

**LISÂNIAS CORNÉLIA DE SOUZA**

**A importância da brincadeira na  
educação infantil**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
2007**

**LISÂNIAS CORNÉLIA DE SOUZA**

# A importância da brincadeira na educação infantil

Trabalho apresentado como requisito para conclusão da habilitação Educação Infantil à comissão de professores responsáveis pelo curso: Profas. Dras. Marisa Del Cioppo Elias, Mônica F. M. Mendes; Suzana Rodrigues Torres e Maria França, sob a orientação da Profa. Dra. Marisa Del Cioppo Elias.

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**2007**

Dedico este trabalho aos meus pais e as minhas amigas do curso. Nós sabemos o quanto vale a nossa luta.....

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que estiveram envolvidos direta ou indiretamente com este trabalho:

Em primeiro lugar a Deus que habita em todas as moradas;

Meus pais por me darem a oportunidade de cursar a faculdade;

As minhas professoras que me auxiliaram neste trabalho e a todos os professores que de alguma forma semearam em mim um ideal e me levaram a ser o que hoje sou, através de seus exemplos, atitudes, conhecimentos e amor;

A todos que acreditam que o conhecimento é a única forma de mudança, de combate aos preconceitos, de melhoria da qualidade de vida, de igualdade, respeito e amor na construção de um mundo mais justo e igualitário.

A todas as colegas que estiveram comigo nesta jornada e contribuíram também para a minha formação.

## Sumário

Dedicatória.....	i
Agradecimento.....	ii
Índice de figuras.....	iv
Resumo.....	v
Introdução .....	1
1. A infância.....	5
2. O brincar e a educação infantil.....	13
2.1 Brincadeiras tradicionais brasileiras e suas influências.....	17
3. A importância da brincadeira.....	26
4. Os espaços do brincar.....	33
5 O papel do professor.....	40
Considerações Finais.....	44
Referências Bibliográficas.....	46

**ÍNDICE DE FIGURAS**

1. Criança brincando .....	04
2. As meninas [1656] – Velásquez .....	06
3. Brincadeiras infantis [1560] – Peter Brüegel.....	07
4. Brincadeira de roda .....	12
5. Pulando amarelinha .....	25
6. Jogando peteca .....	32
7. Brinquedoteca .....	35
8. Brincando na balança .....	39

## Resumo

Este trabalho tem como assunto brincadeiras infantis, sendo o brincar uma atividade própria da criança, uma forma de estar diante do mundo social e físico e interagir com ele, a porta pela qual a criança entra em contato com outras pessoas e com as coisas, é o instrumento para a construção coletiva do conhecimento. Trata-se de uma pesquisa teórica fundamentada em autores como Piaget, Kishimoto, Carneiro entre outros. Se a criança precisa brincar para ser ela mesma, para desenvolver-se, para construir conhecimentos, expressar suas emoções, entender o mundo que chega até ela, pode-se afirmar que a criança tem o direito de brincar e que os adultos (principalmente os educadores) têm que possibilitar o exercício desse direito, assegurando a sobrevivência dos sonhos e promovendo uma construção de conhecimentos vinculada ao prazer de viver. Brincando, a criança aprende a lidar com o mundo, forma a sua personalidade e acaba recriando situações do cotidiano. Neste trabalho busco demonstrar que o ato de brincar é de grande valor na construção do conhecimento, por poder permitir que a criança explore seu mundo interior e descubra os elementos externos em si, que exercite a socialização e adquira qualidades fundamentais para seu desenvolvimento físico e mental.

Palavras-chave: criança, brincadeira, construção do conhecimento, personalidade e brinquedoteca.

## INTRODUÇÃO

A finalidade deste trabalho é poder demonstrar que o ato de brincar é de grande valor na construção do conhecimento, por poder permitir que a criança explore seu mundo interior e descubra os elementos externos em si, que exercite a socialização e adquira qualidades fundamentais para seu desenvolvimento físico e mental. Busca proporcionar a reflexão sobre a necessidade dos educadores tirarem o máximo de proveito do potencial educativo das brincadeiras tornando o processo educativo natural e agradável.

