**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACVEST**

**CURSO DE PEDAGOGIA**

**FLÁVIA DA SILVA NUNES**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

IRAQUARA – BA

2023

FLÁVIA DA SILVA NUNES

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário UNIFACVEST como parte dos requisitos para a obtenção do grau de licenciada em Pedagogia.

Aluno: Flávia da Silva Nunes

Orientador: Keli Almeida

Iraquara, BA, \_\_/\_\_/2023. Nota \_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Orientador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nome do Coordenador

(coordenador do curso de graduação, nome e assinatura)

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Flávia da Silva Nunes [[1]](#footnote-1)

**RESUMO**

O presente trabalho trata da importância da brincadeira na Educação Infantil e faz um sucinto debate acerca do ato de brincar. Reconhecer que a brincadeira é uma característica comum à infância pode ser um bom ponto de partida para atender a alguns pontos fundamentais na discussão sobre este assunto. A brincadeira é essencial no processo de conhecimento da criança enquanto ser humano. Não é apenas entretenimento, pois incide no desenvolvimento da compreensão de informações da criança, que serão transportadas para sua vida futura. A infância é um período da vida muito importante para o progresso intelectual e emocional da criança. A escola, por sua vez faz parte dessa construção cognitiva da criança. O maior desafio dos educadores de Educação Infantil é harmonizar os conteúdos curriculares respeitando o direito à ludicidade das crianças. Busca-se neste trabalho, discutir sobre inserção de jogos e brincadeiras como instrumentos essenciais no fazer didático. Esta análise sobre a importância dos jogos e da brincadeira na educação e no desenvolvimento da criança foi um levantamento da literatura acerca do assunto. A metodologia para realização desta monografia é a pesquisa teórico-bibliográfica, descritiva, baseada na pesquisa em livros, artigos, revistas, observações e analises sobre o tema abordado.

**Palavras-chave**: Brincadeira. Desenvolvimento. Criança. Educação Infantil.

**ABSTRACT**

The present work deals with the importance of play in Early Childhood Education and makes a brief debate about the act of playing. Recognizing that play is a common feature of childhood can be a good starting point for addressing some fundamental points in the discussion on this subject. Play is essential in the child's knowledge process as a human being. It is not just entertainment as it focuses on the development of the child's understanding of information, which will be carried over into his future life. Childhood is a very important period of life for a child's intellectual and emotional progress. The school, in turn, is part of this cognitive construction of the child. The biggest challenge for Early Childhood Education educators is to harmonize curricular contents respecting children's right to play. In this work, we seek to discuss the insertion of games and games as essential instruments in teaching. This analysis on the importance of games and play in the education and development of children was a survey of the literature on the subject. The methodology for carrying out this monograph is theoretical-bibliographical, descriptive research, based on research in books, articles, magazines, observations and analyzes on the topic addressed.

**Keywords**: Joke. Development. Child. Child education.

**1 INTRODUÇÃO**

Os jogos e as brincadeiras são, indubitavelmente, um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram experiências em diferentes casos e com distintas finalidades. São uns dos temas mais interessantes que podemos enfrentar como professores: a constituição da reflexão sobre os jogos e as brincadeiras infantis. A compreensão desse tema nos ajudará a desenvolver nosso trabalho em sala de aula de uma maneira muito mais efetiva.

Para Almeida (1998), o brincar nos aproxima do universo da criança, respeitando seus modos de pensar e sua lógica no processo da construção dos conhecimentos. Os jogos e brincadeiras nestas idades precoces ajudam a desenvolver o espírito investigativo, crítico e criativo da criança no contexto de situações-problemas, produzindo registros e buscando diferentes estratégias de soluções perspectiva do letramento.

Pedagogos e psicólogos reiteram que a brincadeira infantil é uma atividade mental e física essencial que favorece o desenvolvimento da criança de forma integral e harmoniosa. Mediante os jogos, as crianças conseguem entrar em contato com o mundo adulto e ter uma série de experiências de forma prazerosa e agradável. Brincar é investigar, criar, conhecer, divertir-se, descobrir, isto é, a expressão de todas as inquietudes, ilusões, fantasias, que uma criança necessita desenvolver para converter-se em adultos.

