UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS - RIO CLARO

LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

LETÍCIA LOPES DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA PRO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Rio Claro - SP
2022

LETÍCIA LOPES DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Orientador: Prof. Dr. César Donizeti Pereira Leite

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

RIO CLARO-SP

2022

S237i

Santos, Letícia Lopes dos
A importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil / Letícia Lopes dos Santos. -- Rio Claro, 2022
42 p.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientador: César Donizeti Pereira Leite

1. Brincar. 2. Desenvolvimento Infantil. 3. Infância. 4. Brincadeira. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Bibliotecado Instituto de Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

LETÍCIA LOPES DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA PRO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. César Donizeti Pereira Leite (orientador)
Prof. Dr. Raquel Fontes Borghi
Prof. Dr. Peterson Rigato da Silva

Aprovado em: 16 de janeiro de 2022

Letícia Lopes dos Santos

Assinatura do discente

Assinatura do(a) orientador(a)

AGRADECIMENTO

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus, por estar comigo durante os momentos de aflito e ansiedade. Agradeço ao meu orientador César por aceitar conduzir o meu trabalho de pesquisa. A todos os meus professores do curso de Pedagogia da UNESP pela excelência da qualidade técnica de cada um. Aos meus pais, que sempre estiveram ao meu lado me apoiando ao longo de toda a minha trajetória. Aos meus amigos pela compreensão e paciência demonstrada durante o período do projeto.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 8
2. CONCEPÇÕES DA INFÂNCIA 9
2.1 A Infância e a Criança 8
2.2 Educando o olhar para infância 11
3. A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL 14
3.1 Dos Jogos Brincadeiras e Brinquedo 14
3.2 Benefícios da brincadeira para o corpo e a mente 16
3.3 O impacto do jogo 18
3.4 O papel do adulto no Jogo das crianças 18
4. AS TRANSFORMAÇÕES NA EDUCAÇÃO 27
CONSIDERAÇÕES FINAIS 38
REFERÊNCIAS 41

RESUMO

O trabalho tem por objetivo geral analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança. O conteúdo investigado possibilitou tratar de diversos pontos referentes ao longo caminho que a educação já percorreu e as grandes conquistas geradas através de um trabalho mútuo entre familias, o poder público e diversos autores e filósofos que contribuiram na dismistificação dos modelos socio/educacionais que antigamente não abrangea leis e não contemplava a educação como ela é vista nos dias atuais. O trabalho so foi possível com o uso de estudo bibliográfico em seu embasamento, ou seja, contou com livros, artigos, revistas e materiais afins.

Palavras-Chave: Brincar; Desenvolvimento Infantil; Infância; Brincadeira.

ABSTRACT

The work aims to analyze the contribution of games and games for the child's development. The investigated content made it possible to deal with several points related to the long path that education has traveled and as great achievements generated through a mutual work between families, the government and several authors and philosophers who contributed to the demystification of social / educational models that previously did not it covered laws and did not contemplate education as it is seen today. The work was possible with the use of bibliographic study in its foundation, that is, it had books, articles, magazines and related materials.

Keywords: Play; Child development; Childhood; Joke.

1. INTRODUÇÃO

Um ambiente de educação infantil é um espaço onde existe uma variedade de vivências e experiências lúdicas. A pesquisa atual mostra como a brincadeira mudou e até mesmo eliminou muitos contextos do que era considerado a atividade de infância.

Os benefícios das brincadeiras são inúmeros, pois permitem que uma criança se desenvolva adequadamente, segundo Vygotsky(1987) o desenvolvimento e a aprendizagem se relacionam pois as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social. Os primeiros anos das crianças devem ser sobre adoção e desenvolver sua curiosidade por meio de uma ampla variedade de experiências lúdicas. Entender por que brincar é importante no desenvolvimento da primeira infância permitindo que o indivíduo compreenda o verdadeiro significado de toque (CUNHA, 1997).

Através das brincadeiras diárias, as crianças são capaz de obter experiências de vida valiosas por meio de uma variedade de funções que apoiarão o crescimento e em última análise, traduzem-se em habilidades necessárias para a vida adulta.

Na educação infantil, observa-se que brincar é um elemento essencial no desenvolvimento infantil, pois agrega habilidades específicas, incluindo comportamentos de linguagem e cognição. Essas habilidades desenvolvidas por meio de brincadeiras seguem por um longo caminho até a idade adulta. É imporante salientar que famílias, educadores e administradores precisam se tornar defensores de a importância da brincadeira para os primeiros alunos.

No contexto destas reflexões e diante de uma percepção que a brincadeira tem ocupado distintos lugares em nossa cultura e ainda considerando sua forte relação com a educação, procuramos uma compreensão acerca das possibilidades da brincadeira ao desenvolvimento da criança.

Muitos teóricos como Kishimoto; Bondioli; Penner, afirmam que quando uma criança brinca ela está atuando no mundo pois, uma vez que são nesses momentos em que elas estimulam a sensibilidade visual e auditiva e a imaginação.

Quando pensamos na brincadeira e no ato de brincar, podemos abordar muitas questões sejam elas sociais, comportamentais, culturais, interativas, contudo, abre-se uma grande possibilidade de pesquisas.

De acordo com Bondioli (1998) o bebê de poucos meses passa maior parte do tempo no berço, sua interação com o mundo é muito pouco, por isso os gestos, os

movimentos e o rosto humano geram tanto interesse, tornando assim o adulto seu primeiro brinquedo.

Brincar beneficia o desenvolvimento, estimula a sensibilidade visual, auditiva, a imaginação, atividades motoras e também a socializar e interagir. No desenvolvimento, há uma grande diversidade de capacidades e limites. Mesmo acreditando num padrão comum de evolução preestabelecido, encontraremos facilidades e dificuldades em todo desenvolvimento, motor, cognitivo, social, linguagem, afetivo e psíquico.

Rego (1995) nos diz que: “Devido a essas características especificamente humanas, torna-se impossível considerar o desenvolvimento do sujeito como um processo previsível, universal, linear ou gradual” (REGO,1995, p. 58)

Analisando as informações acima, podemos considerar que o foco da educação atual deve ser cada vez mais o processo e não o produto. O brincar não é perda de tempo e nem simplesmente uma forma de preencher o tempo. A criança que não tem oportunidade de brincar, está sendo privada de novas experiências.

A primeira infância na escola já traz o convívio com outras crianças, uma rotina e estimulações direcionadas para que aquela criança desenvolva as habilidades esperadas para a faixa etária. Dessa forma, a criança aprende brincando e com a vivência com outras crianças a fase da imitação, o andar, o falar, criando uma rotina, onde essa criança tem a possibilidade de aprender por imitação e socialização.

Por diversas vezes os pais trabalhando fora ou por falta de orientação não consegue brincar com a criança ou manter essa troca por longo período, fazendo com que as atividades da escola sejam fundamentais.

O brincar é uma base, veículo do crescimento é um meio que possibilita explorar o mundo da criança tanto quanto o do adulto, viabilizando descobrir-se e entender-se, conhecer seus sentimentos, as suas ideias e a forma de reagir.

2. CONCEPÇÕES DA INFÂNCIA

2.1 A Infância e a Criança

Ao falar sobre o brincar, é indispensável falar sobre a infância, pois de acordo com César Leite: Os modos de conceber a infância, estão diretamente relacionados

aos modos de lidar com a criança e por sua vez, acabavam indicando formas de pensar e refletir a infância (LEITE, 2013).

O conceito de infância é sempre mutável e complexo, com interpretações variadas. Vista tradicionalmente em conexão com as práticas de educação infantil, a "infância" é uma construção social e cultural adulta, desenvolvida no mundo ocidental: “É um reflexo dos objetivos sociais, políticos e culturais específicos do tempo e espaço únicos”, nos quais as crianças acontecem para crescer até a idade adulta. Os grupos sociais mostram tendências diferentes culturalmente devido a variações nas atitudes e crenças que variam ao longo do tempo, pois o comportamento das pessoas depende de uma interação vibrante na vida diária.

Em relação à infância, afirma que “ao longo da história as crianças foram criadas de maneiras que vão desde a criação, passando pela indiferente até a selvagem”. O infanticídio, por exemplo, era praticado em todas as culturas, dependendo da atitude tolerante de uma sociedade. Milhões de anos o infanticídio "tem sido um procedimento aceito para descartar não apenas bebês deformados ou doentes, mas todos os recém-nascidos que possam esgotar os recursos da família individual ou da comunidade em geral"

O ato ilícito relata que “10-15% de todas as crianças que nasceram foram mortas por seus pais: espantosos sete bilhões de vítimas”. No entanto, as culturas que praticavam o infanticídio poderiam apoiar muito as crianças sob o cuidado e o calor da educação (CUNHA, 1997).

Pesquisadores de história da infância e educação têm procurado categorizar as informações encontradas de acordo com sua área de atuação. Smith (2011), pesquisador da área de Sociologia, explica que durante séculos os governos favoreceram o modelo dionisíaco de governar efetivamente a sociedade, definindo a criança como má; ou, imbuído de 'pecado original', para produzir indivíduos submissos e produtivos.

A abordagem apolínea posterior via a criança como inocente ou “intrinsecamente boa”. Uma terceira abordagem democrática à imagem da infância: a criança ateniense, para dar às crianças que crescem nos tempos modernos uma “voz e escolha”.

Por muito tempo a criança foi negligenciada. Ao retomarmos os conceitos de infância, podemos perceber que foi historicamente construída, passando pelo “adulto em miniatura” na Idade Média e chegando na criança cidadã da Contemporaneidade.

A ideia de infância não é tão antiga quanto imaginamos, a infância é uma invenção moderna, que de acordo com Philippe Ariès (1973):

> Até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representa-lá. É difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou a falta de habilidade. É mais provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo. (ARIÈS,1973, p. 50).