As brincadeiras não são usadas como uma forma de desenvolvimento das crianças, mas como uma maneira de recreação. Alguns profissionais da área ainda vêem o brincar como uma atividade “não séria” e simplesmente deixa de usá-la como uma excelente ferramenta de trabalho. Eu vejo que os pais colocam seus filhos nas escolinhas achando que só vão para brincarem e tem escolas que pensam em preparar a criança para o Ensino Fundamental. Hoje em dia estamos numa sociedade de produção e isto tem levado as instituições educacionais a desenvolverem um modelo de educação massificante onde as atividades lúdicas, espontâneas, têm espaço tão limitado que não surte efeito. Crianças transformadas em miniaturas de adultos, tendo que seguir uma rotina eficaz para os adultos, mas sem sentido para elas e sendo privadas de um de seus direitos básicos, o brincar.

A escola deveria aproveitar mais esse potencial educativo próprio da brincadeira, que é também ótimo para proporcionar a abertura necessária para o educador conhecer a personalidade das crianças, suas dúvidas e seus conhecimentos prévios.

Outra coisa que percebi é que as crianças quase não brincam mais como antigamente e ainda são poucas as brincadeiras tradicionais que as crianças participam. Nas escolas também acontece o mesmo, quando eu estudava não via a hora de ir para o recreio para brincar de pular corda, barra-manteiga, menino pega menina, etc. Já as crianças de hoje só sabem brigar, brincar de luta ou jogar mini-game.

Os jogos tradicionais estão se perdendo, ninguém ensina mais as brincadeiras, cantigas de roda entre outras coisas. Talvez se os professores e escolas pensassem melhor saberiam que as brincadeiras são importantes e que as crianças devem brincar na escola e em casa, pois os pais também devem ensiná-las

a brincar. A escola deveria aproveitar mais os potenciais educativos próprios da brincadeira, que é também ótima para proporcionar a abertura necessária para o educador conhecer a personalidade das crianças, suas dúvidas e seus conhecimentos prévios. Este tem que pensar no desenvolvimento das crianças e o que estas brincadeiras causam na vida delas, em que ajudam e se têm alguma influência psíquica, motora, ou que não é apenas lazer. A brincadeira faz com que a criança diminua seus conflitos e suas agressividades, desenvolva relações interpessoais, regras e condutas que vão preparar a criança para a vida.

No passado a vida da criança era totalmente diferente. Brincava-se na rua, coisas que as crianças de hoje dificilmente fazem porque na verdade dificilmente existem espaços para brincar. As casas tinham quintais amplos onde as crianças podiam brincar, sem perigo, e à noite podiam brincar na rua porque era hora de menor movimento.

A área externa se constitui de um lugar fundamental para a criança porque é nela que ela vai desenvolver as suas primeiras sensações, mas essas áreas estão cada vez mais escassas devido ao crescimento desordenado dos centros urbanos fazendo com que restem poucas ruas onde as crianças possam brincar com segurança, longe do perigo do trânsito e da violência.

Outra finalidade deste trabalho é poder demonstrar que o ato de brincar é de grande valor na construção do conhecimento, por permitir que a criança explore seu mundo interior e descubra elementos externos em si, que exercite a socialização e adquira qualidades fundamentais para seu desenvolvimento físico e mental.

A seguir exporei uma síntese do que trata cada capítulo desse trabalho. No primeiro capítulo falei um pouco sobre o desenvolvimento da infância no decorrer da história;

O segundo capítulo é sobre as diferentes concepções que alguns educadores têm quando o assunto é brincadeira, jogo e brincar. Também fala sobre as brincadeiras tradicionais e suas influências;

O capítulo terceiro teve como meta mostrar a importância do jogo no processo educacional. Demonstrar que o ato de brincar proporciona a construção do conhecimento de forma natural e agradável; é um grande agente de socialização; cria e desenvolve a autonomia. O lúdico tem uma função importante no desenvolvimento da criança, mas muitos (pais, sociedade, educadores) não

conseguem perceber que o brincar é fundamental para a aprendizagem integral da criança.

