Para o autor, através das brincadeiras as crianças manipulam e se apropriam dos códigos sociais, das transposições imaginárias, manipula valores, como conteúdos sociais

socializados e socializadores. Conforme Brougère (2008) a brincadeira humana supõe contexto social e cultural, é cultural efetivamente, romper com o mito da brincadeira natural, pois a criança está inserida, desde o seu nascimento num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por imersão inevitável. Afirma ainda que:

Não existe criança uma brincadeira natural, a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. (BROUGÈRE, 2008, p. 97 e 98).

Segundo Brougère (2008, p. 97) a brincadeira não é inata, mas se aprende a brincar, a criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela, particularmente a mãe. Ela aprende através da iniciação progressiva na brincadeira a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica e distintas de outras situações. As maneiras da significação são variadas; pode ser explícita ou implícita, verbal ou não-verbal.

A brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas aí tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece a regras criadas pelas circunstâncias. Os objetos, podem ser diferentes daquilo que aparentam, contudo, os comportamentos são idênticos aos da vida cotidiana.

Para Brougère (2008, p. 98) a brincadeira não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica, supõe comunicação e interpretação. Para brincar, existe um acordo sobre as regras ou uma construção de regras. Conforme o autor as brincadeiras simbólicas, supõem um acordo sobre os papéis e os atos, as regras não preexistem à brincadeira, mas são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira. Assim:

A brincadeira só tem valor se for aceita por aqueles que brincam e só vale durante a brincadeira. Ela pode ser transformada por um acordo entre os que brincam. Isto mostra bem a especificidades de uma situação que se constrói pela decisão de brincar, e que é, de fato, desfeita quando essa decisão é questionada. A regra permite, assim, criar uma situação que libera os limites real (BROUGÈRE, 2008, p.101).

Afirma o autor que A brincadeira fornece a ocasião de tentar combinações de

conduta que sob pressões funcionais, não seriam tentadas, por isso é um espaço de inovação de criação para a criação. A brincadeira é um espaço social, uma vez que não é criada espontaneamente, mas em consequência de uma aprendizagem social e supõe uma significação conferida por todos que dela participam. A criança pode sem riscos, inventar, criar, tentar, nesse universo a brincadeira é um meio de minimizar as consequências de seus próprios atos e, por isso aprender numa situação que comporta menos riscos. É um espaço de que não pode ser totalmente dominado de fora. Toda coação externa arrisca-se a destruí-la:

A situação assim descrita parece um meio de educação da criança, mesmo que precisemos ser reservados quanto aos benefícios reais que a criança pode retirar dela, na falta de poder colocá-las diretamente em evidência: aparentemente é um espaço de socialização, de domínio da relação com o outro, de apropriação da cultura, de exercício da decisão e da invenção. Mas, tudo isso, ocorre segundo o ritmo da criança, e possui um aspecto aleatório e incerto. (BROUGÈRE, 2008, p.103).

Segundo Brougère (2008) não temos nenhuma certeza quanto ao valor final da brincadeira, mas certas aprendizagens essenciais parecem ganhar com o desenvolvimento da brincadeira, por isso o educador pode, portanto, construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados (p. 104). Não se tem certeza de que a criança vá agir, com esse material, como desejaríamos, mas aumentamos, assim, as chances de que ela o faça; num universo sem certezas só podemos trabalhar com probabilidades. (p.105). Conclui o autor que a brincadeira pode ser, às vezes, uma escola de conformismo social, de adequação às situações propostas, pode, do mesmo modo, tornar-se um espaço de invenção, de curiosidade e de experiências diversificadas, com meios para isso.

3.3 O professor e a ação pedagógica: a importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano da Educação Infantil

A brincadeira e os jogos são atividades fundamentais no período de desenvolvimento infantil e auxilia na aprendizagem fazendo com que as crianças criem conceitos, ideias para que possam construir, explorar e reinventar os saberes, descarregam suas energias, interagem com o meio onde vivem e com sua cultura, pode exercitar suas

potencialidades provocando o funcionamento do pensamento, e assim, adquire conhecimento social e emocional. Na brincadeira pode ser incluído o manuseio de materiais, objetos, brinquedos porque a criança precisa ter contato com sons, canções, instrumentos, músicas e etc. Sobre a brincadeira na Educação Infantil Kishimoto (1999, p. 1) escreve que:

A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário (KISHIMOTO, 1999, p. 1).