Ariés (1973) ressalta que a relação criança/infância foi se modificando através das novas condutas da Igreja Católica, estes novos modelos de pensamento e condutas fez com que surgissem modelos familiares, dando ênfase aos laços de sangue.

Foi no século XVIII com o surgimento do sentimento de infância que a concepção de infância se efetivou, fazendo com que as crianças começassem a ser vistas em sua singularidade como um ser que possui sentimentos próprios.

Portanto, a partir daí começaram as preocupações com saúde e educação para as crianças, iniciando as instituições com o intuito de educar e disciplinar moralmente as crianças.

Nas concepções atuais as crianças são vistas de uma forma completamente diferente, são consideradas ser histórico-social, condicionados por vários fatores. Partindo desse pressuposto se deu uma visão mais romantizada da infância, lugar de encanto, fantasia e ludicidade. De acordo com Costa (2009), a escola surge junto com a idéia de que a infância é um período da vida que precisa ser cuidada e moldada.

A criança hoje é vista como um ser independente, que tem os seus modos de agir e pensar. De acordo com Sarmento (2005, p. 368) ressalta que etimologia da palavra infância propõe um sentido negativo, ao caracterizar infância como a idade do não-falante.

Partindo desse pressuposto a modernidade traz uma nova visão da infância:

> Um guarda-chuva a abrigar um conjunto de distribuições sociais, relacionadas às diferentes condições: as classes sociais, os grupos etários, os grupos culturais, a raça, o gênero; bem como as diferentes situações: a deficiência, o abandono, a vida no lar, na escola (a criança e o aluno) e na rua (como espaço de sobrevivência e/ou de convivência/brincadeira). É nessa distribuição que as concepções de infância se amoldam às condições específicas que resultam na inclusão e na exclusão de sentimentos, valores e direitos. “(FERNANDES; KUHLMANN JÚNIOR, 2004, p. 30).

2.2 Educando o olhar para infância

É muito importante educarmos nosso olhar para a infância e se desprender de que ela é apenas uma etapa da vida, o começo, o meio e o fim. Ela até pode ser considerada uma etapa da vida, mas não é só isso, pois a criança ainda não tem um “ser” definido, se tornando assim uma possibilidade, um “vir a ser”, como futuros educadores é necessário, parar de pensar em nos preocupar tanto em "transformar" as crianças em algo, mas sim oferecer uma educação onde ela possa ser quem quiser, uma educação de possibilidades, fazendo assim da escola um espaço de vivências, experiências, acontecimentos inesperados.

Atualmente, a discussão menos pertinente entre os educadores são os questionamentos sobre se os alunos “aprendem ou não aprendem” ou o “quanto ele aprende”, é comum que as questões estejam mais abertas como “de que forma poderemos favorecer a aprendizagem de seus alunos?”, “que ações pedagógicas adotaremos para facilitar a construção de conhecimentos?”

Walter Kohan nos convida a pensar a infância como uma pergunta, um mistério. Refletindo sobre essa concepção podemos entender que a criança cria esse poder de “se tornar” quem quiser ou quem é.

De acordo com César Leite:

> “É através da experiência que entramos na linguagem e é na infância que experimentamos a vida, na sua mais plena intensidade, distante das amarras da razão..” (CÉSAR, 2013 p.58)

Para que haja entendimento, em todo o mundo cerca de 535 milhões de crianças vivem em condições terríveis, expostas à violência, doenças e fome, estando em “constante estado de medo”

Essas experiências traumatizam as crianças, afetando-as ao longo da vida . As crianças também são as mais vulneráveis em qualquer desastre, geralmente dependendo totalmente dos adultos, emocional e materialmente, portanto, os desastres pessoais das crianças, como divórcio dos pais ou abuso, são os mais prejudiciais para a psique de uma criança ", uma vez que o abuso é uma violação profunda de uma confiança protetora”.

Tradicionalmente, as crianças não tinham voz e não eram ouvidas; na verdade, eles foram silenciados. Nos últimos anos, instituições educacionais e jurídicas

organizações de caridade e instituições médicas, bem como UNICEF (nd), apelou a uma maior autonomia das crianças para sobreviver nestes tempos desafiadores.

O arbítrio em crianças deve ser mais pesquisado, cuidadosamente observado e monitorado para evitar que a "criança agente" se transforme em uma criança "bola de neve" ou "fora de controle", revertendo o que tinha sido tentado.

As mudanças nas teorias da infância apontam para uma mudança na relação dos adultos com as crianças. Os professores também terão que reconhecer o arbítrio das crianças, vendo-as como “extremamente criativas, possuidoras de grande percepção e conhecimento”.

As crianças, sem dúvida, precisam ser protegidas contra danos em desastres pessoais como abuso. Devido ao seu dever de cuidar, professores, funcionários e pais devem saber como detectar o abuso infantil e como ouvir a criança, proteger e incentivar a agência

Pode ser necessário que pais, professores e agentes de proteção à criança tomem conhecimento das teorias da infância, da educação infantil e da tipografia das crianças ao longo da história, para serem capazes de refletir sobre suas próprias práticas de ensino ou de educação infantil.

Do mesmo modo, professores e pais devem estar cientes de que 'arte, brincadeira e imaginação' são necessários para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Da mesma forma, os resultados da pesquisa são um caso convincente para as Artes para fornecer ferramentas valiosas de aprendizagem para a criança em desenvolvimento. Portanto, os educadores têm tentado abordar a educação por meio de intervenções baseadas nas artes.

Os métodos baseados em artes permitem que os professores experimentem novas maneiras de envolver entusiasticamente seus alunos. Ashton-Hay (2005) considera a poesia, e o drama em particular, como valiosas ferramentas de ensino. As intervenções baseadas em artes (seja na sala de aula ou em sessões terapêuticas) foram consideradas como tendo um poder de cura, fornecendo uma janela para o íntimo da psique de uma criança, ajudando a recuperar o prazer da vida, dando sentido ao seu mundo e 'o mistério de existência.

Criar arte, especialmente desenhando suas 'experiências indizíveis', incentiva a resiliência e a confiança das crianças. Eles podem aprender a falar e não permanecer desamparados e vítimas sem voz, como a criança foi historicamente percebida.

3. A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A brincadeira é um elemento primordial quando falamos sobre o desenvolvimento da criança, é com ela que a criança adquire muitas funções cognitivas e psicomotoras, de acordo com Vygotsky " a criança através da brincadeira é inserida no meio social

De acordo com Brougére: " Brincar supõe, de início, que no conjunto das atividades humanas, algumas sejam repertoriadas e designadas como "brincar" a partir de um processo de designação de interpretação complexo..."

É na infância que criança tem a possibilidade de ampliar as suas relações sociais, interações e formas de se comunicar, por isso é muito importante o meio social em que ela esta inserida. "Ultimamente" tem crescido cada vez mais a pesquisa acadêmica que se identifica com a área de jogos e brincadeiras. Pesquisadores como Vygotsky, Kishimoto, Sisto, Piaget entre outros sempre enfatizam a importância do Lúdico na formação da criança.

De acordo com Kishimoto: " O jogo e a brincadeira são termos que se misturam, pois... o jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança, tanto na criação quanto na execução...".

É através dos jogos que as crianças entram em contato com os primeiros objetos, com as pessoas e com todo o mundo ao seu redor. Contextualizando tudo acredito que seja importante definirmos primeiro o que é a brincadeira, o brinquedo e o jogo. Enfatizando então que o jogo não é o mesmo que a brincadeira apesar de caminharem juntos.

3.1 Dos Jogos Brincadeiras e Brinquedo

Ao longo da história, a ideia "do que é brincar" sempre despertou o interesse das sociedades. Embora o jogo de palavras possa ser difícil de quantificar, é muito fácil de reconhecer. O jogo varia de cultura para cultura. Na Grécia antiga, por exemplo, os adultos tratavam as crianças com gentileza e afeto durante a brincadeira (CHATEAU, 2016).

Por outro lado, os primeiros europeus pareciam ter menos interesse nas crianças durante as brincadeiras. Surpreendentemente, muito pouca pesquisa pode ser encontrada sobre brincadeiras durante o período da Renascença. Alguns

pesquisadores relatam que durante a Renascença os adultos não tinham o hábito de diferenciar suas próprias atividades com a de seus filhos (BORJA, 2012).

Por exemplo, meninos aprendendiam a caçar ao lado de seus pais e meninas desempenhavam habilidades com suas mães como bordado, arte, música e atividades domésticas

Muitos estudos foram realizados durante anos. As ideias do psicólogo Lev Vygotsky que foi um dos mais importantes filósofos desde o início deste século e forjou teorias inovadoras de grande importância para a experiência social e cultural no desenvolvimento (CUNHA, 1997).

Sua pesquisa apoiou-se na ideia de que adultos e colegas naturalmente escolhem os jovens nas brincadeiras das crianças enquanto nutrem situações que permitem a criatividade e a imaginação dos pequenos. Vygotsky acredita que o jogo tem duas críticas estruturas que, quando integradas durante a brincadeira, desempenham um papel importante no início do desenvolvimento. Em primeiro lugar, todo jogo representacional cria uma situação imaginária que permite que as crianças realizem desejos subliminares, como brincar de pai com uma boneca (CUNHA, 1997).

Salienta-se que durante as brincadeiras, as crianças tendem a comportar-se acima de sua idade média e acima de seus comportamentos diários. Quando lhe são dadas oportunidades, a criança melhora em todos os aspectos do desenvolvimento.

Vygotsky também acredita que o jogo de fantasia ocorre quando as crianças aprendem a adiar a gratificação de impulsos. Durante este tipo de brincadeira, as crianças percebem que certos desejos permanecerão insatisfeitos durante situações de jogo.

