

**O UNIVERSO LÚDICO E AS RELAÇÕES ESTABELECIDAS NO
CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL
THE PLAYFUL UNIVERSE AND THE RELATIONSHIPS
ESTABLISHED IN THE CONTEXT OF EARLY EDUCATION**

Fernanda Nogueira Silva*

RESUMO

A inserção da criança na Educação Infantil amplia suas oportunidades para a construção e aquisição de novos conhecimentos. Nessa fase, o brincar é um ato frequente, espontâneo e necessário ao desenvolvimento da criança, por isso deve ser utilizado como estratégia de ensino, ocupando lugar de destaque no planejamento do professor. Este artigo tem como objetivo discutir a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento da criança por meio de uma reflexão que aproxima a ludicidade da criatividade e da formação cultural do indivíduo como ser social, atentando também ao papel do professor da Educação Infantil ao usar esses recursos didáticos no cotidiano escolar. A metodologia escolhida foi uma pesquisa baseada em estudos bibliográficos, e, para melhor compreensão dos processos de construção do conhecimento infantil, foi desenvolvido, em uma escola da rede privada de Bambuí- MG, um projeto de intervenção com crianças do 1º período, de 4 e 5 anos de idade. O referencial teórico adotado fundamenta-se no aparato de diversos autores, tais como Bueno (2010), Kishimoto (1993, 1995 e 1998), Rojas (2007) e Wajskop (2009), que ressaltam a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramentas estimuladoras do desenvolvimento infantil em suas variadas dimensões. A partir dos estudos e da realização do projeto, foi possível refletir que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são aliados da aprendizagem infantil, possibilitando o desenvolvimento dos aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Sendo assim, são recursos fundamentais dentro das instituições de Educação Infantil para o sucesso dos processos de ensino e aprendizagem, pois é por meio deles que as crianças reconhecem a si mesmas e o papel do outro na sociedade.

Palavras-chave: Brincar; Criança; Lúdico; Aprendizagem; Desenvolvimento.

ABSTRACT: The inclusion of children in Early Childhood Education expands their opportunities for building and acquiring new knowledge. At this stage, playing is a frequent, spontaneous and necessary act for the child's development, which is why it

* Fernanda Nogueira Silva - Graduada do curso de Pedagogia pela Universidade Federal de Lavras – UFLA e em Ciências Biológicas pela Escola Superior em Meio Ambiente – Fundação Educacional Vale do São Francisco, email: fernandanogueirabio@gmail.com

should be used as a teaching strategy, occupying a prominent place in the teacher's planning. This article aims to discuss the relevance of toys and games in child development through a reflection that brings playfulness closer to creativity and the cultural formation of the individual as a social being, also paying attention to the role of the Early Childhood Education teacher when using these teaching resources in a everyday school life. The methodology chosen was research based on bibliographical studies, and, to better understand the processes of construction of children's knowledge, an intervention project was developed in a private school in Bambuí-MG, with children from the 1st period, 4 and 5 years old. The theoretical framework adopted is based on the apparatus of several authors, such as Bueno (2010), Kishimoto (1993, 1995 and 1998), Rojas (2007) and Wajskop (2009), who highlight the importance of toys and games as tools that stimulate child development in its various dimensions. From the studies and project implementation, it was possible to reflect that toys and games are allies of children's learning, enabling the development of physical, psychological, intellectual and social aspects. Therefore, they are fundamental resources within Early Childhood Education institutions for the success of teaching and learning processes, as it is through them that the children recognize themselves and the role of others in society.

Keywords: Play; Child; Playful; Learning; Development.

1. INTRODUÇÃO

Os estudos que discutem sobre a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem apresentam uma reflexão sobre a prática pedagógica voltada à ludicidade como ferramenta fundamental na Educação Infantil. Sabe-se que o brincar é uma ação natural e essencial na fase da infância, contribuindo para a evolução dos processos cognitivos da criança e sendo também um fator crucial na formação da personalidade do indivíduo.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras contribuem com o processo de ensino e aprendizagem nas instituições de Educação Infantil, sendo esses espaços privilegiados para o desenvolvimento da criança quando levam em consideração suas especificidades e individualidades. Como diz Rojas (2007, p.18), “o brincar é o primeiro experimentar do mundo que se realiza na vida da criança. É uma linguagem de interação que possibilita descobertas e conhecimentos sobre si mesma, sobre o outro, sobre o mundo que a rodeia”. Assim, o ato de brincar estreita os laços com o desenvolvimento dos aspectos físico, psicológico, intelectual e social, proporcionando à criança a aquisição e a construção de novos

conhecimentos a partir da interação com seus pares e com os adultos.

Considerando a importância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras e devido à vasta quantidade de materiais já publicados que trazem temas semelhantes, considerou-se necessário realizar uma pesquisa analisando e apresentando o ponto de vista de diferentes autores. A escolha desse tema se deu pelo fato de compreender que esses recursos pedagógicos fazem parte do cotidiano infantil, pois é por meio deles que a criança descobre, experimenta e vivencia experiências enriquecedoras. Também vale ressaltar que é através da ludicidade que as crianças aprendem a conviver com diferentes sentimentos e emoções que contribuem para a sua interpretação de mundo e construção do eu.