Para Almeida (1998), a brincadeira apresenta um leque de possibilidades educativas que contribui à melhora da criança como ser humano. A brincadeira, bem como os jogos em geral, surge nas idades mais precoces da criança, do mesmo modo que faz a própria cultura humana, que, em suas fases primárias, teve em cada organização social algo de lúdico, pois se desenvolve nas formas e com o ânimo das brincadeiras. Portanto, estas brincadeiras auxiliam no progresso cognitivo das crianças.

O objetivo deste trabalho é discutir, através de uma revisão bibliográfica, sobre a importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil. Objetiva-se, ainda, fazer uma análise e valorização destas atividades lúdicas para a socialização e trazer à tona que este recurso é fundamental para os professores da Educação Infantil.

**2 BRINCADEIRA: ATIVIDADE CULTURAL QUE DESENVOLVE A INTELIGÊNCIA**

O jogo e brincadeiras na infância é uma preparação para a vida adulta. Para o seu desenvolvimento pessoal e social, é importante que a criança venha a reproduzir a partir de suas próprias iniciativas. O jogo é a maneira perfeita de harmonizar o processo biológico e psicológico; ambos irão permitir situar a criança como pessoa individual e, também, como pessoa socializada.

No entanto, muitas vezes se distorcem a atividade lúdica e inibem a espontaneidade e liberdade indispensáveis e necessárias ao jogo. É precisamente a relação com os pais nos primeiros anos que determinarão a personalidade da criança. Os pais, assim como os professores, devem compreender que os valores que eles possuem e que determinam suas relações com as pessoas e as coisas não são inatas, mas que serão adquiridos pela criança por meio da convivência com os pais, professores e a sociedade que a cerca.

A primeira coisa que um professor deve ter em mente é que a brincadeira é a principal atividade da criança, e que, graças a essa atividade, as crianças recorrem as fantasias em diferentes e diversas formas de se manifestar.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica (BRASIL, 1998, p. 27).

Por esta razão a brincadeira é uma atividade essencial para que a criança se desenvolva física, psíquica e socialmente. “Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca” (BRASIL, 1998, p. 27). A criança necessita brincar não somente para ter prazer e entreter-se, também é muito importante, para aprender e compreender o mundo.

A brincadeira infantil é uma atividade cultural que desenvolve a inteligência. Desta forma, as brincadeiras e jogos manipulativos, simbólicos e de regras respondem aos três níveis da estrutura do pensamento: sensório-motor, representativo e reflexivo. Assim, pois, a cultura, aliada com a inteligência, se comportam no período inicial da vida como formas lúdicas (PIAGET, 1999, p. 41).

A criança brinca porque é um ser essencialmente ativo e porque seus atos desenvolvem-se de acordo com o grau de seu desenvolvimento mental.

A introdução dos jogos e brincadeiras no mundo da educação é uma situação relativamente recente. Atualmente, a brincadeira desenvolve um papel determinante na escola e contribui enormemente ao desenvolvimento intelectual, emocional e físico.

De acordo com Kishimoto (1998), é por meio da brincadeira, que a criança controla seu próprio corpo e coordena seus movimentos, organiza seu pensamento, explora o mundo que a rodeia, controla seus sentimentos e resolve seus problemas emocionais. Desta forma, converte-se em ser social e aprende a ocupar um lugar dentro de sua comunidade.

Brincar é uma das atividades fundamentais para desenvolvimento da identidade e da autonomia. A questão intrínseca de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, através da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p.22).

Neste sentido, a atividade mental na brincadeira é contínua e, por isso, a brincadeira implica em criação, imaginação, exploração e fantasia. Toda vez que a criança brinca, cria, inventa situações e busca soluções a diferentes problemas que se deparam por meio das brincadeiras e jogos.

A brincadeira favorece o desenvolvimento intelectual. A criança aprende a prestar atenção ao que está fazendo, a memorizar, a raciocinar, entre outros. Através da brincadeira, seu pensamento se desenvolve até conseguir ser conceitual, lógico e abstrato.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (BRASIL, 1998, p. 27).