> Conforme os jovens aprendizes envelhecem, adquirem novas habilidades e experiências e eles começam a ser capazes de se ajustar para as situações em conformidade muito mais fácil. À medida que aprendem a se ajustar durante o jogo, como se revezando outros comportamentos sociais positivos vão nascendo, como por exemplo a educação, a gentileza, a harmonia dentre oturos. De tal modo alguns comportamentos importantes aprendidos através da brincadeira envolvem segurança, respeito à propriedade, autocuidado (como lavar as mãos) e aprendizado do dia a dia (CHATEAU, 2016).

A pesquisa de Vygotsky também indica que as brincadeiras imaginárias permitem que as crianças realizem desejos que não satisfeito na vida real. O jogo imaginário e representacional contém regras para comportamentos que as crianças devem seguir para representar com sucesso a cena do jogo: “Sempre que houver um

imaginário situação, existem regras ”. De tal modo isso possibilita que ela crie metas também para alcançar seus objetivos (CHATEAU, 2016).

Uma criança não pode se comportar em uma situação imaginária sem regras. Situações imaginárias durante o jogo permitem que as regras apóiem organicamente a peça de forma adequada. De acordo com Vygotsky, “brincar apóia a habilidade de separar pensamentos de ações e objetos, bem como a capacidade de renunciar a ações impulsivas em fator ou delibera atividade auto-reguladora ” (CUNHA, 1997).

3.2 Benefícios da brincadeira para o corpo e a mente

“Brincar é algo feito por si mesmo”, diz o psiquiatra Stuart Brown, autor de “Brincar” , ele escreve: “É voluntário, é prazeroso, oferece uma sensação de envolvimento, leva você para fora do tempo. E o ato em si é mais importante do que o resultado. ”

Com essa definição em mente, é fácil reconhecer os benefícios potenciais do jogo. Brincar nutre relacionamentos consigo mesmo e com os outros. Alivia o estresse e aumenta a felicidade. Ele cria sentimentos de empatia, criatividade e colaboração. Suporta o crescimento de robustez e grão. Quando as crianças são privadas de oportunidades para brincar, seu desenvolvimento pode ser significativamente prejudicado.

Brincar é tão importante e considerado como um componente central na prática apropriada para o desenvolvimento. Não é algo para fazer depois que o “trabalho real” for concluído. Brincar é o verdadeiro trabalho da infância. Por meio dele, as crianças têm suas melhores chances de se tornarem adultos inteiros e felizes.

Acredita-se que brincar é o principal veículo para um crescimento ideal na infância.De fato é importante salientar que as crianças precisam de tempos abertos e não programados para explorar e descobrir. O aprendizado acontece de maneira mais eficaz com materiais abertos que podem ser usados de várias maneiras para estimular a criatividade nas crianças . Experimente materiais práticos como blocos, areia, água, sujeira, carrinhos de mão infantis, pequenas pás, rampas, bolas e assim por diante.

Às vezes, o objetivo do objeto para as brincadeiras das crianças é claro (como uma boneca para segurar e fingir ser um dos pais). Às vezes, o propósito do objeto para brincar só fica claro nas mãos criativas da criança - um pedaço de pau pode se

tornar uma varinha mágica, o mastro de uma bandeira, algo para mexer ou um ponteiro para mostrar o caminho a seguir.

O tempo de brincadeira da criança pode ser melhorado com a presença de um adulto atencioso. Separe uma hora com a maior freqüência possível a cada semana para passar algum tempo de qualidade para brincar com seu filho e fazer exatamente o que ele deseja. Seu filho lidera a hora da brincadeira e você segue. Isso significa que se seu filho quiser que você se sente na caixa de areia com ele, você o faz.

Ou se ele quiser que você brinque com o bebê e ele com a mamãe, você faz. Sua presença permite que outro nível de jogo significativo aconteça. Seu filho pode usar sua atenção para descobrir uma situação difícil com um amigo, encenar uma consulta médica ou tentar algo novo e desafiador, como caminhar em uma trave de equilíbrio.

Você também pode ajudar a orientar as brincadeiras de seu filho durante um encontro ou no parquinho infantil. É claro que todos nós queremos que nossos filhos se movam na direção de brincadeiras associativas e cooperativas, mas isso leva tempo. Você pode treinar seu filho.

As brincadeiras infantis são uma ótima oportunidade para o desenvolvimento do seu filho, como aprender novos conceitos e como interagir com outras pessoas. Os adultos podem seguir o exemplo da criança ou oferecer uma orientação gentil, mas as brincadeiras são mais valiosas quando as crianças estão no comando.

Nota-se no entanto que os benefícios do jogo são complexos e indiretos. Brincar contribui para o desenvolvimento de um gama diversificada de capacitações em crianças pequenas. Dos 2,5 aos 5 anos de idade por exemplo, jogo dramático social e a brincadeira de faz de conta possibilitam uma evolução psico/motora. Conforme a criança cresce, a brincadeira também se altera (CHATEAU, 2016).

As interações começam a durar mais, mostram mais envolvimento e tendem a interagir com uma variedade de colegas e se tornar mais cooperativos. Crianças que estão envolvidas em atividades sociais, ou seja, em situação dramáticas são mais avançadas no desenvolvimento intelectual geral, bem como uma habilidade aprimorada de compreender os sentimentos dos outros. A lista de benefícios da brincadeira de faz-de-conta é extensa. Os benefícios conhecidos incluem habilidades mentais fortalecidas, melhoria memória, além de promover habilidades de linguagem e de contação de histórias (CUNHA, 1997).

Além disso, o jogo do faz de conta permite que a criança expanda seu vocabulário. Este tipo de brincadeira também permite que as crianças tenham a oportunidade de raciocinar através de situações aparentemente impossíveis, o que aumenta seu problema habilidades de resolução e lhes permite ganhar confiança em suas habilidades de tomada de decisão (ALMEIDA, 2017).

Todos esses benefícios combinados provaram através de estudos que as pontuações mais altas se deram para crianças que já participam de jogos diferente das que não participar de experiências que obtiveram resultados inferiores.

3.3 O impacto do jogo

Brincar é uma parte essencial do desenvolvimento da primeira infância. Brincar contribui para o cognitivo, bem-estar físico, social e emocional de crianças pequenas. Permitindo que as crianças brinquem e oferece também oportunidade para os pais no desenvolvimento dos seus filhos. Infelizmente, devido aos estilos de vida agitados, as crianças estão experimentando uma redução na quantidade de tempo permitido para brincar (REGO, 2012).

Pais sempre trabalhando e crianças em escolas cada vez mais exigentes, propiciam que elas pratiquem menos jogos durante a infância, fazendo-as crescer mais rápido intelectualmente do que sua própria idade, deixando para tras benefícios importantes que a brincadeira proporciona (BORJA, 2012).

As crianças, que têm a oportunidade de brincar, tendem a usar sua criatividade enquanto continuando a desenvolver sua imaginação, destreza, bem como física, cognitiva e emocional. Brincar é essencial para o desenvolvimento do cérebro. É através da brincadeira que as crianças começam a se envolver ne interagir com o mundo ao seu redor, enquanto é capaz de criar e explorar o mundo que eles são capazes de dominar e vencer seus medos.

“À medida que as crianças começam a dominar o mundo ao seu redor, elas começam a desenvolver novas competências que podem levar a uma melhoria na confiança e resiliência de que precisarão para enfrentar os desafios futuros” (OLIVEIRA, 2019).

Quando as crianças têm a oportunidade de brincar sem direção, essa oportunidade permite as crianças aprendam a trabalhar em grupo, a compartilhar, negociar, resolver conflitos e aprender habilidades de autorrepre-sentação.

Quando a brincadeira pode ser dirigida por crianças, as crianças compartilham habilidades de tomada de decisão, mover-se em seu próprio ritmo, descobrindo suas próprias áreas de interesse e percebem que são capazes de se envolver totalmente nas paixões de sua escolha. “Talvez, acima de tudo, brincar seja uma alegria simples que é uma parte querida da infância”. Brincar também ajuda os jovens e as crianças a contruir corpos e estilos de vida ativos e saudáveis (KISHIMOTO, 2018).

Porque os alunos têm experimentado uma diminuição no tempo livre, isso tem implicano na capacidade deles ao armazenar novas informações. Salienta-se que o tempo reduzido para a atividade física diária é um importante fator na contribuição da desconstrução dehabilidades acadêmicas, especial-mente entre meninos e meninas (BORJA, 2012).

Esta mudança extrema mostrou muitas implicações na capacidade das crianças de armazenar novas informações. A capacidade cognitiva das crianças é reforçada por mudanças claras e significativas nas atividades. Entre 1981 e 2017, a quantidade de tempo que as crianças brincavam caiu 45%. Durante este mesmo período, crianças de 3 anos 11 perderam 12 horas por semana de tempo livre e passaram mais tempo na escola, fazendo a lição de casa, e fazendo compras com os pais (OLIVEIRA, 2019).

Um estudo foi realizado com dois grupos diferentes de crianças de quatro anos. Esse estudo introduziu uma variedade de materiais novos e intrigantes que as crianças de quatro anos nunca tinham exposto a antes.

O primeiro grupo de crianças recebeu quatro tubos diferentes que cada um poderia fazer algo diferente. Quando o pesquisador apresentou os novos tubos às crianças, os tubos foram apresentados com entusiasmo e curiosidade, com pouca contribuição ou modelagem de adultos.

O segundo grupo, no entanto teve muita contribuição dos adultos na apresentação dos tubos em forma de demonstração. Usou-se então materiais de trabalho, com modelagem e uso de formas distintas. Ambos os grupos foram capazes de explorar e brincar com os tubos sem assistência de um adulto no entanto, descobriu-se com issom que o primeiro grupo explorou e brincou com os tubos por mais tempo do que o segundo grupo.