No quarto capítulo exploro os espaços, frisando o local propício para a criança e se este local está pedagogicamente correto. O que deve ser feito, o que deve ter, as adaptações necessárias. Foi também mencionado a brinquedoteca, a sua história e a relação dela com a criança.

O capítulo quinto fala sobre o papel do professor na educação infantil, como esta contribui para a melhoria do desenvolvimento infantil, qual a influência que tem, o que deve e o que não deve ser feito.

Concluí que de iria me aprofundar em algo que pudesse aprimorar a minha vida profissional. É isto que abordei nesse trabalho, o assunto brincadeiras infantis, um fator fundamental ao desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, sendo um agente facilitador para que estabeleça vínculos sociais, descubra sua personalidade, aprenda a viver em sociedade e preparar-se para as funções que assumirá na idade adulta.



"Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para formação humana".

(Carlos Drummond de Andrade)

## 1. Infância - um pouco de história

Carneiro (2003) cita que foi no decorrer da história da humanidade que a criança teve pouco valor, principalmente por causa das péssimas condições de higiene e de saúde, com isso poucas crianças conseguiram sobreviver. A infância pode se dizer que é o período de vida do ser humano que vai do seu nascimento até a adolescência ou do zero aos doze anos mais ou menos, mostrando um caráter diferente de cada cultura e época da humanidade. A infância, nesta época, era vista como um estado de transição para a vida adulta. O indivíduo só passava a existir quando podia se misturar e participar da vida adulta. Não se dispensava um tratamento especial para as crianças, o que tornava sua sobrevivência difícil.

Todas as crianças, a partir dos sete anos de idade, independente de sua condição social, eram colocadas em famílias estranhas para aprenderem os serviços domésticos. Os trabalhos domésticos não eram considerados degradantes e constituíam uma forma comum de educação tanto para os ricos como para os pobres. Quando a criança não precisava mais do apoio constante da mãe ou da ama, ela já ingressava na vida adulta, com isto, passava-se a conviver com os adultos em suas reuniões e festas. Essa infância muito curta fazia com que as crianças ao completarem cinco ou sete anos já ingressassem no mundo dos adultos sem absolutamente nenhuma transição. Ela era considerada um adulto em tamanho pequeno, pois executava as mesmas atividades dos mais velhos. Era como se a criança pequena não existisse.

De acordo com o valor que se dá a este período onde esse sentimento de infância não existia, podemos ter uma visão de criança, o que pode ser percebido através dos registros, da forma de educação e mesmo das brincadeiras de cada época e cultura. A infância surge na literatura no século XII onde a arte medieval não representava a infância, as crianças eram vistas como adultos em miniaturas.

Partindo da Idade Média, Ariès (1986) analisa como a criança era vista pela sociedade medieval que a ignorava enquanto criança, o surgimento e seu posterior desenvolvimento de certos sentimentos em relação a criança pequena. Ariès se aprofundou no estudo das sociedades e nos mostra o surgimento dos mecanismos que conduziram a mudanças de atitude com relação a criança e o posterior

surgimento do que pode se chamar de “sentimento da infância”. Na idade média esse sentimento não existia.

Foi por volta do século XIII que começaram a aparecer alguns tipos de representações de crianças como o anjo com traços de jovens adolescentes e assexuados e o segundo tipo de representação de criança foi o menino Jesus.

A partir do século XVI, apareceram dois novos tipos de representação da infância, o retrato e o putto (criancinha nua). O desenvolvimento da arte de retratar passou a mostrar que as crianças estavam saindo do anonimato e a conservar seus traços, estando a criança viva ou não a fim de manter as suas lembranças. Este sentimento surgiu devido a influência cristã que via a alma como imortal. Os retratos, na época, significaram documentos da história da família, como vemos na obra de Velásquez (figura 2).



Fig.2 As meninas – Velásquez (1656)

O putto surgiu no final do século XVI, ele invadiu a pintura e permaneceu nos palácios e nas pinturas religiosas onde os anjos adolescentes medievais foram substituídos pelo anjo. Contudo o putto nunca representou a criança real e histórica.