Para Kishimoto (1998), mediante a brincadeira e jogos, que a criança desenvolve suas capacidades motoras. Enquanto corre, salta, pula, sobe ou abaixa e, além do mais, com a incorporação da criança a um grupo se facilita o desenvolvimento social, a relação e cooperação com as demais pessoas na sociedade, assim como o respeito mútuo são melhoradas. Ao relacionar-se com outras crianças mediante a brincadeira e jogos, se desenvolve e aprimora a linguagem. Dessa forma, sua capacidade de assimilação e aprendizado tornam-se bem mais ricos. Ou seja, são formas de aprendizagens mútuas.

As brincadeiras em que a crianças assumem um papel determinado e se identificam com os distintos papeis dos adultos influenciam de uma maneira determinante na aprendizagem de atitudes, comportamentos e hábitos sociais. Tanto a capacidade de simbolizar como a de representar papeis, ajudam a auto afirmarem-se, acrescentando, além disso, a comunicação e o entendimento de relações emocionais.

**2.1 JOGO: UM RECURSO EDUCATIVO POR EXCELÊNCIA**

Os jogos e as brincadeiras são diferentes no campo semântico, mas muito parecidos com relação a atividade lúdica das crianças. Sendo assim, o jogo é um exercício de recreação com regras que decidem um evento competitivo com utilidade de brincar. Brincadeira é a ação ou finalidade de brincar, ou seja, uma distração com um brinquedo ou jogo.

Embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos. A partir de sua filosofia educacional baseada no uso dos jogos infantis, Froebel delineia a metodologia dos dons e ocupações, dos brinquedos e jogos, proponto:1 dons, materiais como bola, cubo, varetas, anéis etc., que permitem a realização de atividades denominadas ocupações, sob a orientação da jardineira, e 2 brinquedos e jogos, atividades simbólicas, livres, acompanhadas de músicas e movimentos corporais, destinadas a liberar a criança para a expressão das relações que estabelece sobre objetos e situações do seu cotidiano. Os brinquedos são atividades imitativas livres, e os jogos, atividades livres com o emprego dos dons (KISHIMOTO, 1998, p. 46).

Considerando todas as razões explicadas previamente, podemos afirmar que “o jogo é o recurso educativo por excelência para a infância” (KISHIMOTO,1998, p. 23). A criança se sente profundamente atraída e fundamentada com o jogo. Sendo assim, cabe à escola e aos educadores aproveitarem essas potencialidades e valor dos jogos para que sejam levados de forma satisfatória também à escola. Seguindo o processo evolutivo da criança, devemos contribuir para facilitar a maturidade e a formação da sua personalidade por meio de diferentes jogos funcionais que podem ajudar que a criança obtenha a sua coordenação psicomotora, o seu desenvolvimento e melhoria sensorial e perceptiva, a sua situação no espaço e o tempo.

Uma criança que brinca integralmente, por determinação de sua própria atividade, perseverando até que a fadiga física a impeça, será certamente um homem completo e determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do bem-estar de si mesmo e dos outros [...]. O brinquedo espontâneo da criança revela a vida interior futura do homem. Os brinquedos da infância são germes de toda a vida posterior (ANGOTTI, 1994, p. 18-19).

Toda essa maturidade da personalidade da criança exige uma atmosfera propícia não somente na sala de aula, mas também o ambiente familiar. Esta atmosfera requer espaços, tempos, material (não somente brinquedos, mas outros recursos) e a presença de um adulto hábil do seu papel.

O papel dos professores deve ser de animador do jogo e das brincadeiras ou mesmo mais um jogado. “Se queremos transformar “diretores” do jogo, em pessoas “adultas e sérias”, que enviam, organizam e dispõem, jamais obteremos um clima adequado, onde a criança exprima-se de maneira autônoma e livre pelo jogo” (ANDRE, 2004, p. 42). Isto não significa que devíamos deixar aos nossos alunos somente, mas devemos orientá-los, dar-lhes ideias e incentivá-los, no objetivo dos que, nos seus períodos de jogo e brincadeiras, as crianças encontram nos seus professores alguém ao qual podem confiar de maneira mais desimpedida. Para esse efeito, o professor deveria ter em conta, no seu papel “de animador-estimulante” do jogo e brincadeiras, de uma série de elementos:

O professor deve fornecer ao aluno as melhores condições possíveis para o jogo e a brincadeira e deve ser capaz de organizar o ambiente do mesmo. Segundo Antunes (2004), o espaço ambiental será o mais certo, estável e tranquilo que seja possível. A sala de aula deverá ser estruturada em espaços lúdicos que permitem a brincadeira e os jogos espontâneos e livres, o jogo em pequenos grupos e o jogo entre todos, sempre com certas regras e objetivos educativos. Além disso, a criança tem necessidade também de jogar e aprender ao ar livre, porque tem-se em conta das condições do pátio escolar, os espaços verdes da zona onde seja situada a escola, os diferentes espaços culturais desse ambiente educativo.

Os materiais lúdicos que os alunos vão utilizar devem, com cuidado, ser estudados e ser escolhidos. “O brinquedo é uma espécie de pretexto da qual devemos ter certa coerência e cuidado” (Antunes, 2004, p. 37). Devem ser escolhidos materiais lúdicos que favoreçam o pensamento diversificado e a criatividade dos estudantes como podem ser os ábacos, marionetes, contos, canções entre outras abordagens e possibilidades lúdicas a serem trabalhadas em sala de aula.

**2.2 ATITUDE DOCENTE E A CAPACIDADE DA CRIANÇA: BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

Toda criança deve desenvolver tanto o jogo livre assim como o jogo organizado, deve numa base casuística jogar e em grupo. Diversas investigações indicam que os jogos entre duas crianças duram mais tempos e é mais produtivo do que a individual ou com três ou mais crianças; contudo, devemos acrescentar que o jogo espontâneo e individual é enriquecido com as contribuições e as experiências que traz o jogo coletivo. Por conseguinte, o professor deve estruturar e organizar o tempo para cada tipo de jogo que utiliza na sua sala de aula.

O educador precisa se manter cauteloso à forma de ações educativas que se carece dedicar-se, porquanto a análise feita pela criança de determinada opinião proporcionada somente apresentará consequência a partir da ocasião que seja fundamentada nas composições que ela tem na oportunidade.

O professor deve tentar desenvolver uma série de atitudes no seu papel de animador do jogo. Para Antunes (2004) é possível considerar as atitudes do profissional da educação. Este deve adquirir uma posição de discrição e capaz, observador e condutor das atividades lúdicas, descobrindo as atitudes e as capacidades dos alunos. Isto implicará em uma grande capacidade para aceitar as expressões e as respostas erradas da criança, justificando-a, quando produzirem, como algo normal no processo maturação e desenvolvimento da criança; a criação de um clima relaxado sem tensão e permissivo: a criança deve trabalhar numa atmosfera de liberdade, mas com o respeito firme para as normas; não deve sentir expostos nem pelo contrário obrigado. O professor deve criar uma relação amigável com a criança, mas sempre guardando as distâncias, ou seja, recordando-se embora o aluno deva sentir-se como que é e deve ver o professor como um adulto que se encarrega da sua educação; uma atitude permanente de escuta e diálogo: o professor deve se manter aberto à tudo e todos, disposto a desenvolver a comunicação e a compreensão da criança; não antecipar as soluções: deve-se deixar que a criança descubra-as por ela mesma e estimular ao aluno que examina e inventa; desta maneira, a motivação e a implicação da criança no jogo é maior e uma aprendizagem muito mais significativa; não acelerar o desenvolvimento do jogo: trata-se de respeitar a sequência do jogo.

Linaza (1995) diz que o professor não deve incitar à criança a acelerar de maneira desmedida o seu processo de evolução; oferecer possibilidades de sucessos: a criança tem necessidade de estimulante e de aprovação; situações que lhe permitem melhorar a sua autoconsideração, que demonstram à criança da qual é uma pessoa “capaz”; o acolhimento de perguntas, ideias e sugestões, oferecendo à criança ocasiões de tentar provar e pôr na prática as suas iniciativas.

Em suma, deve-se fazer uma reflexão profunda sobre o potencial educativo que possuem os jogos e as brincadeiras e como estes são um instrumento fundamental para as atividades de ensino-aprendizagem na escola. Constituem uma das melhores e importantes fontes de aprendizagem, fundamentando às crianças e fazendo que aprendam sem mesmo ser perceber, pois são elementos naturais de seu desenvolvimento cognitivo. Este é todo o sentido da conjunção da cultura e a inteligência como maneiras lúdicas que intervêm no processo de ensino aprendizagem.