Este artigo tem como objetivo discutir a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento da criança por meio de uma reflexão que aproxima a ludicidade da psicomotricidade, criatividade e da formação cultural do indivíduo como ser social, atentando também ao papel do professor da Educação Infantil ao usar essas ferramentas como recursos didáticos no cotidiano escolar.

O referencial teórico adotado fundamenta-se no aparato de diversos autores, tais como Bueno (2010), Kishimoto (1993, 1995 e 1998), Rojas (2007) e Wajskop (2009), que ressaltam a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramentas estimuladoras do desenvolvimento infantil em suas variadas dimensões. A metodologia utilizada foi uma pesquisa baseada em estudos bibliográficos,

e, para melhor compreensão dos processos de construção do conhecimento infantil através da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras, enfatizando a importância desse trabalho lúdico e pedagógico no ambiente escolar, foi desenvolvido no ano de 2017, em uma escola da rede privada do município de Bambuí-MG, um projeto de intervenção com uma turma do 1º período, com crianças de 4 e 5 anos de idade.

Neste artigo, a Instituição de Educação Infantil é apontada como um espaço que deve ser organizado para receber a criança, considerando as suas especificidades e estimulando a utilização dos recursos pedagógicos lúdicos para que estes contribuam com o seu desenvolvimento integral.

O artigo está organizado em tópicos para facilitar a interpretação e a reflexão sobre os principais conceitos a serem abordados. Primeiramente, apresenta-se o conceito de criança e Educação Infantil, seguido de esclarecimentos sobre

ludicidade, jogos, brinquedos e brincadeiras e, ainda, algumas reflexões sobre o papel da escola e do professor da Educação Infantil. Em seguida, apresentam-se os relatos sobre o projeto de intervenção (resultados e discussões) encerrando com as considerações finais.

2. CONCEITO DE CRIANÇA E EDUCAÇÃO INFANTIL

Antes do século XVI, não existia a ideia e o conceito de criança conhecidos atualmente. Nessa época, as crianças assumiam responsabilidades sociais ainda muito cedo, vestiam-se como os adultos e trabalhavam para ajudar no sustento familiar. Teixeira e Volpini (2014, p. 13) afirmam que “para Philippe Ariès, (1981), a criança era vista como um adulto em miniatura nos séculos XIV, XV e XVI, e o tratamento dado a ela era igual ao dos adultos, pois logo se misturava com os mais velhos”.

Para Ariès (1981, p.32) “o século XVII configura-se como um período de grande importância para a evolução dos temas relacionados à infância, pois, é nesse momento que a criança começa a adquirir valores próprios”. Porém, somente no século XVIII é que as vestimentas infantis se diferenciam das dos adultos. Segundo Ariès (1981, p.33) “[...] foi preciso esperar o fim do século XVIII para que o traje das crianças se tornasse mais leve, mais folgado, e a deixasse mais à vontade”.

Nos séculos XVIII e XIX é que grandes transformações foram protagonistas da nova concepção de criança, de acordo com Silva (2011, p.3) “ocorreu uma mudança na perspectiva de criança. Agora, a sociedade passa a prezar pela inocência da mesma, portanto, a separa da vida dos adultos ao enclausurá-la na instituição escolar sob vigia dos preceptores”.

No século XX, surge uma nova perspectiva referente à criança e à infância, que leva em consideração sua capacidade de aprender e seus sentimentos, fazendo dela um ser único e singular que, num futuro próximo, tornar-se-á indivíduo atuante na sociedade.

Atualmente, no século XXI, a criança possui grande valor social, é considerada um ser especial inserido em um contexto cultural e histórico, participa da construção de sua identidade e está repleta de direitos adquiridos por leis. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI, (1998, p. 21), “a criança, como todo ser humano, é um sujeito social que faz parte de

uma organização familiar com determinada cultura e em um determinado momento histórico”. Sendo assim, o desenvolvimento infantil sofre interferências do meio no qual a criança vive, pois ela é um ser ativo, cheia de necessidades e passiva de cuidados.

Analisando as diferentes concepções referentes à criança ao longo da história, é possível perceber que a visão que hoje se tem dessa, considerando-a em todas as suas especificidades, foi construída historicamente.

Nesse contexto, Lomenso (2013, p.4) afirma que o RCNEI apresenta a “criança como um ser único que possui identidade e subjetividade própria”. A criança reconhece sua realidade e desenvolve sua cultura ainda na infância, pois é nessa fase que ela associa seu mundo imaginário com a realidade que vivencia, desenvolvendo seus conceitos e sua capacidade de socialização.

O crescimento infantil é acompanhado por etapas de desenvolvimento que se caracterizam de acordo com as fases em que se encontram os aspectos cognitivos e físicos da criança. Esse desenvolvimento acontece por meio das interações de seus aspectos inatos com os fatores externos (culturais, sociais e econômicos), promovendo a aprendizagem através de experiências adquiridas. Sendo assim, cada criança possui suas individualidades e ritmos próprios de desenvolvimento. Freire (1996, p.30) afirma que “ensinar implica em respeitar os saberes dos educandos e não simplesmente transferir os conteúdos”. Nesse sentido, a prática educativa deve considerar tais especificidades, buscando compreender um ensino que abrange a construção do conhecimento e o desenvolvimento de jeito próprio e individual, valorizando os aspectos da criança e as necessidades infantis, objetivando a formação de indivíduos reflexivos, ativos e autônomos.