É no século XVII que a criança passa a ser retratada como centro nas cenas da primeira infância e nos retratos de família, e é nessa época que os retratos de crianças sozinhas se tornam numerosos e comuns. É no período do Romantismo que a infância passa a ser valorizada e, com ela, a espontaneidade e liberdade são expressas nos jogos e brincadeiras e, também, mostradas nas imagens da época. Entre os pintores europeus dos séculos XVI e XVII, foram poucos os que se interessaram pela infância e pelas atividades que lhe eram peculiares.

Pierre Brüegel que nasceu em 1525, foi o primeiro exemplo da tal preocupação quando pintou o quadro Brincadeiras Infantis em 1560 (figura 3). Embora na obra de Brüegel a identidade dos personagens não estivesse bem clara, do ponto de vista do pintor, a expressão fisionômica representada na tela mostra que as crianças desenvolviam capacidades motoras, sensoriais, cognitivas, afetivas e sociais.

A tela foi pintada a partir de crianças brincando, correndo, rolando, etc., mas o trabalho desse pintor foi muito além da arte porque se tornou um precioso documento da época, surpreendendo pela precisão e pelo realismo que mostrou as brincadeiras infantis.



Fig. 3 Brincadeiras Infantis – Peter Brüegel (1560)

Além de Brüegel outros artistas também representaram as crianças em seus trabalhos. Os quadros de Murillo que entre 1650 e 1655 retratou imagens da Virgem Maria e de Jesus criança. Esse pintor teve a sensibilidade especial para temas infantis expressado pela multiplicidade de figuras de anjos crianças com fisionomias alegres e brincando. Também descreveu com perfeição a miséria infantil que talvez tenha sido fruto da sua própria experiência e da maioria das crianças da época.

Porém foi entre o final do século XVIII e início do século XIX que alguns educadores começaram realmente a se preocupar com a criança. Froëbel (1782-1852) foi o principal. Ele deu uma grande importância á infância, o fundamental para o desenvolvimento da educação pré-escolar, foi extremamente sensível ao trabalhar com jogos infantis, Fröebel observou que seu uso trazia vantagens, tanto intelectuais quanto morais para as crianças.

Criou na Alemanha em 1840 o primeiro jardim da infância o chamado Kindergarten, era diferente das outras instituições educativas da época porque não tinha caráter assistencial e sim pedagógico. Para o educador a função da escola era de promover o desenvolvimento individual e o progresso social, mostrando que era decisivo para a aprendizagem mental os primeiros anos de vida da criança.

Sendo influenciado por Rousseau e Pestalozzi, foi totalmente independente e crítico em suas teorias. É considerado o fundador da pedagogia do brinquedo e do jardim da infância. Também foi um dos primeiros educadores a buscar um método para a educação da criança pequena onde nunca deixou de pregar o respeito.

Para Fröebel os seus materiais eram os dons e as ocupações. Além desses materiais também fazia parte do currículo do Kindergarten a jardinagem, criação de animais e jogos. Para o educador o brinquedo era uma atividade espontânea e tinha papel fundamental no processo educativo. Pois através dos jogos a criança era capaz de representar o mundo e se introduzir nas relações sociais (CARNEIRO,2003).

Nos dons eram usadas bolas de lã, cilindros, quadrados e círculos feitos em madeira e papel. As ocupações incluíam o trabalho com barro, recorte e dobradura, desenho, etc. A bola era considerada o corpo mais simples e demonstrava sensação de liberdade, por ser redonda cabia na mão e era vista como um ponto de partida para outros tipos de formas.

Cioppo (1993) diz que nos jardins da infância de Fröebel, o brinquedo e o jogo simbólico são privilegiados por ajudarem a exteriorização do pensamento e na

construção do conhecimento. O jogo usado e a ocupação eram bastante ricos, não eram para serem entendidos como algo concluído e sim como uma semente que deve brotar e crescer na alma dos homens, tanto de criança como do adulto.

Carneiro (2003) ressalta que Fröebel considerava a escola um local para aprender coisas importantes como: verdade, liberdade, iniciativa, responsabilidade e relações causais. Pensando dessa maneira a escola era uma sociedade em miniatura.