Na Educação Infantil a brincadeira e jogos têm papel fundamental e pode ser inserida em todas as etapas, pois o início da educação da criança pode garantir a cidadania e ações pedagógicas de maior qualidade e também é a atividade indispensável no seu dia a dia, e pode levar ao desenvolvimento da coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais e ainda fortalece laços coletivos, pode atribuir sentido ligados à sua realidade, por isso é aspecto importante no desenvolvimento do ser humano.

De acordo com Kishimoto (1999) a essa brincadeira pode ser livre ou estruturada. A brincadeira livre é quando a criança brinca como quer, à vontade com os objetos que ela quer, ela que começa e sabe quando termina, é ela que comanda, cria as regras, a duração da brincadeira e que ritmo ela acontece lenta, rápida ou devagar. É uma brincadeira sem estruturas, sem interferências do adulto, ou seja, ela começa da imaginação da criança e todo o desenrolar da brincadeira depende somente da criança, e ao longo da brincadeira a criança pode conseguir relacionar novos conhecimentos com os já adquiridos.

A brincadeira dirigida é atividade que contém regras, é guiada e supervisionada pelo professor. O professor deve propor uma atividade onde deve estimular a criança a se desenvolver suas aprendizagens relacionam uma com as outras e com o professor, expressam seus sentimentos, vivenciam situações de colaboração e respeito e têm experiências em grupo. A brincadeira dirigida ajuda a criança a ter visão ampla de si mesmo, compreender a direção de direita e esquerda, conjuntivos de resposta sim e não. O professor pode usar as regras na brincadeira para mostrar à criança que onde vivemos

também tem regras e precisam ser seguidas e isso faz parte do nosso cotidiano. Neste sentido, em seus estudos Kishimoto (1999, p.1) pontua que:

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e com as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras (KISHIMOTO, 1999, p. 1).

Depois que a criança já conhece o mundo ao seu redor ela começa a reproduzir ou recriar novas brincadeiras, partindo do seu repertório apreendido em brincadeira livres ou dirigidas.

De acordo com a Kishimoto (1999, p. 2) a brincadeira na Educação Infantil precisa ser integrada ao currículo da escola e, para além disso, a escola não pode planejar o currículo sem conhecer a criança para ver a necessidades delas. Para escolher os brinquedos que serão usados na brincadeira, a escola ou creche precisa ter um olhar atento quanto alguns aspectos para não causar nenhum mal a criança que irá manusear o brinquedo. Neste sentido, Kishimoto (1999, p. 2) destaca os seguintes aspectos:

Para adquirir brinquedos, é fundamental selecionar aqueles com o selo do INMETRO (Instituto Nacional de Metrologia), que já foram testados em sua qualidade com critérios apropriados às crianças.

A seleção de brinquedos envolve diversos aspectos: ser durável, atraente, adequado e apropriado a diversos usos; garantir a segurança e ampliar oportunidades para o brincar; atender à diversidade racial, não induzir a preconceitos de gênero, classe social e etnia; não estimular a violência; incluir diversidade de materiais e tipos — brinquedos tecnológicos, industrializados, artesanais e produzidos pelas crianças, professoras e pais.

Assim, é preciso considerar:

- TAMANHO: o brinquedo, em suas partes e no todo, precisa ser duas vezes maior e mais largo do que a mão fechada da criança (punho);
- DURABILIDADE: o brinquedo não pode se quebrar com facilidade — vidros e garrafas plásticas são os mais perigosos;
- CORDAS E CORDÕES: esses dispositivos podem enroscar-se no pescoço da criança;
- BORDAS CORTANTES OU PONTAS: brinquedos com essas características devem ser eliminados;
- NÃO TÓXICOS: brinquedos com tintas ou materiais tóxicos devem ser eliminados, pois o bebê os coloca na boca.
- NÃO INFLAMÁVEL: é preciso assegurar-se de que o brinquedo não pega fogo;
- LAVÁVEL, FEITO COM MATERIAIS QUE PODEM SER LIMPOS: essa recomendação se aplica especialmente às bonecas e brinquedos estofados;
- DIVERTIDO: é importante assegurar que o brinquedo seja atraente e interessante.