> O primeiro grupo de crianças passou muito tempo descobrindo a variedade de opções especiais que cada tubo tinha a oferecer. O o segundo grupo, que

> recebeu instruções e modelos de adultos explícitos, demonstrou menos interesse e curiosidade do que o primeiro grupo (OLIVEIRA, 2019).

Esta descoberta questiona se a instrução de adultos teve um impacto sobre a curiosidade e motivação das crianças, o que as tornou menos motivadas para descobrir novos informações e materiais. “É mais importante do que nunca dar às crianças habilidades notáveis de aprendizagem espontânea ou seja, “soltar a rédia”. Isso significa um mundo rico, estável e seguro, com adultos afetuosos e solidários, e muitas oportunidades para explorar e brincar ” (REGO, 2012).

3.4 O papel do adulto no Jogo das crianças

É importante que os pais avaliem o nível apropriado de envolvimento de seus filhos. Muitos pais parecem se sentir como se estivessem apenas tentando acompanhar, para que seus filhos não fiquem para trás. Embora a maioria das crianças altamente programadas esteja prosperando, algumas estão reagindo as pressões associadas à ansiedade e outros sinais de estresse. (RODULFO, 2019).

Crianças, que estão vivendo uma vida altamente programada, tem menos tempo para brincadeiras criativas gratuitas dirigidas por crianças, ficando a merce de problemas psicológicos que no futuros podem viram patologias graves e disturbios de comportamento (BORJA, 2012).

Vários estudos relacionaram ansiedade e depressão com perfeccionismo e problemas com a auto-estima, pois crianças estão cada vez mais críticas de sí mesmas, tentando atingir padrões elevados da sociedade visto as tecnologias atuais, como por exemplo as redes sociais (GINSBURG, 2017).

Mais e mais famílias estão se tornando famílias unifamiliares. Pais se tornaram melhores e tentam a cada dia equilibrar a vida doméstica e profissional, bem como agendas diárias ocupadas. Isso permite que os pais usem seu tempo de forma mais eficaz.

> Os pais estão constantemente ouvindo mensagens conflitantes sobre o que é a melhor prática para os primeiros alunos. Revistas e mídia para pais fornecem uma variedade de aprendizado inicial, propondo melhorias que tem convencido pais a produzirem filhos superdimensi-onados (KISHIMOTO, 2018).

De fato isso pode ser um ponto positivo, pois pais estão começando a comparar-se com outros pais, se envolvendo em histórias diversas encontradas em relátos de outros pais possibilitando começar a educar os filhos com uma expectativa maior, usando técnicas importantes (KISHIMOTO, 2018).

Nos últimos anos, o processo de admissão na faculdade tornou-se muito mais rigorosos, muitos pais começam a sentir que seus filhos não estão preparado o suficiente e muitos deles começam a sentir a pressão em ajudar o jovem exceder seu potencial. A diminuição do jogo livre também pode ser explicado por crianças sendo entretidas por televisão, jogos de computador e videogames. Passiva o entretenimento não é produtivo e pode ter muitos efeitos prejudiciais (GINSBURG, 2017).

Há uma variedade de soluções para os pais usarem e se certificarem de que seus filhos estão recebendo instruções adequadas. É muito importante que eles se sintam apoiados e aceitos quando fizerem sugestões para não seguir as influências da mídia sobre seus filhos (BORJA, 2012).

É importante também que estes pais pesquisem mais sobre os benefícios das brincadeiras estruturadas e não estruturadas, afim de garantir que ele além dos afazeres diários não deixe de ser criança.

Desde as épocas mais antigas nota-se que o “brincar” era a principal atividade das crianças, onde elas descobriam o mundo através de brincadeiras de adivinhações como: faz- de –conta, jogos com bolas, arcos, rodas, cordas e bonecos. Através de registros podemos observar que na antiguidade existiam jogos que reproduziam situações de trabalho realizado por adultos.

Podemos observar que tem jogos que existem há cem anos, ou até mesmo mil anos atrás como: amarelinha, cabra-cega, jogos de construir e demolir construções, bonecos, os de rolar aros, pular obstáculos, cordas, etc.

Mas, é no século 20 que vamos ter as contribuições teóricas mais relevantes para o ensino com jogos, a exemplo de Froebel, considerado o pai da ludicidade, que desenvolveu uma pedagogia em que os jogos eram utilizados frequentemente na Educação Infantil.

Apesar de haver uma infinidade de autores que enfatizam a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil, os jogos foram utilizados, na escola observada, de uma forma limitada, com o objetivo de ocupar o espaço ocioso entre atividades.

A dificuldade de implantar uma proposta adequada para o uso de jogos e brincadeiras, que realmente atenda às necessidades infantis, muitas vezes está amarrada a uma visão simplista que sugere que basta se ter o jogo na escola para se garantir o trabalho com eles. Não se percebe que é necessário um planejamento, de modo a organizar as atividades em função de objetivos a serem trabalhados. Tais objetivos podem ser amplos, envolvendo socialização, expressão, simbolização, conteúdos específicos, etc. também é importante que o brincar seja algo prazeroso e significativo, que incentive a criança a participar e se envolver na atividade.

Para Kishimoto (2017), a descoberta da infância se dá a partir da associação da criança ao ato de brincar. Termos como brinquedos e brincadeiras conotam crianças.

A dimensão da criança está sempre presente quando se analisam os brinquedos e as brincadeiras. O brinquedo, como objeto suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança e implica a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, exigem, de modo como ação livre da criança e os brinquedos (dons) aparecem como suporte da ação docente destinado à apropriação de habilidades e conhecimentos.

A importância do ato de brincar fica clara nos escritos de Nicolau (1988), quando afirma que: “Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar “ .

Há ainda a distinção entre os jogos considerados educativos e os jogos lúdicos. Jogos lúdicos são aqueles que propiciam diversão, prazer e até desprazer, quando é escolhido voluntariamente; e, jogos educativos são aqueles que ensinam qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

O jogo educativo tem uma função distinta do brincar: ele deve proporcionar à criança a aquisição de conhecimentos pedagógicos, enquanto que o brincar é a expressão livre da criança que brinca pelo prazer de o fazer. Entretanto, isto não implica dizer que os jogos educativos sejam desprazerosos para a criança, mas sim que apresentam uma função específica.

Os jogos educativos, por outro lado, possibilitam à criança o desenvolvimento de habilidades, tais como: comparar, diferenciar, quantificar, refletir, relacionar, etc., ampliando seu conhecimento e possibilidades de aprendizagem. Qualquer tipo de jogo também oportuniza vivências de regras, limites, aceitação de resultados, interação, trabalho em grupo.

Os jogos são valiosos não apenas pelo interesse, que universalmente despertam nas crianças, ou pela alegria que elas experimentam na sua execução. Trazem, ainda, a grande vantagem de oferecer, aos que deles participam, excelentes oportunidades para o desenvolvimento físico, mental, emocional e social.

Deheinzelin (2014), afirma que o papel da Escola Infantil é colocar à disposição das crianças as regras, normas e convenções dos objetos de conhecimento. Segundo ela, a Proposta Curricular que a Educação Infantil deve seguir é o cuidado com as crianças, na sua alimentação, saúde física, mas também alimentá-las com informações.

Não concebemos a criança como um ser destituído de inteligência e autonomia, portanto a Educação Infantil deve contemplar aspectos pedagógicos (português, matemática, ciências e artes) de maneira lúdica e criativa e a brincadeira, que está inerente a elas. É juntar a fome com a vontade de comer, como diz a autora. É brincando e pensando sobre o brincar que se adquire consciência sobre a sua importância.

O significado da atividade lúdica para a criança está ligado à vários aspectos: o primeiro deles, é o prazer de brincar livremente; seguem-se o desenvolvimento físico que exige um gasto de energia para a manutenção diária do equilíbrio, do controle da agressividade, a experimentação pessoal em habilidades e papéis diversificados, a compreensão e incorporação de conceitos, a realização simbólica dos desejos, a repetição das brincadeiras que permitem superar as dificuldades individuais, a interação e a adaptação ao grupo social, entre outros.

"... A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto todo – da vida natural / interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo (...).

A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção de seu bem e dos outros... O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação" (KISHIMOTO, 2018, p.23).

O homem, por excelência, sempre manifestou uma tendência lúdica para realizar suas tarefas. Desde muito cedo a atividade essencial da criança é brincar, e dessa forma ela consegue se expressar e comunicar, tornando-se um ser social.

Através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo, expressando como ela gostaria de ser, preocupações problemas que estão assediando, ela demonstra na brincadeira o que tem dificuldade de colocar em palavras.

A brincadeira para a criança é um espaço de descobertas de enigmas que a rodeiam, sendo um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo.

A brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

O ato de brincar evolui, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme as necessidades de cada criança e também com os valores da sociedade a qual pertence. Muitas teorias surgiram para explicar o significado dos jogos, as razões para essas permanências culturais, mostrando que aquilo que aparentemente é apenas uma forma de preencher o tempo de lazer, tem várias raízes profundas no que diz respeito à vida e ao saber.

Para ilustrar, resumiremos apenas duas teorias, dentre as várias existentes.

1- “A teoria psicanalítica de Freud” (1856-1939). O autor utilizou o jogo em seus processos de cura de crianças. Em suas pesquisas, o pai da psicanálise observou que o desejo da criança é que determina o comportamento dela frente aos brinquedos: cria um mundo próprio, repete experiências que ainda não dominou, busca identificações, exerce autoridade sobre os seus brinquedos, projeta em outras pessoas ou em objetos sentimentos reprimidos, tenta superar insucessos anteriores, de maneira lúdica vivencia situações constrangedoras, procurando resolver os problemas, encontrar soluções, enfim, realiza ações que no mundo real não lhe são permitidas. Essa teoria ocupou-se essencialmente do jogo imaginativo em função das emoções.