Dessa forma, o aspecto do profissional é de conservar um vínculo extenso em que todos necessitam ser tratados da mesma maneira, à título de exemplo, ele não poderá enaltecer unicamente uma criança, tem que levar em consideração todas as demais, para não ativar o sentimento de desacolhimento.

O jogo e as brincadeiras cooperam para o progresso da criança especialmente na educação infantil, na qual é oferecida a conveniência de manejo com artefatos em uma atmosfera adequada para a sua prática e com isso ela detém o conhecimento.

É essencial confiarmos no jogo como componente admirável em relação à formação da criança, que é eficaz conseguir informações acerca das prestezas lúdicas no que se alude à educação infantil, já que por meio dessas atividades a criança se expressa de forma inteligível. Observar a ampliação nesta etapa vai mais além de uma simples exposição escrita feita, é considerar cada sinal de forma analítica para aventurar-se a entender cada criança. “O professor pode desenvolver, por meio do jogo, conhecimentos, habilidades, funções e comportamentos que estão latentes ou em estado de formação na criança” (VYGOTSKY, 1991, p. 97).

O jogo é um componente essencial para o progresso da criança, uma vez que é por meio dele que ela obtém considerar acerca de suas potencialidades, imaginações e das noções de vida em sociedade de uma maneira mais agradável.

De acordo com Alves (2000), o brinquedo e a ação de brincar são tão essenciais às pessoas como o mantimento que a faz desenvolver. Portanto, não é algo sem importância como alguns poderiam pensar e está mais adiante do que um simples entretenimento. Transportando como bases para que a criança chegue a condições cada vez mais complexas na ampliação sócio emocional e cognitiva. Concebendo individualidades, o pequeno sujeito ergue o favorável conhecimento e, dessa forma, sua própria individualidade.

O ambiente escolar apresenta a condição de se oferecer como algo controlado, não dando espaço para o entretenimento, a austeridade e a especialidade são conservadas em designação dos exemplos institucionais, o que torna a atmosfera infantil artificial. O brincar se sintetiza em escuta narrações ou cantar determinadas canções. O momento do recreio e a ocasião da saída se tornam os excêntricos momentos em que as crianças despem da responsabilidade da escola para admitir-se brincar e ser criança.

Quando a criança brinca, ela joga, imita e representa. A infância é, pois, a aprendizagem necessária para se chegar à idade adulta. A criança não cresce apenas; é necessário dizer que "ela se torna grande" pelo jogo. Em outras palavras, "por ser o brincar essencial ao desenvolvimento do ser humano é importante que todas as crianças brinquem" (ALVES, 2000, p.42).

Neste aspecto, é imprescindível que o docente se situe que, por meio do lúdico, as crianças têm oportunidades de se desenvolverem e se harmonizarem ao universo grupal. O lúdico precisa ser respeitado como parte complementar da vida da criança não apenas na aparência de entretenimento ou como maneira de aliviar crises. Contudo, ainda, como uma maneira de adentrar no campo do fato, até mesmo na prática coletiva.

Como dissemos anteriormente, desde à antiguidade a criança não surge repentinamente conseguindo brincar, aliás, o aprendizado é, sem dúvida, uma construção. Sendo assim, a criança instrui-se inicialmente com os adultos, por isso múltiplos conhecedores, antropologistas e sociólogos focalizam suas análises na afinidade com o lúdico.

Huizinga (2001) diz que a aptidão praticar qualquer jogo é tão admirável para nós quanto o entendimento e a constituição de artefatos. Segundo Almeida “Froebel foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo, a atividade lúdica na educação das crianças” (ALMEIDA, 1998, p. 48). Aprimorava sua opinião abalizada em que a educação precisa arrimar-se no desenvolvimento acomodado das agilidades das crianças, a adequada ampliação acontece de prestezas instintivas. Na educação primeira da criança a brincadeira é um procedimento ativo.