A autora destaca que além desses brinquedos que podem ser comprados, pode-se fazer brinquedos com materiais reciclados para as crianças e com participação delas transformando esses materiais em novos objetos. Ao criar brinquedos juntos com as crianças estimula a criatividade e ainda ajuda a elas darem sentidos a materiais que normalmente é descartado em casa e vai para o lixo, como, por exemplo, rolo de papel higiênico e caixinha de creme de leite e leite condensado serve para fazer bonequinhos.

Para Kishimoto (1999) os brinquedos que serão usados na Educação Infantil devem ser escolhidos de acordo com a idade da criança, por exemplo, para crianças maiores de um ano pode se usar jogos coletivos ou mesmo individuais e assim pode começar a apresentar as regras que existem no jogo ou na brincadeira para levar as crianças a adquirirem conhecimentos sobre as mesmas. O momento do brincar não pode ser confundido com um momento de passar tempo simplesmente porque não tem nada planejado para ser desenvolvido durante esse momento. Durante a brincadeira o professor precisa estar em alerta com brincadeiras e jogos, com competições e com o comportamento das crianças para que não venha acontecer o individualismo. De acordo com Kishimoto (1999) é preciso uma intervenção do professor, certificando que todos têm os mesmos direitos de vencer o jogo e que deve ser um jogo com todos juntos e não cada um jogando por si só.

A autora afirma ainda que durante a brincadeira o professor precisa respeitar as limitações e as possibilidades de cada criança, do mesmo modo, deve respeitar o tempo de construção de conhecimentos, porque assim ele terá oportunidades de organizar seus saberes e constatar os significados de sua vida cotidiana.

Para Albuquerque (et al, 2020) ao utilizar o brincar no aprendizado como abordagem de experiências infantis metodologia de ensino favorece a produção de conhecimento e aprendizagem das crianças. Os autores ainda afirmam que o professor na instituição deve criar possibilidades para a produção do conhecimento, a integração social e a aprendizagem juntamente com um ambiente adequado com elementos motivadores para que a criança consiga realizar suas atividades no trabalho pedagógico, e assim, ter um desenvolvimento integral.

Neste sentido, é importante considerar que o papel do professor é indiscutivelmente essencial. Segundo Maluf (2007, p. 29):

O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender. Então o professor deve organizar suas atividades, selecionar aquelas mais

significativas para seus alunos. Em seguida deverá dar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destacam-se a importância de os alunos trabalharem na sala de aula, individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa (MALUF, 2007, p. 29).

Para a autora a medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas, constrói relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive. Ainda aponta o papel e a importância do professor:

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participado de momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando a crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participava (MALUF, 2007, p. 31).

Segundo Maluf (2007) é preciso que os professores se coloquem como participantes, acompanhado todos os processos das atividades, mediando os conhecimentos através das brincadeiras, dos jogos e outras atividades. É através do brincar que as crianças começam a diferenciar o seu mundo interior que são as fantasias, desejos e imaginações, do seu mundo exterior, que é a realidade por todos compartilhada. Cada criança expressa os seus desejos, fantasias, vontades e conflitos, e se faz necessários que o professor estabeleça uma conexão entre o prazer, o brincar e o aprender.

Não é possível conceber a escola apenas como mediadora de conhecimentos, mas sim um lugar de construções coletivas do saber organizado, no qual professores e alunos, a partir de suas experiências, possam criar, ousar buscar alternativas para suas práticas, ir além do que está proposto, inovar (2007, p. 33).

De acordo com Maluf (2007) se quisermos fazer bem um trabalho, temos que nos preparar para isso. É indispensável conhecer como a criança pensa, como se desenvolve e quais as suas necessidades nas diferentes etapas de seu desenvolvimento (p. 89). Para a autora o educador precisa:

- Ter conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil, sobre brincadeiras, brinquedos e jogos.