A infância é a fase inicial da vida do ser humano, onde ele vivencia suas primeiras descobertas e experimenta as mais diversas sensações e emoções que contribuirão para a formação do eu, valorizando sua própria maneira de estar e participar de seu meio social.

Segundo Kishimoto (1995, p.49), “a infância é também a idade do possível”. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. Sendo assim, foi percebendo a importância do desenvolvimento da criança que se viu a necessidade de enfatizar a Educação Infantil como ponto de partida para a formação do indivíduo como ser cultural e social.

De acordo com Teixeira e Volpini (2014, p.80), “a educação infantil envolve

qualquer forma de educação da criança, ou seja, ela na família, comunidade, social e cultural”. Dessa forma, educar é criar condições para que a criança possa desenvolver seus aspectos físicos, cognitivos, motores e sociais. Além disso, durante a educação infantil, é fundamental a intervenção do adulto em todas as fases de desenvolvimento da criança para que ela seja observada e orientada.

Conforme a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), 9.394/96, Art. 29:

A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementado a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

Ainda de acordo com a LDB (9.394/96), a instituição de Educação Infantil, que atende crianças de 0 a 3 anos de idade, é intitulada de Creche, e a instituição que atende crianças de 4 a 5 anos de idade recebe o nome de Pré-Escola. Nessa fase inicial da vida, o brincar infantil possibilita à criança o aprendizado significativo, a partir da recriação e da reflexão da realidade através das experiências vivenciadas com os brinquedos, as brincadeiras e os jogos.

De acordo com a Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, em seu Art. 4º,

As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

Sendo assim, a proposta curricular da Educação Infantil deve ser composta de práticas pedagógicas que estimulem o interesse da criança, facilitando a aproximação da teoria com a prática no que diz respeito ao desenvolvimento da aprendizagem e de habilidades infantis. Ainda de acordo com a Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, em seu Art. 9º, “essas práticas pedagógicas devem 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 desejos da criança”.

É por meio das relações com o próximo e com o meio que as crianças aprendem os valores e as crenças da cultura na qual estão inseridas, e é através da brincadeira que elas representam e interpretam a realidade que as cerca, vivenciando experiências que contribuirão para a formação de sua identidade. Para

Almeida (2012,p.33), “dentre as inúmeras possibilidades de produzir cultura, um dos meios mais presentes na vida da criança é o brincar, é brincando que a criança recria o que entende do mundo e transforma em cultura lúdica”. Assim, a criança possui participação ativa na sociedade, pois interage e explora o meio, sendo também instrumento de transformação social.

3. E O QUE É A LUDICIDADE?

É no universo lúdico que a criança estabelece relações com o mundo por meio da interação social com o outro, e reconhece a si mesma construindo novos conhecimentos. Brincando, a criança tem a oportunidade de refletir e reproduzir seu cotidiano de forma fantasiosa e criativa. Assim, é possível desenvolver os processos de aprendizagem, contribuindo para a formação da autonomia e da criatividade infantil, o que estreita ainda mais as relações entre as brincadeiras e o desenvolvimento integral do indivíduo. Portanto, as práticas lúdicas devem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas que favorecem o desenvolvimento dos aspectos sociais, afetivos, culturais, físicos e cognitivos da criança.

Através das brincadeiras, a criança aprende a desenvolver estratégias para a resolução de conflitos; além disso, começa a compreender diferentes visões sobre determinada situação, o que é fundamental para diagnosticar e prevenir futuros problemas de aprendizagem. Sendo assim, o brincar é uma das formas que a criança tem de comunicação com o outro e com o mundo, pois é brincando que ela aprende e se desenvolve.

De acordo com os pensamentos de Luckesi (1994, p.51), “o lúdico é o modo de ser do homem no transcurso da vida, numa experiência criativa de construir a vida sem rigidez, alegremente”. Para Rojas (2007, p.17), “a ludicidade é a manifestação da espontaneidade por meio da fala e dos gestos que a criança expressa de forma prazerosa, revelando maior significado ao aprender”. Nesse sentido, a criança, ao brincar, experimenta o mundo entrando numa aventura de descobertas, vivenciando experiências que permitem a valorização da cultura e a construção da identidade através do autoconhecimento e do reconhecimento de todos os participantes do jogo ou da brincadeira, favorecendo a capacidade de sentir, pensar e agir, por meio da expressão de emoções. Isso torna a ludicidade

uma excelente ferramenta pedagógica aliada ao processo de ensino e aprendizagem.

Segundo Wajskop (2009, p.11), “o lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma maneira agradável de os educandos aprenderem”. Portanto, através da ludicidade, a criança desenvolve sua autonomia, sensibilidade e habilidades motoras, além de estimular a criatividade, imaginação e socialização, aprendendo também a valorizar a cultura local.

Infelizmente, é possível perceber que a ludicidade na Educação Infantil não vem ocupando espaço de método pedagógico estimulador da aprendizagem e do desenvolvimento. Muitas vezes, no cotidiano escolar, os jogos e as brincadeiras são vistos e utilizados sem objetivos definidos, o que acaba tornando-os meros passatempos. Com isso, faz-se necessário que os professores repensem suas práticas pedagógicas, inserindo nelas atividades lúdicas livres e/ou direcionadas, tornando o processo de ensino e aprendizagem significativo e prazeroso.