Outra contribuição inegável foi da primeira médica italiana Maria Montessori (1870-1952), estudou a fundo a psicologia experimental onde realizou diversas observações antropológicas nas escolas primárias abrindo em 1907 a primeira Casa dei Bambini, onde iniciou a sua prática. Dedicou a maior parte de sua vida à educação das crianças pequenas, criou para elas ambientes propícios e materiais adequados para ajudar no processo de seu desenvolvimento.

A médica sofreu influências de Rousseau no que diz respeito a auto-educação e a ação destrutiva do adulto sobre a criança. Tinha como princípio básico o desenvolvimento da liberdade, da auto-atividade, da individualidade, indicando uma relação cooperativa entre o educador e o educando (CARNEIRO, 2003).

Para Montessori o ponto de vista da escrita, a aprendizagem acontecia em três fases: o primeiro era a noção de abstração usando materiais sensoriais (sons, forma, posição e lateralidade); o segundo envolvia a aquisição de imagem visomotora, sinais e movimentos da escrita e já o terceiro envolvia a realização de exercícios para composição das palavras, letras em cartão, letras soltas sem cartolina e no alfabetário passando das palavras simples para as mais complexas.

Comênio (1592-1670) considerado o maior protagonista e educador do século XVII, também teve um grande destaque quando identificou as etapas de vida dividindo-as em quatro fases: a infância, a adolescência, a puerícia e a fase adulta. Deu a elas destaque no desenvolvimento físico do ser humano, mostrando a necessidade da existência de escolas maternas com pessoas especializadas. Também planejou uma meta para a escola de educação infantil, na qual ele recomendava o exercício dos sentidos e o uso de audiovisual, alertando que a aprendizagem das coisas devia acontecer antes da palavra.

Um educador que também merece destaque pelas influências que exerceu na educação infantil é Decroly (1871-1932). Nasceu na Bélgica, estudou ciências naturais, além de medicina e chegou a criar um instituto laico de ensino especial.

Para suas pesquisas com crianças ele usava fotos e sua obra acabou orientando programas dos jardins da infância belgas.

Assim como Montessori e Fröebel enfocou a pedagogia ativa. Previu um único centro de interesse que é o homem e suas necessidades que acabou dividindo em quatro fases: a necessidade de alimentar-se, a necessidade de lutar contra as intempéries, a necessidade de defender-se do perigo e a necessidade de atuar e de trabalhar.

A valorização da infância como uma fase da vida só teve início no século XVI, na França, e tal reconhecimento surgiu com as idéias revolucionárias de Rousseau (1712-1778) suas idéias foram de grande importância porque defendeu a particularidade da infância desse período, mostrando que a criança não era um adulto em miniatura, mas que tinha características próprias e que deveria ser respeitada a exclusividade do seu desenvolvimento. “A criança não é um adulto em miniatura, tem sua própria história, é um ser concreto e real não podendo ser tratada de forma abstrata, como se fosse um adulto” (CLOPPA, 193, p. 91).

Também deu um grande passo no sentido de valorizar a infância, enfatizando em suas obras a educação sensorial, a liberdade e a bondade natural. Mesmo não sendo educador, mostrou que a mente do adulto e da criança são diferentes. Também mostrou a importância da liberdade, independência e da espontaneidade no processo educativo. Para ele a criança nascia boa, mas a sociedade que a corrompia.

As idéias de Rousseau influenciaram diversos educadores entre eles Pestalozzi (1746-1867) que acabou fundando uma escola primária popular. Apesar de trabalhar com crianças da classe popular, Pestalozzi observou e registrou a vida do seu filho, onde escreveu a obra “Como Gertrudes educa seu filho” mostrando a importância do desenvolvimento psíquico da criança.

O trabalho educativo desse educador propunha passar do próximo para o remoto, do concreto para o abstrato e da parte para o todo. Também constatou a necessidade do desenvolvimento harmônico do ser humano do ponto de vista mental, moral, laboral, afetivo e físico.

Segundo Carneiro (2003) apesar de já existirem locais para acolher crianças, as primeiras instituições de educação infantil apareceram em torno do ano de 1767 na França, foi fundada na zona rural pelo pastor protestante Johann Oberlin. Neste local ficavam crianças pequenas enquanto as mães iam trabalhar no campo.