- Ser uma pessoa bem-humorada, comunicativa e que tenha muita paciência, que goste de brincar e que crie um ambiente lúdico descontraído.
- Se solidarizar com as crianças e que, por amor a elas, lhe proporcione horas felizes de prazer e aprendizado.

Para que as brincadeiras tenham sentidos com as crianças é preciso propor atividades que exercitem sua imaginação, criatividade, agilidade de movimentos e raciocínio. O educador precisa estar ciente do que deve caracterizar uma boa brincadeira, terá discernimento para organizar aos seus alunos brincadeiras de qualidade (2007, p. 90). Neste sentido, Maluf (2007) aponta que:

O educador precisa ter cuidado ao elaborar atividades, respeitando a capacidade de aprendizagem de cada um. O desrespeito a estes princípios, poderá levar o educando a sensação de fracasso ou incapacidade para a prática de atividades, causando aversões ou então ficando indiferentes a elas. É fundamental que o educador crie um clima de total segurança, ou seja, um ambiente agradável, prazeroso, estimulante. Assim será mais fácil a criança soltar-se, desinibir-se, livrando-se da timidez e de outras dificuldades (MALUF, 2007, p. 91).

Para criar situações estimulantes o educador precisa não somente de conhecimentos teóricos sobre o nível do desempenho da criança, mas também de experiências práticas relativas às possibilidades de exploração que as brincadeiras podem oferecer, criando oportunidades para desenvolverem amplamente seu potencial. Para que conseguir motivar as crianças a participarem da brincadeira a autora aponta algumas sugestões ao professor:

- Apresente a brincadeira a criança, demonstrando interesse;
- Explique o desenvolvimento da brincadeira;
- Introduza maneiras novas de realizá-las;
- Aumente as oportunidades em todos os sentidos;
- Estimule a resolução de problemas;
- Reduza a dificuldade quando as crianças estiverem desistindo;
- Aumente as dificuldades se a brincadeira for fácil demais;
- Encoraje as manifestações espontâneas;
- Escolha brincadeiras adequadas;
- Prepare o ambiente, mas nem sempre conduza a atividade, deixe que a criança tome iniciativa;
- Dê tempo para que a criança possa assimilar a atividade;
- Deixe que ela tente sozinha, mas esteja disponível se ela pedir ajuda;
- Simplifique a atividade se verificar que está sendo muito difícil para ela, e vá aumentando a dificuldade para manter o desafio;
- Encoraje e elogie, mas sem infantilizar a criança;
- Alterne sua participação com a da criança se isso a motiva;

- Não deixe a atividade esgotar-se até saturar a criança;
- Pare na hora certa para que ela tenha motivação para brincar um outro dia;
- Transforme as brincadeiras em uma atividade alegre e rotineira;
- Não critique uma criança quando ela erra, faça com que ela veja o quanto é capaz de aprender e lhe dê o tempo que precisar para isso (MALUF, 2007, p. 91 e 92).

As brincadeiras deverão ser incorporadas ao currículo como um todo, sendo as questões colocadas no seu desenrolar e que possam fazer parte de pesquisas desenvolvidas em atividades dirigidas pela criança. Estas atividades são: passeios, leituras, pesquisas, teatros, músicas.

Maluf (2007, p. 106 e 107) conclui que os educadores deem oportunidade às crianças de viverem e aprenderem de uma forma mais gostosa, alegre, divertida e participativa. Deixem aflorar em cada uma delas este momento rico que é o brincar, cada um à sua maneira, do seu jeito. Assim pode-se ver uma sociedade mais alegre, cada um com liberdade de expressão e criação, podendo modificar, transformar lutar pelos ideais, como também reconhecer a importância do outro e sua capacidade. O brincar não é somente uma diversão, mas como a primeira etapa educacional, pelas próprias características da idade da criança, pelo gosto, pelo prazer e pelo aprendizado, promove assim a preparação para a vida.