Para Moraes e Araújo (2015, p.2), “é necessário que seja utilizado o lúdico para trabalhar o lado criativo do/a educando/a e dessa maneira não haja defasagem em sua aprendizagem”. Sendo assim, é por meio do lúdico que a criança se aproxima dos conteúdos, estabelecendo com eles relações de aprendizagens positivas ao seu desenvolvimento.

O uso da ludicidade no ambiente escolar proporciona à criança a aquisição de novos conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades sensoriais, cognitivas, motoras e sociais, contribuindo também para a formação de sua identidade e autonomia.

3.1. OS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: A RELAÇÃO DO BRINCAR COM A APRENDIZAGEM

Bueno (2010, p.24) ressalta que, para Kishimoto (1998), “o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando”. O brinquedo, diferentemente do jogo, não possui regras que estabelecem uma forma de manuseio; para ele, não existe certo ou errado durante sua utilização. Nessa perspectiva, o brinquedo leva a criança a ampliar sua sensibilidade e curiosidade, o que fornecerá a ela novas aprendizagens.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são fundamentais para o

desenvolvimento cognitivo e motor da criança, pois estimulam a interação, a organização e as descobertas infantis.

Segundo Kishimoto,

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças, estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando, assim, um convívio mais social e democrático (Kishimoto, 1993, p.15).

Sendo assim, cada jogo possui sua origem e significado cultural que são repassados às gerações seguintes, contribuindo para a convivência social. Os jogos são considerados atividades recreativas que envolvem um ou mais participantes, proporcionando a eles diversão e entretenimento. Podem, também, assumir papel educativo, pois auxiliam no desenvolvimento mental e físico, contribuindo no desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras.

Para Bueno (2010, p.24), “o jogo favorece a autoestima dos alunos, pois a brincadeira faz a criança adquirir mais confiança e isso vai fazer diferença na sua aprendizagem”. Assim, o jogo estimula a criatividade e a autoconfiança da criança, fazendo com que ela crie diferentes estratégias de execução de acordo com as regras propostas e também desenvolva novas regras na mesma jogada.

Existem, atualmente, diferentes tipos de jogos, onde se destacam: jogos de vídeo (que necessitam de aparelhos eletrônicos e são desenvolvidos a partir de programas de informática), jogos de cartas, de estratégia (estes exigem dos participantes inteligência e raciocínio), de interpretação (onde os participantes assumem papel concreto durante a jogada), de tabuleiro e outros.

O jogo, quando desenvolvido no ambiente escolar, deve ser visto como estimulador do desenvolvimento e da aprendizagem, sendo, portanto, uma brincadeira provida de regras que deverão ser refletidas, o que se torna essencial para o desenvolvimento da inteligência, memória e atenção. De acordo com Bueno (2010), “o jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar”.

Jogar é saudável, não somente para a mente, mas também para o desenvolvimento físico das crianças. Jogando, elas praticam suas capacidades, desenvolvendo, ao mesmo tempo, conhecimento sobre o corpo, domínio, percepções e habilidades práticas. Enquanto joga, a criança experimenta a



autoconfiança e começa a ter noção das regras para o convívio social, pois conhece as consequências de suas ações para si e para o outro, além de desenvolver a empatia e a compreensão de trabalho em grupo. Em situações de conflitos durante uma jogada, a criança aprende a resolver problemas por meio de soluções estipuladas por ela mesma, o que é fundamental para o desenvolvimento da autonomia.

Dessa forma, Melhem (2009) afirma que “o jogo agênciava o desenvolvimento cognitivo do indivíduo em muitos aspectos: descobertas, capacidade verbal, habilidades manipulativas, resolução de problemas e processos mentais”. Sendo assim, todos esses fatores são importantes para os relacionamentos na vida adulta do indivíduo, tornando os primeiros anos de vida de um ser humano fundamentais para suas ações futuras.

Através dos jogos, a criança é instigada a mobilizar seus esquemas mentais, que se tornam efetivos para o desenvolvimento integral do indivíduo. Dessa forma, a ludicidade aproxima a infância da vida adulta, permitindo que a criança atue ativamente em seu contexto social por meio da construção de seus próprios conhecimentos.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), “a criança precisa brincar, ter prazer e alegria para crescer, precisa do jogo como fonte de equilíbrio entre ela e o mundo, e é através do lúdico que a criança desenvolve”. Sendo assim, o jogo pode ser considerado como um dos melhores caminhos para a construção da personalidade; jogando, a criança inventa, descobre, experimenta e aprende.

Em suas pesquisas, Piaget afirma que os jogos são de grande importância para o desenvolvimento cognitivo das crianças, e os classifica em três diferentes tipos: jogos simbólicos, jogos de regras e jogos de exercícios. Luiz et al. (2014) afirmam que, “para Piaget, o jogo constitui-se quando a assimilação é produzida antes da acomodação, sendo então o jogo considerado um complemento da imitação”.