2- “A teoria de Jean Piaget” (1896-1980) estudando sobre o desenvolvimento da inteligência, colocou os jogos como atividades indispensáveis na busca do conhecimento pelo indivíduo. Ele dividiu o desenvolvimento intelectual da criança em etapas caracterizadas pela “sucessiva complexidade e maior integração dos modelos de pensamento”, ou seja: até os dois anos de idade – sensório-motor; de dois a quatro anos – pré-operacional; de quatro a sete anos – intuitivo; de sete aos quatorze – operacional concreto; e, a partir dessa idade – operacional abstrato. Quando Piaget descobriu que não é o estímulo que move o indivíduo ao aprendizado, revolucionou a pedagogia da época. Para ele, a inteligência só se desenvolve para preencher uma necessidade. A

> educação, concebida a partir desse pressuposto, deve estimular a inteligência e preparar os jovens para descobrir e inventar, o professor deve provocar na criança a necessidade daquilo que ele quer transmitir.

Nesse sentido, os jogos são buscados espontaneamente pelas crianças como meio de chegar à descoberta, inventar estratégias, pensar o novo, construir, agir sobre as coisas, reconstruir.

Para Piaget (2017) existe o brincar quando há o predomínio da assimilação sobre o esforço e atenção da acomodação.

Piaget ao realizar o estudo sobre a evolução do jogo para o desenvolvimento, percebeu uma tendência lúdica nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor, onde do segundo ao sexto ano de vida predomina o jogo simbólico e a etapa seguinte é o jogo de regras praticado pela criança.

Essas três atividades lúdicas caracterizam-se na evolução do jogo na criança, de acordo com a fase de seu desenvolvimento, conforme descrito a seguir:

> • Jogos de exercícios – Inicialmente surgem na forma de exercícios motores com a finalidade prazerosa, com o objetivo de explorar e exercitar os movimentos do seu próprio corpo.
>
> • Jogos simbólicos – esse jogo é de faz-de-conta, em que o objetivo é usado para simbolizar ou representar situações não percebidas no momento. Ocorre de dois a seis anos, onde a tendência lúdica é voltada para o jogo de ficção ou imaginação e de imitação. O jogo simbólico se desenvolve com a interiorização dos esquemas sensórios-motores. A função desse tipo de atividade, de acordo com Piaget (1977): Consiste em satisfazer o eu, por meio de uma transformação do real em função dos desejos : a criança que brinca com boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a a sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade com a ficção".
>
> • Jogos de regras – essa atividade lúdica implica o uso de regras onde há relações sociais ou individuais em que deve aparecer a cooperação e começa a se desenvolver dos quatro aos sete anos e se intensifica durante toda a vida da pessoa.

Para Brougére (2017), o objetivo da pesquisa de Piaget, não é estudar o jogo, mas o símbolo, o que é essencial para o desenvolvimento da inteligência.

A essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado, da percepção e o da personalidade do indivíduo.

Nas brincadeiras, a criança experimenta sentimentos diferentes (amor, confiança, solidariedade, união, proteção; mas pode também sentir inveja, frustrações, rejeição, entre outros). Quase sempre existe o incentivo à curiosidade, o estímulo à descoberta, à competição, propondo vivências que traduzem simbolismos do mundo

adulto e do mundo infantil, onde a criança interage, busca soluções, coloca-se inteira, manipula problemas, descobre caminhos, desenvolve-se como ser social exige sua participação ativa no processo para um crescimento sadio, libertador de energias e de conflitos, onde o equilíbrio pode ser encontrado no dia a dia.

“Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, (...) sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos” (BETTELHEIM, 2019).

As atividades lúdicas oferecem uma fonte de estudo em diferentes direções, como o sociológico, o psicológico e o antropológico. Através dessas atividades podemos compreender melhor o uso dos jogos e das brincadeiras numa esfera cognitiva. O surgimento de novas concepções sobre o processo de ensino-aprendizagem tem possibilitado novas formas e considerar o papel do jogo no ensino.

Na brincadeira a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira, fantasiando seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que constrói a partir das experiências que vive.

Quando a criança tem oportunidade de criar a sua própria brincadeira, usando a sua imaginação, ela descobre maneiras para resolução de problemas que lhe são importantes e significativas. As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade, jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É nesse sentido que a brincadeira e os jogos devem fazer parte das atividades escolares e não ficarem reduzidas a momentos de passatempo entre as tarefas escolares.

Pensar sobre a importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes, como a Cultural, pois os jogos têm a função de perpetuar a cultura infantil desenvolvida pela oralidade; a Educacional, que analisa a contribuição do jogo e do brincar no desenvolvimento e/ ou aprendizagem da criança; e a Psicológica, que vê o jogo como uma forma de compreender melhor o funcionamento das emoções e da personalidade do indivíduo.

Para Piaget (2017), a brincadeira é a conduta livre e espontânea, onde a criança expressa sua vontade e prazer. Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pis sua interação com o objeto não

depende de sua natureza, mas da função que a criança lhe atribui, é o que Piaget chama de jogo simbólico.

É através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos, onde ela restabelece seu controle interior, sua autoestima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros.

A criança deve ter oportunidade de observar e ser observada, falar e ouvir, criticar e sugerir, pensar para fazer e compreender, pois, somente assim o jogo estará contribuindo pedagogicamente para o conhecimento e para o processo de desenvolvimento global da criança.

Nesta perspectiva, as crianças se apropriam do conhecimento coletivamente. Quem impõe as regras é o próprio processo do jogo. A criança terá oportunidade de enveredar pelos caminhos da busca e descobrir as respostas emergentes no ato de jogar. Elas desfrutam intensamente da atividade, pois desta forma proposta, todas as questões a serem resolvidas são de seu interesse. Todas se empenharão ao máximo possível na busca de soluções.

Quando a criança relaciona seus movimentos (fala, gestos corporais...) com as ações de seus companheiros, ela estará construindo seu conhecimento contextualizadamente, aprendendo pela troca de experiências, pela criatividade e oportunidade de relacionar interativamente (aluno / professor / alunos / objeto de conhecimento), e não pela imposição de fatos e conceitos isolados, totalmente fora de sua realidade.

É importante ressaltar que os autores acima trabalham com perspectivas distintas, porém legitimam a importância da brincadeira mas não da mesma forma e nem pelo mesmo motivo.

4. AS TRANSFORMAÇÕES NA EDUCAÇÃO

A infância é a idade da brincadeira. Por meio dela, a criança libera energia, expande sua criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade. Assim, pelo fato da brincadeira estar intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil, também foi inserida no contexto escolar com o objetivo de auxiliar o processo de aprendizagem. A partir de então, surgiam os jogos pedagógicos que reúnem a ludicidade e a aprendizagem.

A prática da educação veio, nos últimos tempos, sofrendo uma série de transformações, decorrentes da nova maneira de compreender o educando. Sendo este, visto agora, como um todo, como unidade indivisível, os professores passaram a preocupar-se não apenas com o progresso intelectual das crianças, mas também, com os demais aspectos do seu crescimento, a saber, o físico, o emocional e o social.

A escola, que procurava dar informações e ensinar as técnicas de ler, escrever e fazer contas, teve que ceder lugar àquela que visava a promover o desenvolvimento integral dos seus alunos. Tal mudança na filosofia da educação pôs em destaque as possibilidades educacionais de um programa bem organizado e bem dirigido de recreação. As atividades recreativas conseguiram, desta forma, penetrar nas escolas, tornando-se parte integrante do seu currículo.

Saber apenas que o jogar/brincar e a Educação Infantil andam juntos não basta, deve haver a prática desse conhecimento em sala de aula diariamente. Oferecer aos educandos um ensino onde a brincadeira está inserida na rotina da sala de aula deve ser um dos objetivos da Educação Infantil.

O brincar deve ser um eixo o processo de ensino-aprendizagem. Seguindo essa direção, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), discute o papel da brincadeira e dos jogos para a criança nesta faixa de ensino. Segundo ele, a brincadeira é um ponto fundamental para que a criança se desenvolva, e que, até para brincar ela tem que ter maturidade para diferenciar o real da imaginação. Quando brinca, a criança precisa apropriar-se de elementos da realidade imediata, de tal forma a atribuir-lhes novos significados. É assim que ocorre a articulação entre a imaginação e a imitação da realidade.

O brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamentos, que constituem as

estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo.

Ao brincar, o sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu e a suas estruturas mentais. Piaget acredita que agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e finalmente, à lógica.

Kishimoto (2021), em uma pesquisa realizada na rede pública de SP, indica que a Educação Infantil apresenta concepções de crianças destituídas de autonomia, e concepções de Educação Infantil voltadas para a aquisição de conteúdos específicos. Os brinquedos e materiais pedagógicos mais significativos são os chamados educativos e os que estimulam o simbolismo e a socialização são poucos utilizados, apontando o pouco valor dado a representação simbólica e ao brincar.

De acordo com Kishimoto (2021), nessa pesquisa descobriu-se que educadores que valorizam a socialização adotam o brincar livre, e os que visam à escolarização ou a aquisição de conteúdos escolares, o brincar dirigido e os jogos educativos. A autora indica que o propósito de sua pesquisa foi compreender as razões que levaram as escolas a terem poucos brinquedos simbólicos em detrimento aos jogos educativos.

De acordo com os dados verificados por Kishimoto (2021), os brinquedos simbólicos eram distribuídos aos educandos para a ocupação do tempo livre, após o término das tarefas. As brincadeiras tradicionais como peão, bola de gude, bonecas, etc., embora valorizadas, acabavam tendo presença pouco significativa nas unidades infantis. As brincadeiras livres eram vistas por alguns professores como descanso de atividades dirigidas e não como forma de socialização e integração da criança, o que dificulta justificá-las como parte do projeto pedagógico da escola.