Portanto, o brinquedo pode direcionar a brincadeira e, assim, torna um objeto rico em possibilidades enquanto elemento de socialização. Através das brincadeiras as crianças manipulam e se apropriam dos códigos culturais e constroem valores. Neste sentido, cabe ao professor respeitar as limitações e possibilidades de cada criança, deve respeitar o tempo da construção dos conhecimentos de cada criança para que ela tenha tempo de organizar suas ideias e construir significados e, assim, aprender de forma prazerosa e integral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final dos estudos realizados nesta Monografia conclui-se que a partir dos autores que foram estudados é possível afirmar que a brincadeira e os jogos contribuem para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. É por meio da brincadeira que as crianças desenvolvem sua criatividade, autonomia e capacidade de reflexão, e ainda contribui para a formação completa, abrangendo os aspectos emocionais, sociais, afetivos, culturais, cognitivos e físicos. No ato de brincar a criança pode elaborar seus próprios conceitos, alimentando o mundo imaginário explorando e inventando o faz-de-conta, que tem um significado importante para as crianças.

Sendo assim, Vygotsky (1991) em seus relatos afirma que a brincadeira é uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade. Portanto, o brincar “é imaginação em ação”. Assim, o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato. O autor ainda ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil.

Enquanto para Kishimoto a brincadeira é uma forma que a criança encontra de expor seu pensamento de forma simbólica, e de compreender coisas que ainda não sabe, ou seja, é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Desde muito cedo as crianças se comunicam por gestos, sons e mais tarde a imaginação. Pode-se dizer que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para a sua formação.

Portanto, durante a brincadeira as crianças podem descarregar suas energias, podem inventar seu próprio mundo através da imaginação. Elas podem brincar sozinhas, com outra pessoa ou em grupos, todas as formas de brincar trazem aprendizado e desenvolvimento para a criança, como capacidade individual como também possibilitam a convivência com as demais pessoas de seu grupo social, e ensina a importância de aprender a respeitar as limitações das outras pessoas e a planejar as brincadeiras em conjunto.

Entretanto, para Brougère a brincadeira aparece como atividade que proporciona à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização. Portanto, a brincadeira contribui para a socialização das crianças, permitindo o acesso a códigos culturais e sociais, que venham a ser necessários para a formação cultural e integral da criança. Neste sentido, o brincar permite o sujeito criar, tocar e estabelecer uma relação com a cultura.

É importante ressaltar aqui o papel do professor durante as brincadeiras dirigidas que pode ser tanto em sala quanto em local aberto na escola. Ele é essencial, pois favorece e promove a interação, planeja e organiza os ambientes para que ocorra a brincadeira; estimula a competitividade e as atitudes cooperativas, deve criar oportunidades para que a criança sinta vontade de brincar. Para Maluf (2007) o professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa, o educador precisa ter cuidado ao elaborar atividades, respeitando a capacidade de aprendizagem de cada um. O desrespeito a estes princípios, poderá levar o educando a sensação de fracasso ou incapacidade para a prática de atividades.

Os jogos têm grande importância na aprendizagem das crianças na Educação Infantil, porque as crianças conseguem expressar suas emoções e criam as regras. Ao ensinar, o jogo favorece a participação ativa da criança no crescimento e no seu processo educativo. Durante o jogo pode-se criar situações de socialização que pode ajudar a criança na convivência com seu grupo de colegas. Este momento precisa ser divertido e com aprendizado. Durante o jogo é que a criança aprende a colaborar, repartir, respeitar as regras e aprende a vencer e também perder.

Para Huizinga (2000) o jogo é uma atividade fundamental da cultura que se encontra presente na linguagem. Quando acontecem os jogos no espaço escolar, pode-se transformar em um ambiente prazeroso e agradável, que possa permitir ao aluno/criança alcançar êxito dentro da sala e que tenha resultados em sua vida fora do espaço escolar.

Portanto, após os estudos realizados nesta Monografia, pode-se afirmar que as brincadeiras e os jogos não servem somente para a diversão, porque ao brincar a criança se desenvolve integralmente e passa a conhecer o mundo a sua volta, é uma forma de educar, de construir conhecimentos e socializar.

REFERÊNCIAS

ALBURQUERQUE, Gabriela Fiúza Oliveira. ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; CARVALHO, Valter Domingos Rezende. **Concepção do brincar na Base Nacional Comum Curricular**. Revista Multi debates, v.4, n.2 Palmas-TO, junho de 2020. ISSN: 2594-4568

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 8ª edição. São Paulo: Cortez, 2010.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000

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

_____. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____, L. S. *A Formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.