Os jogos de exercício também podem ser denominados de jogos sensório-motores, pois aparecem no primeiro período de desenvolvimento da criança, que Piaget classifica como período sensório-motor, que dura de 0 a 2 anos de idade (LUIZ et al., 2014). Esse tipo de jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é através dele que ela começa a explorar o meio, conhecendo seus



movimentos, sensações e sentidos.

Ainda segundo Piaget, os jogos simbólicos ocorrem na fase em que as crianças começam a representar as atividades da vida real por meio de símbolos, num período que abrange dos 2 aos 7 anos de idade. O principal jogo simbólico é o faz-de-conta, pois ele permite que a criança desenvolva a imaginação representando situações da vida real, possibilitando que ela compreenda e interprete situações da realidade.

Finalizando, os jogos de regras começam a fazer parte da vida do ser humano a partir dos 4 anos de idade e permanecem até a sua morte. Para Piaget, as regras podem ser transmitidas ou espontâneas; ele ainda afirma que esse tipo de jogo envolve combinações sensório-motoras e intelectuais.

O brinquedo é um objeto utilizado para o lazer, não estando restrito ao mundo infantil, pois também pode ser direcionado aos adultos, com a mesma finalidade. Brinquedo também pode ser definido como qualquer objeto que a criança utiliza com o intuito de brincar e explorar, sendo de suma importância para seu desenvolvimento social e simbólico, favorecendo também a sua autoestima.

Muitos brinquedos que existem atualmente nasceram com as civilizações antigas e permaneceram inalterados até os tempos modernos. Esses objetos permitem diversas experiências aos adultos e às crianças e são manuseados de acordo com as bagagens históricas e culturais de cada grupo. Originaram-se de trabalhos artesanais e hoje tomaram conta de grandes indústrias tecnológicas e propagandas, geralmente alienadoras, presentes na mídia atual. De acordo com Bueno,

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo (Bueno, 2010, p.25).

Através do brinquedo e do brincar, a criança consegue abrir um canal de interação com os adultos, manifestando suas vontades e necessidades, desenvolvendo a confiança no outro. O brinquedo é o objeto da brincadeira e estimula a representação, aproximando a criança da realidade, mas não necessariamente possui regras. Durante o manuseio e a exploração do brinquedo, a criança é estimulada a desenvolver sua criatividade, pois, ao mesmo tempo em que sente prazer ao brincar, recria novas funções e utilidades para o objeto em

questão, favorecendo a sua capacidade de criação.

Dessa forma, o brinquedo desempenha papel relevante no desenvolvimento infantil, devendo ser reconhecido como recurso pedagógico, merecendo destaque no planejamento de atividades que serão desenvolvidas na Educação Infantil, pois ele é instrumento favorecedor dos processos de ensino e aprendizagem.

A brincadeira é a ação que a criança desenvolve manuseando o brinquedo. Nesse ato, ela desenvolve sua criatividade e expressão corporal, levando-a à construção de novos conhecimentos e aprendizagens.

Para Bueno,

As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo. Portanto, a brincadeira sempre aparece de forma educativa e organizada, pois existe para a criança que brinca certas decisões a tomar e, com o companheirismo, ela aprende a conviver em grupo, compreende o mundo que vive, construindo e compartilhando significados, assim como motivação e atitudes para sua sociabilidade e autonomia (Bueno, 2010, p.27).

As brincadeiras e os jogos proporcionam às crianças experiências que lhes permitem aumentar a capacidade de raciocinar e fazer julgamentos - fatores essenciais na conquista e formação da própria identidade. Através da brincadeira, a criança recria a realidade de acordo com a cultura e os fatores sociais que fazem parte de sua realidade, utilizando-se de sistemas simbólicos que a aproximam de um contexto social e cultural essencial no processo de humanização.

Rojas (2007, p.19) afirma que “o brincar infantil constitui a forma básica mais importante e decisiva do ser humano, por fazer desabrochar e ativar as forças criativas da criança”. Sendo assim, a partir do manuseio do brinquedo, a criança desenvolve de forma espontânea diversas habilidades, facilitando o processo da aprendizagem etambém da linguagem.

Quando, por algum motivo, a criança é privada de brincar, vários problemas poderão surgir em seu comportamento, como agressividade, insônia e também dificuldades de relacionamento familiar e social.

Segundo Bueno,

O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade (Bueno, 2010, p. 9).

Portanto, esses recursos são elementos que se complementam e são

essenciais para o desenvolvimento do indivíduo nos seus primeiros anos de vida. Entretanto, com o acelerado processo de mudanças no mundo e uma civilização cada vez mais técnica, a criança está perdendo sua capacidade de brincar. “A originalidade deste momento do brincar está cedendo lugar a um mundo centrado nos caminhos mecanizados e cada vez mais informatizados que levam o humano a se robotizar, no pensar e no agir” (Rojas, 2007, p.18).

É através das relações com o próximo e com o meio que as crianças aprendemos valores e as crenças da cultura na qual estão inseridas, e é por meio da brincadeira que elas representam e interpretam a realidade que as cerca, vivenciando experiências comportamentais que contribuirão para a formação de sua identidade.

Para Almeida (2012, p.33), “dentre as inúmeras possibilidades de produzir cultura, um dos meios mais presentes na vida da criança é o brincar, é brincando que a criança recria o que entende do mundo e transforma em cultura lúdica”. Assim, a criança possui participação ativa na sociedade, pois interage e explora o meio, sendo também instrumento de transformação social.