A natureza pueril é composta pelo universo da brincadeira, um mundo inventado pelas crianças, aonde elas próprias se autocriam. Esse jeito lúdico da vida infantil necessita ser conservado. "A finalidade do lúdico em sala de aula é levar as crianças à realização de tarefas comuns, agradáveis e prazerosas" (HUIZINGA, 2001, p. 26).

Pensando nesses moldes, é aceitável afiançar que o brincar aparelha-se em uma maneira acatada no progresso da criança, uma vez que é uma presteza maquinal, correspondente e imperiosa ao seu crescimento. No jogo, a criança se descobre numa atmosfera lúdica, inclusa à realidade tem substância e simbologia cômoda. Sua estima é espantosa, porquanto a criança alça seu cômodo universo por meio dessas atividades. Os jogos e brincadeiras não ficam circunscritos apenas ao mundo dos sentimentos e das excitabilidades, todavia, além disso, pratica a cognição, desenvolvimento do pensamento e de todos os empregos intelectuais.

O aperfeiçoamento das prestezas lúdicas, segundo Wallon (1968) deve-se ao brinquedo, que é o elemento que vem provocar, que esperta a bisbilhotice, a fantasia e o invento. Dessa forma, é eficaz que a escola acolha as brincadeiras como alguma coisa com sentido, que carece de ser usado por todo o currículo da instituição de ensino. Brincar não estabelece avaria de tempo nem é, puramente, uma maneira de preenchê-lo. A criança que não tem chance de brincar sente-se desarticulada. A brincadeira permite a ampliação absoluta da criança, uma vez que se abrange com afeto, coexiste de forma grupal e atua mentalmente. Desta foram, isso acontece de formas indutora, sendo que a criança dispende potência, arquiteta, e rede preceitos e inventa instabilidades para deliberar sobre eventualidades que aparecem no ato de brincar.

Ressalta-se que a compreensão de todos os possíveis aprendizados futuro das crianças, é importante lembrar que a brincadeira promove a inquietação do fato e é bem mais uma metodologia em detrimento de uma simples mercadoria. Bem como, ainda, o ofício e o experimento submergindo a cooperação completa das pessoas envolvidas neste processo. Estabelece circulação corporal, inclusão emotiva, afora da provocação mental que acarreta. Desse modo, segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil é aceitável ponderar que:

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo materiais adequados, assim como espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais (BRASIL, 1998, p. 29).

Wallon (1968), também é mais um autor dentre tantos que se destaca no que diz respeito à ação de brincar e principalmente com relação ao comportamento infantil diante da forma lúdica. Segundo Oliveira (1997, p. 36) "[...] no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades na vida real e também aprende; objeto e significado". Isto é, a brincadeira permite o ato com sentidos, além disso, as situações fantasiosas perpetram que as crianças adotem códigos, porquanto toda fantasia conjectura condutas adequadas da conjuntura, ao brincar com um pedaço de pau passando-se por um pequeno automóvel por exemplo, ela se pauta como a acepção em demanda e não com o artefato sólido que tem em mãos. O pedaço de madeira transporta como uma reprodução de uma coisa distante auxilia a criança a desmembrar artefato e significação.

As brincadeiras não são exclusivamente uma maneira de passatempo, são, portanto, círculos que colaboram e enricam o acréscimo intelectivo. Para sustentar o seu discernimento das decisões no universo a que pertence, a criança deve brincar, jogar, designar e arquitetar. As brincadeiras se constituem mais expressivos à proporção que a criança se progride, já que através do manejo de instrumentos, ela poderá reproduzir acontecimentos, restaurar artefatos. Os jogos são uma excelente sugestão educativa na escola, pois oferecem a afinidade entre companheiros e grupos, o que é um agente de acrescentamento intelectual, já que no de correr dos jogos a criança põe determinações, conflita-se com seus antagonistas e reconsidera seus julgamentos.

Para Oliveira (1997), além da incrível carência perceptiva de afeição e de aceitação por parte do meio no qual está inserida, a criança carece do jogo como brincadeira. Assim, é por meio do jogo que se ampliam a naturalidade, a astúcia, a elocução, a organização, o equilíbrio, o encanto de alcançar alguma coisa, a autoestima. Ainda sobre esta perspectiva, é possível ver que o jogo desponta uma coerência distinta da lógica: uma conexão da subjetividade, tão imperativa para a personalidade do ser humano quanto à lógica ritual das armações cognitivas.