O desafio, a exploração e o imaginário eram desfavorecidos pelos educadores, em detrimento a atividades para estudar, ou seja, escrita d próprio nome, desenho livre, colagem com recortes de revistas, folha de papel com montagem de palito de sorvete, barbante, mistura de tons de guache, cópias de números, bolinhas, etc., atividades estas que reproduziam uma ideologia dominante existentes em nossas escolas.

A concepção era do professor e a reprodução, da criança. Não havia inserção de novas atividades que explorassem a capacidade lúdica dos alunos. A autora conclui que, embora os Referenciais Curriculares de Educação Infantil e as Diretrizes Curriculares de Educação Infantil assinalem a brincadeira como eixo da Educação

Infantil, o brincar parece não ter espaço na rotina dessas escolas infantis. Prevalece a definição de que o brincar é no parque e na sala é a lição.

A partir dessas reflexões acreditamos que é de direito e importância que a brincadeira e o jogo sejam vivenciados pelos educadores e pelos educandos. O jogo e a criança caminham juntos, desde o momento em que se fixa a imagem como um ser que brinca.

A atividade lúdica incorporada à vida da criança possibilita a preparação para a vida; a liberdade de ação; prazer obtido; possibilidade de repetição das experiências; realização simbólica dos desejos. Compreender melhor esses significados nos remeterá a importância de incluir o lúdico em nossa prática pedagógica. É brincando e pensando sobre o brincar que se adquire consciência sobre a sua importância.

A escola de hoje não vê nas atividades recreativas mera diversão e, sim, recurso valioso para o trabalho educativo. É que mudou a atitude dos educadores em relação às brincadeiras infantis, que eles não só passaram a aceitar, mas atualmente procuram estimula e organizar, para delas tirar proveito.

Podemos assim resumir, os objetivos fundamentais, visados por um programa de jogos na escola primária:

> 1- Oferecer às crianças, durante o horário escolar, uma atividade recreativa orientada, como meio de: prevenir a fadiga decorrente de tipos mais formais de educação; favorecer a auto-expressão; permitir o relaxamento, o desafogo de tensões nervosas; possibilitar o desenvolvimento de força, resistência, coordenação motora e senso de equilíbrio (capacidade física em geral) – tudo isto em clima de espontaneidade e alegria, de maneira a contribuir para a saúde física e mental dos alunos;
>
> 2- Utilizar os jogos, na escola, como mais uma ocasião da criança aprender: a conviver com as outras, praticando cooperação, iniciativa e cortesia, e desenvolvendo espírito desportivo; a reagir positivamente em face das decisões dos líderes e a habituar-se à organização e às regras destas atividades sociais, contribuindo assim para o seu crescimento em adaptabilidade social e domínio emocional.
>
> 3- Ensinar habilidades fundamentais variadas aos escolares e oferecer-lhes oportunidades para a sua prática, em seu ambiente de prazer, de maneira a neles estimular a apreciação por tais habilidades recreativas. As crianças poderão atingir, então, não só um grau razoável de domínio sobre elas, mas também gosto por estas aquisições, o que lhes servirá de estímulo para as práticas na vida diária, fora da escola.
>
> 4- Oferecer às crianças grande diversidade dos jogos, que possam aprender bem e continuar a utilizar nas suas horas de lazer, depois das aulas e após o término do curso, dedicando-se ativamente à recreação, e não se limitando a atuar como meros espectadores.
>
> 5- Dar ensejo aos escolares para a solução de problemas práticos, colocando-os em situações que exijam escolhas e demandem julgamentos, diante dos

> objetivos dos jogos, das suas regras e das possibilidades de ação que a cada momento se oferecem aos seus participantes.
>
> 6- Familiarizar os alunos da escola primária com práticas de segurança, procurando desenvolver neles bons hábitos neste sentido.

No entanto, os objetivos acima enumerados só poderão ser alcançados na medida em que o professor compreender as necessidades dos seus alunos e elaborar o programa de jogos tomando-as como base. E o fator mais importante em qualquer planejamento para a escola primária é, evidentemente, o crescimento das crianças.

Segundo Almeida (2012) é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que está ocorrendo um descaso ou desleixo com a aprendizagem do conteúdo formal.

Ao contrário do desenvolver o conteúdo mediante a proposição de atividades lúdicas, o educador está trabalhando com o processo de construção do conhecimento, respeitando o estágio do desenvolvimento no qual a criança se encontra e de uma forma agradável e significativa para o educador.

Os interesses naturais dos indivíduos levam-nos a gostar de tipos diferentes de jogos, nas várias fases dos eu desenvolvimento. Em outras palavras, as suas capacidades permitem-lhes realizar, com satisfação, em cada período do crescimento, atividades de determinada natureza, as quais contribuem, de certa forma, para que eles se preparem para a fase seguinte.

As escolhas de material que o professor fizer, em qualquer período do crescimento, serão mais acertadas se tornarem por base as capacidades e potencialidades os seus alunos naquela fase e as formas então dominantes de comportamento.

Os objetivos do programa de jogos devem ser traçados tendo em vista o processo evolutivo dos educandos. Assim, o pré-escolar brinca muito sozinho, distraindo-se com areia, carrinhos, bonecos, balanço, lápis, papel, etc. A criança em idade pré-escolar é mais gregária, gostando da companhia de outras nas suas aventuras e explorações. Os adolescentes preferem jogos de organização mais complicada e que exigem habilidades especiais.

Mas não basta conhecer o crescimento físico, para planejar os jogos. É importante estudar: o desenvolvimento emocional, que trata do amadurecimento dos sentidos da criança; o desenvolvimento intelectual, que examina a evolução dos seus processos de pensamento; o amadurecimento social, que vê o ajustamento da criança

ao grupo e a sua habilidade em fazer amigos, em suma, a sua capacidade de viver em sociedade. Para dirigir a aprendizagem dos jogos, o professor tem, pois, necessidade de compreender os fatores básicos do desenvolvimento total dos educandos.

Como todos sabem, as crianças não crescem apenas em peso e altura. À medida que os anos passam, elas mudam sob quase todos os aspectos. Todas estas mudanças, não obstante, repercutem no comportamento da criança, na sua maneira de agir, tendo grande influência nos seus interesses, capacidades e habilidades.

A personalidade de um indivíduo compreende inúmeros traços ou características, todos mais ou menos integrados. No entanto, os componentes da personalidade nem sempre mostram desenvolvimento paralelo, quanto à sua extensão ou à sua velocidade. É comum encontrarmos, dentro de uma mesma pessoa, níveis diferentes de maturidade física, emocional, mental e social. Em qualquer destes aspectos, o crescimento faz-se aos poucos, sendo relativamente contínuo.

Há sempre uma continuidade no desenvolvimento de cada indivíduo. E esta continuidade tem que ser levada em consideração no planejamento do programa de recreação. As qualidades que distinguem um ser humano dos outros, e que formam o que se chama de personalidade de cada um, evidenciam-se desde a infância. É preciso olhar cada criança como um indivíduo, que se desenvolve de maneira peculiar, e não como um ser que se deve conformar a padrões pré-estabelecidos.

O processo de socialização da criança transcende suas brincadeiras conjuntas, trocas de objetos ou mesmo o relacionamento afetivo com adultos. Ela desenvolve mais e mais suas habilidades de comunicação, passa a ouvir melhor o que os outros têm a dizer e torna-se capaz de emprestar o que é seu, aceitar o outro e se ver como membro de um grupo.

Todo o conhecimento que a criança constrói depende dos estímulos oriundos do meio onde está inserida e das ligações e relações feitas com esses estímulos, portanto, é fundamental que a criança aja sobre os objetos, a fim de transformá-los e assim conhecê-los para poder construir e se adaptar às versões do mundo.

Cada qual aprende a seu modo e se comporta da maneira que lhe é peculiar, diferente da dos outros, cabendo ao orientador de jogos aproveitar o que há de melhor em cada criança, ao compreender que tais diferenças vão, inevitavelmente, surgir durante os jogos, como nas demais atividades da vida.

De acordo com Brougére (2018, p. 43) “o jogo e o brincar funcionam de modo comparável ao sonho, é, portanto, avia principal do acesso ao inconsciente da criança”.

Para que os jogos e brincadeiras ajudem no processo de construção do conhecimento, é preciso incluir atividades que favoreçam a troca de sugestões e opiniões das questões e criar situações para o desenvolvimento da autonomia.

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore deferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover a diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer.

Com o intuito de auxiliar o professor de classe, que frequentemente encontra dificuldade no planejamento das sessões de jogos, por não ter sido preparado para isso, elabora-se a seguinte lista de conselhos, a serem encarados como princípios gerais, ou seja, sujeitos às adaptações necessárias ao bom atendimento de cada situação.