4. PAPEL DA ESCOLA E DO PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL

O trabalho lúdico pode ser usado como instrumento para diagnóstico e intervenção pedagógica no desenvolvimento da criança, desde que seu planejamento seja bem-preparado, estudado e tenha uma proposta de aprendizagem significativa. A proposta do lúdico no ambiente escolar é proporcionar a aquisição do conhecimento de forma prazerosa, respeitando a criança como um sujeito de direitos, sendo o brincar um direito infantil veiculador da aprendizagem.

Para que o lúdico se torne qualitativo nos processos de ensino e aprendizagem é fundamental que o professor o reconheça como método pedagógico intermediador do fictício com o real. Ele deve ser peça fundamental nesse processo, intervindo de maneira adequada, no sentido de educar. O professor deve se manter sempre atento, pois é brincando que a criança manifesta suas emoções, conflitos e ideias que servirão de dados para possíveis diagnósticos quanto ao seu convívio social e individual, possibilitando possíveis intervenções. Cabe ao educador diversificar e direcionar as brincadeiras para que elas se aliem aos processos

educacionais.

Para que os jogos e brincadeiras tenham efeitos lúdicos, eles devem ser realizados e desenvolvidos com prazer, não tendo pressão e nem constrangimentos. Se a atividade ocorrer de forma mecânica e rotineira, dificilmente haverá aprendizagem, pois não foi interessante, desafiadora e inovadora.

Pensando no brincar na Educação Infantil, deve-se considerar aquilo que a criança já sabe como base para as novas aprendizagens. Ela precisa de tempo e espaço organizados para que possa estabelecer relações entre si e com os adultos, e, assim, desenvolver sua autonomia, afetividade e capacidade de socialização a partir de diferentes cenários. Além disso, os materiais oferecidos às crianças devem despertar nelas a vontade de brincar, a curiosidade e a criatividade. Eles podem ser: brinquedos simbólicos, jogos de construção, exercícios ou regras e até mesmo materiais que possibilitem a elas diferentes usos e ações para a confecção de seus próprios brinquedos.

Segundo Teixeira e Volpini,

Se o brincar auxilia na aprendizagem, é necessário que os professores sejam a favor do lúdico, pois do contrário a escolarização infantil perderá a sua principal característica. É através do lúdico que o professor obtém informações valiosíssimas sobre seus alunos, além de estimulá-los na criatividade, autonomia, interação com seus pares, na construção do raciocínio lógico matemático, nas representações de mundo e de emoções, ajudando assim na compreensão e desenvolvimento do universo infantil (Teixeira; Volpini, 2014, p.78).

Nesse sentido, a escola deve proporcionar às crianças espaços, tempo e materiais que considerem suas necessidades de forma intencional. Porém, a criança deve ter liberdade para mudar de espaço e brinquedo quando quiser; assim, explorar suas ideias e emoções.

O professor, portanto, é mediador e facilitador dessas oportunidades. Ele deve planejar e estudar as melhores formas de direcionar as atividades lúdicas de acordo com o currículo, tendo a certeza de que a criança é o sujeito central de seu trabalho e toda ação deve ser pensada na fase de desenvolvimento em que ela se encontra e em suas dificuldades, para que a atividade ou a brincadeira não se torne uma tortura e nem uma premiação de bom comportamento. Desse modo, o RCNEI (1998) afirma que “cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira significativa (...)”, e com elas as crianças elaborem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras

sociais. Assim, o professor pode participar da brincadeira de forma direta ou indireta, sendo que, diretamente, ele participa brincando, com uma função na brincadeira, podendo ser, por exemplo, o filho de outro personagem da história. Quando participa indiretamente, fica por trás da ação, observa, avalia e inova a atividade sempre que sentir necessidade.

Ao professor, cabe organizar as situações pedagógicas de modo que favoreçam a auto estruturação da criança que, ao ter suas ações observadas pelo professor, oferece a ele importantes informações sobre o trabalho pedagógico.

Portanto, segundo Wajskop (2009, p.51), “as características do brincar implicam-se na elaboração de um planejamento objetivo e organizado da rotina diária, do espaço, do tempo, das atividades e dos materiais que são propostos aos alunos, apontando para as funções dos educadores nas situações lúdicas”. Sendo assim, cabe ao educador planejar, repensar, intervir e mediar a brincadeira para que ela assuma o seu papel lúdico e pedagógico dentro do espaço escolar.

5. O PROJETO DE INTERVENÇÃO

Para melhor compreensão dos processos de construção do desenvolvimento e aprendizagem infantil e enfatizando a importância do trabalho lúdico no ambiente escolar, foi desenvolvido um projeto de intervenção, no ano de 2017, em uma escola da rede privada do município de Bambuí/MG. As atividades foram realizadas em um turma do 1º período com crianças de 4 e 5 anos de idade.

Esse projeto de intervenção teve como estratégia nomear e distinguir as formas geométricas por meio de observações e brincadeiras monitoradas, estimulando a desinibição e o entrosamento entre as crianças. Além disso, as atividades propostas tiveram como objetivos: desenvolver o raciocínio lógico, a psicomotricidade, a coordenação motora e a criatividade; ampliar e desenvolver várias habilidades infantis; e aprimorar o reconhecimento das figuras geométricas no cotidiano das crianças. Com o desenvolvimento dessas atividades, várias áreas do conhecimento foram estimuladas, tais como a linguagem matemática (geometria), a linguagem corporal e a arte.