Nos séculos XVI e XVII os escolares eram vistos como pertencentes ao mesmo mundo dos soldados, criados, e de um modo geral, dos mendigos. Foi preciso uma pressão dos educadores para separar o escolar do adulto boêmio. A noção de criança bem educada no século XVI não existia, mas essa visão foi formada no século XVII através das visões reformadoras da elite dos pensadores e moralistas que ocupavam funções eclesiásticas ou governamentais.

Os moralistas e educadores conseguiram impor seu sentimento grave de uma infância longa graças ao sucesso das instituições escolares e as práticas de educação que eles orientavam e disciplinaram.

Durante muito tempo a escola ficou alheia a repartição e à distinção das idades. Seu objetivo essencial não era a educação da infância, uma espécie de escola técnica destinada a instrução dos clérigos, jovens ou velhos. Era comum ver adultos e, até mesmo ancião, junto com crianças pequenas formando uma só turma.

A partir do século XVIII, a escola única foi substituída por um sistema de ensino duplo, em que cada ramo correspondia não a uma idade, mas a uma condição social: O liceu ou o colégio para os burgueses (secundário) e a escola para o povo (primário).

Percebe-se que a disciplina escolar teve sua origem na disciplina eclesiástica ou religiosa. Essa característica, a introdução da disciplina, é a diferença essencial entre a escola da Idade Média e o colégio dos tempos Modernos.



As brincadeiras das crianças deveriam ser consideradas suas atividades mais sérias  
(Montaigne,apud Bettelheim,1989,p.164).

## 2. Jogo, brincadeira e brinquedo

O termo jogo é uma palavra que possui diferentes denominações. O termo é discutido entre vários autores de diversas áreas de conhecimento; mas esses autores têm dificuldade de chegarem a um consenso. Para poder definir os termos: JOGO, BRINCADEIRA e BRINQUEDO foi preciso recorrer a diferentes textos e autores, o que complicou um pouco devido a complexidade do tema, embora exista unanimidade entre os autores sobre a importância dos jogos e brincadeiras na vida da criança e a sua função social, há também muitos pontos de vista diferentes entre os autores sobre a definição dos termos.

Entre os diferentes povos, em diferentes épocas, o jogo apresentou características diversas, além de várias denominações. Por certas razões o conceito dos termos: jogo, brincadeira e brinquedo englobam variadas manifestações, sendo que cada contexto histórico constrói sua própria imagem a partir dos valores que cada sociedade possui. Dessa maneira, enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui.

Segundo Kishimoto (1997, p.15) uma mesma conduta pode ser interpretada como 'jogo' ou 'não jogo' em diferentes culturas, dependendo do significado dado. Portanto, para algumas pessoas alheias à cultura indígena vai interpretar a ação de uma criança atirando arco e flecha em pequenos animais, vai pensar que está jogando ou brincando, enquanto para essa comunidade, é apenas um preparo da arte da caça que é necessária ao sustento da tribo.

Carvalho (1999) diz que o termo usado para o brinquedo, na Língua Portuguesa assume diferentes sentidos. A autora cita como exemplo o brinquedo que significa um objeto de brincar mas também assume sentidos metafóricos, nas expressões que são usados fazem com que o brinquedo se torne algo fútil, algo não sério como demonstra algumas expressões como: "Você está brincando?", quando se recebe alguma informação que a princípio é inaceitável; "É só de brincadeira", justificando-se por um momento de humor. O que seria então jogo, brincadeira e brinquedo?

## JOGO

Historicamente a palavra 'jogo' originou-se do vocábulo latino ludus, ludere usado para movimentos rápido estendendo-se para jogos públicos. Com o aparecimento das línguas românicas a partir do latim, o vocábulo inicial se modificou, originando 'iocus', 'iocari', que indicava tanto diversão, quanto o ato litúrgico, a representação cênica e o próprio jogo de azar (PRETOLA, 1997, p. 5).