Não existem brincadeiras sem preceitos preestabelecidas, é o que afirma Vygotsky. Dessa forma, a persuasão é de que as crianças se abrangem nas tarefas que envolvem a fantasia para perceber o universo que a rodeia. Para isso aconteça, aproveitam a fantasia. Quando dissimula que está conduzindo um automóvel, por exemplo, a criança busca adotar normas de comportamento de grupo coletivo e de convívio.

Importante se faz que a criança percorra todo o ambiente escolar não como algo desagradável, todavia um ambiente que dá prazer e agradável. A brincadeira em sala de aula é uma excelente sugestão pedagógica pois propicia a afinidade entre companheiros e comunidades, e, nestas condições analisa-se a heterogeneidade de conduta das crianças para erigir táticas para o sucesso, como ainda as convivências perante da perda.

De acordo com Oliveira (1997), todo o contratempo no jogo causa na criança uma resposta de perturbação. Nestes contratempos, o docente não precisa intervir bancando avaliações, precisará exclusivamente dar propostas faladas e com bastante paciência ter habilidade para apetecer a remoção deste comportamento. O que mais é esperado é que o educador saiba dialogar com a criança, adotando todo o seu mal-entendido em presença da perda para que assim possa ampará-la a ultrapassar o que para muitos professores é complicado: o anseio pelo desapontamento ante a algum prejuízo.

A criança necessita de seu próprio momento para instruir-se e conseguir absorver os reveses diante do jogo. O estabelecimento, portanto, deste ato de brincar e jogar vai ajudar no seu desenvolvimento tanto no intelecto como numa possível convivência em sociedade. O jogo que para muitos é considerado como coisa infantil, é realmente um utensílio de grande estima para a educação.

**3 MATERIAIS E MÉTODOS**

O presente trabalho utilizará de uma revisão da literatura de caráter exploratório. Demo (2018) esclarece que essa é um tipo de pesquisa que se utiliza comumente para compreender uma questão em particular que não está claramente definida, motivo pelo qual se realiza a investigação teórica para melhor compreendê-la, mas sem propiciar resultados conclusivos.

Nestes termos, será uma pesquisa descritiva, baseada na pesquisa em livros, artigos e revistas sobre o tema abordado. Ratifica-se que a pesquisa descritiva é classificada, conforme Demo (2018), como exploratória, haja vista que tratará o tema e suas vertentes à luz de conceitos preexistentes.

Para a construção deste trabalho, primeiramente pesquisamos a literatura pertinente sobre a temática. A busca foi realizada em bibliotecas físicas e livros adquiridos ao longo do curso. Também pesquisamos livros disponíveis em domínio público (internet) e trabalhos publicados. Após uma seleção de textos e obras, fizemos os fichamentos das mesmas. Ao longo da escrita, foram feitas diversas anotações sobre as referências pesquisadas. Este processo facilitou para que se chegasse à escrita final do artigo científico.

**4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em forma de conclusão, podemos dizer que as brincadeiras e os jogos recreativos não são atividades simples e que a escolha dos brinquedos para oferecer tem que ser muito bem selecionada, para que o brincar deva obter todos os benefícios para as crianças. Para fazer isso, precisamos saber todos os aspectos que incluem tais brincadeiras, uma vez que é nossa responsabilidade como pais e professores promover o bem-estar das crianças por meio de experiências (jogos) que permitem que se explore a experiência levando em consideração as diferenças individuais.

A intervenção da família e a escola é indispensável para tais propósitos que envolvam o prazer de aprender brincando e brincar aprendendo. Portanto, precisamos nos comunicar e colaborar no sentido de unificar critérios de ação para fornecer uma boa resposta educativa que promova o desenvolvimento integral das crianças.

Constatamos, que a brincadeira, o jogo e o brinquedo são mecanismos intermediários no procedimento educativo, são instrumentos, assistenciais no progresso intelectual, motor, afetuoso, psicológico e social da criança em formação. Importantíssimos neste procedimento instigar a afinidade da criança como ela própria e, também, com as pessoas que a cercam, ajudando em sua alteridade.