Durante a realização das atividades do projeto, as crianças foram organizadas em uma roda de conversa com o intuito de observar os conhecimentos



prévios quanto às formas geométricas. A partir dos conhecimentos apresentados, questionaram-se quais formas elas conseguiam identificar em, pelo menos três objetos da sala de aula, como a lousa, porta ou ventilador, por exemplo.

Em seguida, as crianças foram convidadas a fazer uma brincadeira fora de sala, iniciando com um passeio pela escola, ampliando assim o repertório de objetos a serem observados e classificados de acordo com as formas geométricas. A observação das formas em vários lugares foi importante para aproximar o conteúdo da realidade das crianças, dando maior sentido e motivando-as.

Com um giz, foram traçadas, no chão do pátio, em tamanho grande e em diversas posições, diferentes figuras geométricas: quadrados, retângulos, triângulos, círculos e trapézios. Foi preciso traçar o mesmo número de figuras para o número de crianças do grupo. Ao ritmo de uma música animada, as crianças brincavam dançando em volta das figuras e, quando a música parava, cada uma entrava dentro de uma das formas geométricas. Foi perguntado para a criança o nome da figura que ela escolheu. A brincadeira sempre recomeçava orientando as crianças a escolherem novas figuras.

Aproveitando as figuras no chão do pátio, as crianças foram organizadas em duas equipes em volta dos desenhos. Em seguida, foram distribuídos a elas recortes de imagens que se assemelhavam a essas figuras geométricas, como, por exemplo: figura de relógio, janela, chapéu de bruxa, quadro negro etc., e objetos concretos como: cadernos, porta-retratos, dados, chapéu de palhaço, roda de carrinhos, borracha etc. As crianças identificavam a figura geométrica associada à imagem e/ou objeto recebido e a colocava dentro das devidas formas desenhadas no chão.

Num outro momento, em outra área do pátio, também foram distribuídos blocos lógicos deixando com que as crianças manuseassem e brincassem livremente com as formas geométricas. Em seguida, alguns blocos lógicos foram colocados dentro de um saquinho. A criança de olhos vendados retirava um bloco, apalpava e tentava adivinhar o nome dessa forma.

Utilizando um dado com formas geométricas, as crianças eram escolhidas de duas a duas por rodada e jogavam os dados das formas geométricas. Em seguida, registravam, em folhas brancas, desenhos utilizando as duas formas selecionadas em cada rodada do jogo. Os desenhos ficaram expostos em um varal dentro da própria sala de aula.

Durante os dois dias utilizados para desenvolvimento das atividades propostas no projeto de intervenção, as crianças demonstraram muito interesse e apresentaram alguns conhecimentos prévios sobre as diferentes formas geométricas. Demonstraram dificuldades em relacionar objetos presentes em seu cotidiano com algumas formas básicas, como o triângulo e o retângulo.

Foi possível observar também que as crianças confundiram o retângulo com o quadrado, apresentaram facilidade em seguir regras de jogos e algumas demonstraram resistência quando perdiam. As crianças também apresentaram facilidade em reconhecer formas geométricas através do uso do tato.

Foi possível destacar, com as observações realizadas durante o desenvolvimento do projeto de intervenção, que uma das grandes dificuldades da aceitação das brincadeiras no ambiente escolar está relacionada ao fato de muitos adultos que fazem parte da comunidade escolar verem no brincar, sinônimo de bagunça e desordem, pois a todo momento foi possível perceber a atuação deles nas atividades desenvolvidas pelas crianças, utilizando frases como: “não corre”; “desça desse local”; “para de brincar com isso”, “é perigoso”; dentre outras advertências. Observa-se desta forma que o brincar completa o aprendizado das crianças, porém se restringe por causa das responsabilidades impostas pelos adultos e à própria insegurança infantil. Como foi possível perceber, o uso dessas práticas no cotidiano escolar exige cuidado e o máximo de atenção com as crianças, pois nesse momento elas têm sua curiosidade estimulada, o que as leva a experimentar diferentes experiências e ações.

Durante as conversas com a professora e a monitora da turma que participaram das atividades do projeto de intervenção, percebeu-se que existe uma grande preocupação e cobrança dos pais em relação à permanência da criança dentro do ambiente escolar. A professora sente bastante segurança durante a execução do próprio trabalho, porém fica inquieta e apreensiva durante as brincadeiras devido ao fato de muitas delas deixarem as crianças agitadas, colocando a integridade física destas em situação de perigo.

Pôde-se concluir, com as atividades desenvolvidas, que a inserção da criança na Educação Infantil amplia suas oportunidades de adquirir novos conhecimentos. Nessa fase, o brincar é uma atividade espontânea e necessária, por isso deve ser utilizado como estratégia de ensino, ocupando lugar de destaque no planejamento pedagógico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das análises bibliográficas realizadas e do projeto de intervenção desenvolvido em uma turma da Educação Infantil em uma escola da rede privada de Bambuí-MG, conclui-se que a criança se torna singular, reconhece sua realidade e desenvolve sua cultura ainda na infância, pois é nessa fase que ela associa seu mundo imaginário com a realidade que vivencia. A criança aprende a brincar naturalmente e, assim, desenvolve seus conceitos e sua capacidade de socialização, o que torna o brincar uma ação educativa e fundamental para a construção do indivíduo.