Para Huizinga (2001, p. 33):

*“(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’”.*

Os jogos também podem ser atividades livres nas quais os seus participantes inventam as próprias regras nas quais se submetem, não por imposição, mas por um acordo comum e desinteressado. O jogo é reconhecido como um meio de proporcionar à criança um ambiente agradável, motivador e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. É uma ação que desenvolve o quadro cognitivo e as relações sócio-afetivas. É através da ação que se trabalha o autoconhecimento, o conhecimento social ou a valorização do próximo.

O jogo tem como característica uma brincadeira prazerosa, que envolve regras, dá liberdade em participar ou não, pela sua seriedade, pela separação dos fenômenos do cotidiano, pela sua limitação no espaço e tempo, por seu caráter representativo e pela incerteza quanto aos resultados. Já essas regras podem ser explícitas, como na amarelinha ou xadrez e implícitas como nos jogos de faz-de-conta.

De acordo com Piaget (1978), no livro “A formação do símbolo na criança”, os jogos se dividem em 3 fases: **jogos de exercícios** onde aparece no período sensório-motor, **jogos simbólicos** que aparecem no período pré-operatório e **jogos de regras** que é característica da fase das operações concretas. Esta é uma classificação do ponto de vista do desenvolvimento da criança, porque do ponto de vista material existem diferentes classificações que não é nosso interesse trabalhar neste momento.

O jogo de exercício vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, quando há prazer nas repetições de ações físicas como: pular, correr etc. O exercício não supõe qualquer tipo e técnica, pondo em ação um conjunto de diferentes condutas, sem modificar as respectivas estruturas. Ele nada mais é do que um simples divertimento.

O jogo simbólico ou faz-de-conta aparece em torno dos 2 anos e vai até os 6 anos. Segundo Friedmann (1996, p.29):

*“(...) o símbolo implica a representação de um objeto ausente...e uma representação fictícia, na medida em que implica a representação”.*

A criança modifica o significado dos objetos, assume papéis presentes em seu contexto social, expressa seus sonhos e fantasias. É um meio pelo qual ela usa para expressar como vê as coisas e os conhecimentos do seu mundo real, fazendo uma ponte entre o real e o imaginário.

Seguindo a evolução do jogo segundo Piaget (id), o jogo de regra é a atividade lúdica do ser socializado, que aparece por volta dos 7 anos. As regras pressupõem a existência de relações sociais. O jogo é um fato social e assume o sentido e a imagem que a sociedade lhe dá, de acordo com seus valores, sua crença, enfim, o seu modo de vida.

## **BRINCADEIRA**

A palavra brincadeira tem como característica a ação do brincar, referindo-se a um comportamento espontâneo que resulta de uma atividade que não é estruturada. A sua marca principal é o fato de não ter regras fixas; é o lúdico em ação. Kishimoto (1997) ressalta que brincar:

*“(...) é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica”.*

A brincadeira exprime a forma como a criança reflete, ordena e organiza o mundo. É também um ato onde ela pode expressar de modo simbólico, suas fantasias, seus medos, sua agressividade e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vive, porque esta é a linguagem secreta das crianças.

Para Piaget (1978), a criança, quando brinca, assimila o mundo do seu jeito sem compromisso com a realidade, devido a sua interação com o objeto não vai depender da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe der.

A criança, por sua criatividade, vai dar aos objetos significados diferentes daqueles que normalmente possuem, vendo como brinquedo. Um exemplo bem simples que pode ser citado é o cabo da vassoura, que se torna um “cavalo” em uma troca construtiva de significados. Os brinquedos acabam tornando-se objetos de comunicação, um meio na qual a criança sai de uma relação centralizada num objeto, para torná-lo algo mediador entre ela e as outras crianças e de maneira mais geral entre ela e o mundo.

## **BRINQUEDO**

O brinquedo caracteriza-se pelo objeto do brincar, possuindo um forte valor cultural, permitindo compreender melhor determinada cultura ou sociedade. Este não deve ser visto apenas como algo fabricado pelo mercado consumidor, mas como qualquer objeto que leve a criança a viajar através da imaginação; pode ser um objeto industrial, feito artesanalmente ou mesmo feito pela própria criança. Como diz Oliveira (1984):

*“(...) a riqueza do brinquedo decorre de sua capacidade de instigar a imaginação infantil”.*

Por isso que devemos deixar a criança livre para que, através da sua criatividade e imaginação, possa chegar a criações incríveis com objetos de brincar.