Consideramos, também, a modificação da conjuntura social que tem se, transformado e caracterizado por um caráter de existência apressado, repleto das convenções e prestezas.

Nesta perspectiva, é importante considerar que o professor tem uma função fundamental nesta condição, já que é na escola, quem sabe exclusivamente nas instituições escolares, que sobrevenham ocasiões para as crianças se divertirem, isto é, fazerem o que eles têm que fazer que é brincar descontraidamente. Assim sendo, o professor precisa pensar acerca do brincar, instituir ambientes e ocasiões que consintam a concretização de jogos, brincadeiras, estabelecendo táticas que aceitem a ascensão e desenvolvimento absoluto da criança.

A brincadeira se potencializa dependendo das condições de contexto, são orientadas de acordo com a cultura e os costumes e estão a viver em conformidade com o conhecimento específico de cada território, o grupo populacional, crianças os professores e todos os agentes educacionais.

Parte-se, portanto, da firme convicção de que os professores, e demais agentes educacionais têm na sua experiência um saber pedagógico e um saber desde e sobre a infância que deve ser recuperado e, ao mesmo tempo, recontextualizado em função de certas abordagens atuais, sendo assim, é preciso que o educador tenha uma bagagem de experiência intelectual e sensibilidade – didática – para compreender que o direito a brincadeira é coisa séria. E, ao mesmo tempo, saber promover este direito nas escolas.

Em sintonia com essa perspectiva, se convida os adultos a respeitar e reconhecer a brincadeira (sagrada) de meninas e meninos na infância com a certeza de que este constitui o ponto de partida para a execução de ações educacionais, com vista a melhorar o seu desenvolvimento.

Os adultos, principalmente os pais, professores e educadores, devem ser sensíveis à diversidade de opções de lazer às manifestações que podem ser tomadas em momentos e locais inesperados, à espera de um transporte, passeios a pé na estrada, no mercado, na sala de espera, durante rotinas diárias ou "nos tempos vazios", durante a mudança de uma atividade para outra. O que brincam as meninas e os meninos? Como brincam? Com quem brincam? O que se passa com estes pequenos quando brincam?

À medida que nós podemos responder a estas perguntas irão se estabelecendo as estratégias, os materiais, os tempos, os cenários e as adaptações necessárias para dar visibilidade à brincadeira como atividade principal das crianças. Cabe, enfim, à escola, à Educação Infantil e, principalmente, aos pais e professores a sensibilidade objetiva e pedagógica para não se colocarem de forma inconsequente essa atividade lúdica primordial na vida das crianças. A vida já é muito pragmática para que seja tudo levado à sério. Em tempo de formação física e da pessoa humana, ser livre para brincar é de fundamental importância para despertar o potencial criativo na ampliação do repertório cultural da educação infantil.

**REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica**. 9. ed. s/l: Loyola, 1998.

ALVES, Rubem. **A Alegria de Ensinar.** São Paulo. Papirus, 2000.

ANDRÉ, Tâmara Cardoso. **Literatura Infantil:** Práticas adequadas ajudam a despertar o gosto pela leitura. Revista do Professor, Porto Alegre, nº. 20. 2004.

ANGOTTI, Regina Leite (org.). **Revisitando a Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1994.

ANTUNES, Celso. **Educação Infantil:** Prioridade Imprescindível. Petrópolis, R.J.,2004.

BRASIL. **Referencial Curricular Para A Educação Infantil**. v. 1, Brasília: MEC/SEF, 1998.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e construção do conhecimento**: metodologia científica no caminho de Habermas. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento de cultura. São Paulo, Editora Perspectiva, 2001.

KHISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LINAZA, J. Maldonado. **As Brincadeiras e os Jogos no Desenvolvimento Psicológico das Crianças**. 1995.

OLIVEIRA, M. D. **Atividades lúdicas na Educação da Criança.** 4ª ed. São Paulo SP: Scipione, 1997.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente:** O Desenvolvimento dos ProcessosPsicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, H. **A Evolução Psicológica da Criança**, Lisboa: Imago, 1968.

1. E-mail: flaviasn2024@outlook.com [↑](#footnote-ref-1)