Para que o brincar aconteça de forma significativa é essencial que o professor reconheça como ferramenta pedagógica aliada à prática escolar, pois ele é fundamental no planejamento e na organização do trabalho lúdico a ser desenvolvido. Cabe aos educadores organizar e preparar os devidos espaços para a brincadeira, acompanhar todas as atividades e intermediar sempre que necessário.

A escola de Educação Infantil deve ter como objetivo central o desenvolvimento da criança. Para isso, ela deve oferecer um ambiente e recursos de qualidade que favoreçam a imaginação infantil, contribuindo assim para a aprendizagem e o desenvolvimento de diversas habilidades importantes nessa fase da vida do indivíduo. Durante o desenvolvimento deste trabalho, foi possível observar o quanto é importante valorizar a prática lúdica como estimuladora das ações infantis e o quanto significativo o brincar se torna quando planejado e organizado, trazendo resultados satisfatórios no desenvolvimento e na construção da cultura e da identidade da criança.

Portanto, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são aliados da aprendizagem infantil, possibilitando o desenvolvimento dos aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Sendo assim, são recursos fundamentais dentro das instituições de Educação Infantil para o sucesso dos processos de ensino e aprendizagem, pois é através deles que as crianças reconhecem a si mesmas e o papel do outro na sociedade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. S. de. **Interações: crianças, brincadeiras brasileiras e escola.** São Paulo: Blucher, 2012. Disponível em:<https://issuu.com/editorablucher/docs/issu_crianca_brinca_brasil_escola> Acesso em 28 Jun. 2017.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família.** 2 ed. Tradução: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Afiliada, 1981.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei nº. 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm> Acesso em 28 Jun. 2017.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf> Acesso em 28 Jun. 2017.

BRASIL. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Ministério da Educação.** Disponível em:<https://www.mprs.mp.br/areas/gapp/arquivos/resolucao_05_2009_cne.pdf> Acesso em 28 Jun. 2017.

BUENO, E. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica.** Londrina / PR, 2010. Disponível em:<<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ELIZANGELA%20BUENO.pdf>> Acesso em 28 Jun. 2017.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 19. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Coleção leitura. Disponível em:<http://www.apeoesp.org.br/sistema/ck/files/4%20Freire_P_%20Pedagogia%20da%20autonomia.pdf> Acesso em 28 Jun. 2017.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições.** Vol. 6 nº2. Petrópolis/RJ, 1995. Disponível em:<https://www.fe.unicamp.br/pffe/17_artigo_kishimototm.pdf> Acesso em 28 Junho. 2017.

_____. **Jogos tradicionais infantis: O jogo a criança e a educação.** Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes, 1993. Disponível em:<<http://docslide.com.br/documents/o-jogo-e-a-educacao-infantiltizuko-morchida-kishimotopdf.html>> Acesso em 28 Jun. 2017.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

LOMENSO, T.; MORAES, L. V. **A importância do brincar na educação infantil.** Artigo publicado no site do Instituto Vera Cruz. São Paulo, 2013. Disponível em: <http://site.veracruz.edu.br/doc/ise_tcc_thaisy_lomenso.pdf> Acesso em 28 Set. 2017.

LUCKESI, C. **O lúdico na prática educativa.** Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro. Vol. 22, pág. 119-120. Jul/Out, 1994.

LUIZ, J. M. M. et al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. EFDeportes.com, **Revista Digital.** Buenos Aires, Ano 19, Nº 195, Agosto de 2014. Disponível em:<<http://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>> Acesso em 28 Set. 2017.

MELHEM, A. **A prática da Educação física na escola.** Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

MORAIS, E. de O.; ARAÚJO, E. J. de. **Jogos e brincadeiras:** o lúdico na Educação Infantil e o Desenvolvimento Intelectual. Pimenta Bueno – RO. 2015. Disponível em:<<http://fapb.edu.br/revistas/artigos/102604>> Acesso em 28 Jun. 2017.

ROJAS, J. **Jogos, brinquedos e brincadeiras:** o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil. Cuiabá, Editora UFMT, 2007. Disponível em:<<http://docslide.com.br/documents/fasciculo-jucimara-rojas-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-a-linguagem-ludica-formativa-na-cultura.html>> Acesso em 28 Jun. 2017.

SILVA, M. J. da. **A construção histórico-filosófica e o conceito de criança.** Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/o-conceito-de-infancia-ao-longo-dos-seculos/60822/>> Acesso em 22 Nov. 2017.

TEIXEIRA, C. H.; VOLPINI, M. N. **A importância do Brincar no contexto da Educação infantil:** creche e pré-escola. Centro Universitário UNIFAFIBE – Bebedouro SP, 2014. Disponível em: <<http://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074001.pdf>> Acesso em 28. Jun. 2017.

WAJSKOP, G. **O brincar na Educação Infantil.** São Paulo: Editora Didática Suplegraf, 2009. Disponível em: <<http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/742.pdf>> Acesso em 28Jun. 2017.