> Se quiser bons resultados, não improvise uma sessão de jogos. Planeje-a com antecedência, tendo em vista as condições em que o grupo se encontra e o programa previsto, procurando antecipar as dificuldades que poderão surgir;
>
> Formule claramente os objetivos de cada sessão. Procure selecionar, então, dentre as atividades programadas, as que melhor podem levar à consecução de tais fins;
>
> Pense em poucos objetivos para cada sessão, porque quem muito quer...;
>
> Varie o programa de uma sessão para a seguinte, a fim de enriquecer a experiência das crianças e aumentar o número de atividades que elas poderão realizar bem;
>
> Em cada plano, inclua um ou dois jogos extras, para serem utilizados caso alguma atividade planejada encontre má receptividade por parte do grupo, ou mesmo insucesso;
>
> Em cada sessão, coloque jogos que ponham em evidência habilidades diferentes;
>
> Veja que cada criança tenha o máximo de oportunidades de participar dos jogos oferecidos;
>
> Não faça sessões muito longas, desde que dado com regularidade e frequência;
>
> Prepare com antecedência o material que será utilizado e as necessárias marcações de campo;
>
> Procure alternar jogos muito ativos com outros menos agitados, para que as crianças não se cansem demais;
>
> Não obrigue ninguém a participar;
>
> Principie por uma atividade rápida. A idéia é dar às crianças um senso de unidade, de grupos que vai brincar junto; é despertar nelas uma disposição favorável à brincadeira organizada, uma atividade de receptividade aos jogos dirigidos;

> Em cada sessão, dê algum jogo conhecido porque assim ele poderá ser praticado e aperfeiçoado, e as crianças gostam de repetir as atividades que sabem executar bem;
>
> Em princípio, é preferível começar por jogos mais fáceis, dando depois os mais difíceis, e por jogos mais ativos, deixando para o fim os mais calmos;
>
> Termine a sessão levando as crianças a aquietarem-se, por meio de uma breve conversa sobre os resultados do jogo;
>
> Não permita que as crianças fiquem agitadas ou cansadas demais, durante o período de recreação;
>
> Se a sessão for realizada dentro da sala, deixe as janelas abertas para ventilar, e a fim de prevenir acidentes, encoste as carteiras no canto da sala;
>
> Variar, de uma sessão para outra, a composição das equipes, a fim de não levar a competição a extremos prejudiciais;
>
> Faça anotações das observações interessantes. Compare o que conseguiu com o que planejou, a fim de saber o que é preciso colocar no plano seguinte, o que é necessário rever e o que deve ser modificado no esquema geral.

Uma das maneiras de estimular a ocupação sadia das horas de lazer de que as pessoas dispõem é oferecer-lhes local e material adequados à recreação, embora não sejam estes os requisitos mais importantes para a prática das atividades recreativas.

O principal não são as facilidades materiais, mas o espírito com que as atividades recreativas se efetuam, as relações que nelas tem lugar entre crianças e o orientador, e a intenção que anima o último.

Muitas escolas acusam deficiência de material didático, mas nem por isto o seu trabalho educativo deixa de ser realizado. O importante é procurar aproveitar bem o que existe, de modo a obter o maior rendimento dentro das possibilidades reais, e tentar vencer as facilidades materiais para a prática dos jogos, tanto mais necessário será um planejamento em conjunto, por parte dos professores.

Lembre-se de que os jogos são meio utilizados pela escola para atingir determinados fins e de que os seus resultados dependem da maneira por que eles são utilizados e da atitude do orientador que os ensina e dirige. Quando bem orientadas, podem exercer influência poderosa no processo de ajustamento dos educandos ao grupo social a que pertencem, pelos contatos interpessoais benéficos, que costumam favorecer, concorrendo, assim, para o desenvolvimento harmonioso da personalidade de cada um.

Para que um professor introduza jogos no dia – a – dia de sua classe ou planeje atividades lúdicas, é preciso, que ele acredite que brincar é essencial na aquisição de conhecimentos, no desenvolvimento da sociabilidade e na construção da identidade.

O papel do professor durante os jogos deve ser o de provocar a participação coletiva e desafiar o aluno na busca de encaminhamento e resolução dos problemas, pois é através do jogo que podemos despertar e incentivar a criança para o espírito de companheirismo e de cooperação.

Não supomos, porém, que os jogos possam resolver todos os problemas que surgem no processo de socialização dos escolares e na marcha do seu desenvolvimento. Não se trata, portanto, de dar jogo só para “arejar as crianças e me dar uma folga”, como diria alguém, mas de brincar para desenvolver saúde física e mental, buscando ao mesmo tempo a integração social, através de uma série de atividades, escolhidas com cuidado e graduadas segundo os objetivos visados. É jogar para alcançar os mesmos propósitos da educação, utilizando, embora, meios diferentes.

Não é, pois, perder tempo dar atividade física, liberdade de falar e de rir alto, além de uma oportunidade para mudar de ocupação e conseguir certo relaxamento a quem ficou tanto tempo reprimido em uma cadeira dentro de uma sala de aula e teve poucas ocasiões para o intercâmbio social ou a mera troca de palavras. A recreação escolar, quando bem dirigida, pode resultar em desenvolvimento mais amplo para os alunos, além de ter a possibilidade de trazer melhores resultados escolares e disciplina mais fácil da classe.

Em situações de brincadeira, Vygotsky (1988) acredita que os jogos são condutas que imitam ações reais e não apenas ações sobre objetos ou uso de objetos substituídos. O ato lúdico, para ele, começa aproximadamente entre os dois ou três anos através das relações sociais, pois através de jogos de papéis a criança cria uma situação imaginária incorporando elementos do contexto cultural adquiridos por meio da interação e da comunicação.

Ele identifica dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e a de regras onde a criança, por meio da atividade livre, desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos, e internaliza as regras sociais. Mas, nem sempre a atividade lúdica traz prazer. Há atividades em que o desprazer fica caracterizado, como os jogos desportivos em que há um perdedor. Só à medida que o brincar se desenvolve em direção a um propósito realmente consciente é que existe a verdadeira ação

simbólica, pois, nesse caso, os conceitos já estão formados e as brincadeiras ou jogos simbolizam essa ação.

O jogo coletivo favorece inúmeras formas de comportamento social. Em qualquer tipo de brincadeira de grupo, há muita interação e influência recíproca entre os participantes. E o fato destas diretas, face a face, entre crianças da mesma idade, terem lugar em um ambiente de espontaneidade e de satisfação concorre para lhes aumentar, ainda mais, o valor. Brincar junto com os outros, em atividade organizada e orientada, pode significar partilhar experiências, praticar colaboração e cavalheirismo, aprender a competir com honestidade, respeitar a autoridade constituída, obedecer às regras, compreender a necessidade de dar a todos uma oportunidade e tantas outras virtudes sociais.

Qualquer pessoa, diante de um grupo a brincar, facilmente perceberá a contribuição que tal atividade pode oferecer ao desenvolvimento da saúde física, da força, da resistência e da coordenação de movimentos das crianças que a ela se entregam.

Se atentar para as carinhas alegres dos jogadores e para a espontaneidade com que “torcem” por este ou aquele companheiro, se observar a alegria, as risadas e os comentários barulhentos das crianças, poderá compreender quão útil a brincadeira está sendo à sua saúde mental. Não mais olhará o jogo como puro passatempo, meramente tolerável dentro da escola, mas como uma ocupação feliz, que permite relaxamento, desafogo de tensões nervosas (acumuladas em casa e na escola), como expansão sadia, enfim, como boa válvula de escapamento para uma série de impulsos, normalmente reprimidos na sala de aula.

Os jogos permitem uma liberdade de ação, uma naturalidade e um prazer, que raramente são encontrados em outras atividades escolares, devendo por isto ser propiciados pelos bons educadores.

Poderá notar, também, que aqueles meninos e meninas estão amadurecendo emocionalmente, ao aprenderem a ganhar (sem tripudiar sobre os vencidos) e a perder (sem fazer choro ou reclamações, nem ficar amuados).

Os jogos apresentam-se, então, como maneira fácil e atraente de atender a tais exigências, uma vez que, em geral, oferecem exercício físico salutar e intenso aos seus participantes. A par disto, podem-lhes trazer os enormes benefícios, inerentes à atividade recreativa, como sejam: alegria, formas sadias e socialmente aceitas de explorar as próprias possibilidades e de descobrir o mundo a seu redor; oportunidades

de se conhecer a si mesmo e aos outros; liberdade de expansão; prazer de criação e, notadamente, desafogo de dificuldades emocionais, de sentimentos confusos, de temores e fantasias, de conflitos e de agressividade, em situações onde não há o medo da reprovação do adulto, enfim, viver em sociedade.

Cada criança que toma parte, de fato, no jogo, cresce não só em auto-respeito, mas ganha ainda a aprovação do grupo, ao conseguir brincar bem ou ao aperfeiçoar certas habilidades físicas, que fazem dela uma parceira procurada ou uma adversária digna de respeito.

Os jogos fornecem uma experiência social imediatamente satisfatória e requerem participação ativa; os interesses e motivações dos estudantes são estimulados.

Tomar parte num jogo educacional não mudará a personalidade de uma criança, mas os jogos podem acentuar, e acentuam, a tomada racional de decisões, a compreensão da relação de causa e efeito, e as compensações da moderação. Além do mais, os jogos, através do desempenho de papéis e do ambiente de simulação, ampliam os horizontes das crianças, tornando-as cônscias de circunstâncias e relações fora de sua experiência pessoal.

No “Brincar” da criança, ela reproduz sua realidade do dia-a-dia exercitando sua imaginação, onde relaciona seus interesses e suas necessidades com a realidade que as cercam e de um mundo pouco conhecido por elas, porém dessa forma que poderão compreender o universo que as rodeiam.

O ato de brincar espontâneo proporciona a manipulação de materiais, a imaginação, a exploração de circunstâncias vividas ou imaginadas, onde a criança torna-se capaz de não só imitar a vida como também de transformar e aprender a lidar com o mundo, formando assim sua personalidade. A brincadeira infantil permite que a criança reviva suas alegrias, seus conflitos e seus medos, resolvendo à sua maneira e transformando a realidade.

O ser humano se diferencia pela sua qualidade de ductilidade inteligente. Mas este não é um atributo recebido pronto, funda-se na experiência lúdica do período infantil. Todo homem foi uma criança.

Conforme relato de um aluno, “pode-se aprender coisas lendo, mas aprender jogando é mais divertido, e o que é que se tem contra tornar o estudo divertido?” Também por meio da brincadeira, os professores podem observar o desenvolvimento de cada criança, em conjunto ou em particular, registrando as capacidades sociais e recursos afetivos e emocionais de que dispõem.

O professor deve organizar situações diversificadas nos quais a criança tenha a liberdade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimento e regras sociais. É importante que o professor, ao observar as crianças brincando, tenha a consciência de que, quando elas brincam, elas recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento.

Temos que ter cuidado para não transformarmos uma atividade lúdica em uma atividade mecânica, repetitiva que visa, principalmente, a atingir os objetivos da educação formal. Quando buscamos apenas os conteúdos escolares, estamos transformando-os em atividades didáticas que têm como finalidade o produto e não o processo. E no conceito que entendemos por jogo, o mais importante é o processo. É no processo de busca, de descoberta e apropriação do mundo que os seres humanos inventam e reinventam palavras, atos, ações, objetos, leis e normas. Os jogos, historicamente, são criados e recriados pelo homem.

E a criança, que é um ser em pleno processo de apropriação da cultura elaborada historicamente, precisa participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. Só assim elas serão curiosas, críticas, confiantes e participativas na resolução de problemas relacionados ao conhecimento necessário para a apropriação do mundo da cultura.

Um bom programa de jogos não é coisa que acontece, tão simplesmente. Tal como ocorre em relação às matérias escolares, a recreação exige planejamento cuidadoso, boa organização e habilidade por parte do orientador.

Este planejamento terá em vista, não só o desenvolvimento físico e mental, mas também o crescimento emocional e o progressivo ajustamento de cada educando à sociedade.

As brincadeiras das crianças representam excelentes períodos de aprendizagem, que o professor pode dirigir em vários sentidos: inculcando idéias de cooperação e interdependência social, de forma que os alunos possam crescer em autodireção; encorajando sentimentos de amizade e consideração para com os companheiros. Estimulando o pensamento crítico e propiciando o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos, concorrendo, enfim, para o ajustamento social dos educandos, favorecendo a sua higiene mental e dotando-os de recursos para uma boa ocupação do lazer. Mas a maneira pela qual tais atividades são realizadas e a

continuidade do seu planejamento influem, decisivamente, sobre os resultados alcançados através delas.

Os programas de recreação para a escola devem basear-se nos princípios e nas práticas de quaisquer bons programas educacionais. Em outras palavras, o plano de jogos há de proporcionar mais do que mera atividade física e diversão, ainda que estas coisas façam parte dos objetivos a atingir. Precisa procurar contribuir conscientemente para o desenvolvimento total das crianças, através de atividades prazerosas, que lhes ofereçam estímulos intelectual e oportunidades de convívio social sadio, bem como favoreçam a sua expressão criadora.

Há de levar em consideração as necessidades dos educandos e as condições em que eles se encontram, no que diz respeito às habilidades, atitudes, hábitos e conhecimentos, nunca perdendo de vista as possibilidades materiais da escola, o número de alunos a serem atendidos, os horários disponíveis e os fatores climáticos de cada região.

Acentuemos, porém, que, de tudo o aqui ressaltado, o mais importante é que, através do período de jogos, cada criança aprenda, em meio à alegria e à diversão: a viver com as outras, a ganhar sem menosprezar os vencidos e a perder com um sorriso e que, por meio de tais atividades, desenvolva, não só suas habilidades individuais, mas também o espírito de grupo. Coisas tão valiosas como estas, todavia, só serão conseguidas se os jogos forem praticados com regularidade e sob uma orientação avisada e segura. Os bons resultados da recreação não são consequência automática da sua prática.

Ainda há muito que se discutir sobre a importância da inserção dos Jogos e Brincadeiras no cotidiano da Educação Infantil para que professoras estabeleçam um compromisso de oportunizar as crianças o pleno direito de brincarem e aprenderem ao mesmo tempo. Como foi dito anteriormente, é brincando e pensando sobre o brincar que se adquire consciência sobre a sua importância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O caminho da educação infantil ao longo da história, desde os primórdios até o reconhecimento dos direitos da criança, foi explorado. Verificou-se que a atitude em relação à infância e às crianças como sem voz e sem poder mudou nos últimos tempos. Portanto, é importante aumentar o conhecimento do professor, pois os professores têm responsabilidades adicionais em nossos tempos difíceis.

Devido ao aumento do dever de cuidar, os professores precisam estar cientes do bem-estar de seus alunos, capazes de detectar, traumas e depressão, além de ensinar uma matéria e ministrar disciplina. Os professores devem estar cientes do significado e das consequências do abuso infantil para a vida futura de uma criança. Quando recebem desenhos perturbadores de crianças sob seus cuidados, eles devem ser informados sobre como responder, ouvir e incentivar as crianças; a quem reportar e contatar para obter ajuda profissional.

Quando professores, pais e a sociedade respeitam os direitos das crianças, uma direção positiva será tomada em relação ao arbítrio infantil. O potencial total da criança pode então ser desenvolvido. As vozes das crianças podem ser encorajadas a serem ouvidas quando as intervenções baseadas nas artes são validadas em programas de ensino.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

ALMEIDA, N. P. **Educação lúdica: técnicas e jogos.** São Paulo: Loyola, 1998.

ALMEIDA, M.T.P. **Jogos Divertidos e Brinquedos Criativos.** Petrópolis: Ed. Vozes, 2014.

_____. Los Juegos **Cooperativos em la Educación Fisica: uma propuesta ludica para la paz. In: Juegos Cooperativos: Didactica de la Educadión Fisica nº 14,** ano 4. Barcelona: Graó, 2014.

_____. **Os Jogos Tradicionais Infantis em Brinquedotecas Cubanas e Brasileiras.** São Paulo: USP, 2020.

_____. **Brinquedoteca e a Importância de um Espaço Estruturado para o Brincar. In: Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis:** Ed. Vozes, 2017.

ALMEIDA. P.N. de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Ed. Loyola, 2017.

ANTUNES, Celso. **Manual de tecnicas de dinâmicas de Grupo.** Petrópoles: Vozes, 2000.

APALIA, Diane E. & OLDS, Sally Wendkos. **Desenvolvimento Humano.** Trad. Liana de Marco. Porto Alegre:Artes Médica Sul, 2020.

BEILEROT, J. **Saber y Relción com el Saber.** Buenos Aires: Paidos, 2018.

BERTTELHEIM, B. **Uma Vida para seu Filho. Trad. Maura Sardinha e Maria Helena Geordane.** Rio de Janeiro: Campus, 2018.

BORJA, M.S. **O Jogo Infantil: orgnaização das ludotecas.** Lisboa: Instituto de Apoio à Criança – IAC, 2012.

BONDIOLI, Anna**. A dimensão lúdica na criança de 0 a 3 anos na crech**e. IN:

BONDIOLI, Anna e MANTOVANI, Susanna. Manual de educação infantil: de 0 a 3 anos. Porto Alegre: Artes Médicas, 9ª edição, 1998.

CHATEAU, J. **O jogo na criança.** São Paulo: Summus, 2018.

COSTA, Marli de Oliveira. **Infâncias e "artes" das crianças: memórias, discursos e fazeres (sul de Santa Catarina - 1920 a 1950). Tese de doutorado.** Porto Alegre:

UFRGS, 2019.

FERNANDES, Rogério. KUHLMANN JÚNIOR, Moysés. **Sobre a história da infância. In: FARIA FILHO, Luciano Mendes. (org.). A infância e sua educação – materiais, práticas e representações.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância: da Idade Média a época contemporânea no Ocidente**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, tizuko morchida. *in.* **Brinquedos e Brincadeiras na Educação infantil**, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento.** Curitiba, PR: FAEL, 2006.

PENNER, Ana Paula**. A importância da brincadeira livre no contexto da educação infantil**. 2015.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio De Janeiro: Zahar, 1975.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 17. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

SARMENTO, Manoel Jacinto. **Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. Educação & Sociedade**. Campinas, v. 26, n. 91, 2005, p. 361 – 378.

STEINER, Déborah. **Compreendendo seu filho de 6 anos.** Rio de Janeiro, Imago,2012.

SOUZA, C.M. de M. **A cultura da criança**: **por um uso lúdico da Pedagogia.** 2020

VYGOTSKY, L,S . **A Formação Social Da Mente.** São Paulo: Martins fontes, 2014.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2017.

WEISS, Maria Lucia Lemme. **Psicopedagogia Clínica – Uma visão Diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar.** Rio de Janeiro: Lamparina, 2017.

ZANLUCHI, Fernando Barroco**. O brincar e o criar.** Londrina: O autor, 2015.

LEITE, César Donizetti Pereira. **Infância, cinema e formação: contornos de 35 modulações, subjetividades e singularidades.** ETD. Educação Temática Digital, Campinas, v. 14, n. 1, p. 314-331, jan/jun. 2012. Disponível em: . Acesso em 3 abr. 2017.

CUNHA, Nylse**.** A brinquedoteca brasileira. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos/** Santa Marli Pires dos Santos (org.). 14 ed. –Petrópolis, RJ; Vozes, 2011.

CUNHA, Nylse Helena da Silva**. Brinquedoteca: um mergulho no brincar/** Nylse Helena Cunha. – 4. Ed. – São Paulo: Aquariana, 2007.

LEITE, César. **Infância, tempo e imagem: contornos para uma infância da educação.** Leitura: Teoria & Prática, Campinas, São Paulo, v. 34, n. 68, p. 13-28, 15 dez. 2016.

LEITE, César. **Infância, Brinquedo e Linguagem entre recortes e montagens.** Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação - RESAFE, [*S. l.*], p. 45-63, maio-out/2013.

LEITE, César. **Infância, experiência e tempo**. [*S. l.*]: Unesp, 2011.

KOHAN, Walter. **Visões de filosofia: infância**. ALEA, Rio de Janeiro, v. 17/2, p. 216-226, 1 maio 2015.

KOHAN, Walter. **Apontamentos filosóficos para uma (nova) política e uma (também nova) educação da infância**. Teoria Crítica e Educação, Piracicaba, SP, p. 13-16,set. 2004.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar.** A Brinquedoteca. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brincar, pensar e conhecer brinquedos, jogos e atividades.** São Paulo: Maltese, 1997.