A presença dos brinquedos no ambiente infantil é necessário para o pleno desenvolvimento da criança, porque a sua exploração vai poder permitir tanto a aquisição da informação quanto a relação com outras situações, de modo que o conhecimento adquirido a partir deles torne-se mais agradável e significativo. Este estimula a representação e a expressão de imagens que trazem aspectos da realidade. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Do ponto de vista psicológico, Vygotsky (1984) entre outros, concede ao brinquedo um papel muito importante por preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é o motivo para a ação. O brinquedo é o estimulador do imaginário infantil, permitindo à criança diferentes formas de brincadeiras.

Neste trabalho, o termo jogo é usado como descrição de uma ação lúdica, envolvendo atividades onde a criança se entrega principalmente, pelo prazer da própria atividade. Será considerado brinquedo, o objeto usado como algo revestido de significado lúdico pela criança e não apenas pelo que é em si mesmo.

## 2.1 Brincadeiras tradicionais e suas influências na educação infantil

Para compreender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis é preciso estudar as raízes folclóricas responsáveis pelo seu surgimento. Diversos estudos quando falam em brincadeiras tradicionais destacam as origens brasileiras na mistura de três raças nos primeiros séculos: a raça vermelha, negra e branca.

Mas o que seria jogo tradicional infantil e quais influências recebeu?

Os jogos tradicionais são manifestações de criação regional ou nacional mas com raízes de identificação entre países de cultura similar ou mesmo distantes. O surgimento de vários desses jogos e brincadeiras infantis está ligado à apropriação pelas crianças e reprodução à sua maneira, de práticas culturais observadas entre adultos (MELLO, 2006).

Para Adriana Friedmann (1996, p.43):

*“(...) O jogo tradicional é aquele transmitido de forma expressiva de uma geração a outra, fora das instituições oficiais, na rua, nos parques, nas praças etc., e é incorporado pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (...) muda a forma mas não o conteúdo do jogo tradicional”.*

Para poder entender melhor a noção de jogo tradicional é preciso situá-lo dentro do contexto mais amplo da cultura, na qual faz parte o folclore e a cultura infantil.

O folclore é uma forma de conhecimento científico que nasceu da necessidade da filosofia positivista de Augusto Comte, do evolucionismo inglês de Darwin e Spencer e da necessidade histórica da burguesia, propondo um problema pragmático: determinar o conhecimento peculiar do povo, através dos elementos materiais e não-materiais que constituíram a sua cultura. (FRIEDMANN, 1996, p.40).

*“Por ser um elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade” (KISHIMOTO, 1993, p. 15).*

O que é folclore? Segundo dicionário Michaelis (2000) folclore é:

*(...) “costumes tradicionais, crenças, superstições, cantos, festas, indumentárias, lendas e artes de um povo”.*

Para os folcloristas o folclore seria a ciência do saber popular. O folclore é cultural e vai da cultura de cada país, que decodifica a identidade e reproduz os símbolos que consagram o modo de vida de cada classe. As classes mais altas

podem até achar que o folclore é algo antiquado e conservador, mas pode ser atual e vivo para as classes que usufrui e é produtora de uma cultura popular.

*“(...) O folclore infantil é parte integrante da cultura folclórica; é a manifestação da riqueza natural da criança: suas potencialidades físicas, corporais, motoras, sensoriais, intelectuais, emocionais e sociais. Os elementos do folclore infantil constituem grande parte do patrimônio lúdico das crianças e são todos **tradicionais**; esses valores vêm do passado, da nossa formação e constituem o ambiente moral em que nos formamos” (FRIEDMANN, 1996, p.40).*

Na verdade não se conhece a origem desses jogos, mas os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. O jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre e espontâneo, onde a criança brinca pelo prazer de o fazer. É esse tipo de jogo que será objeto de estudo neste capítulo.

### **Influência portuguesa nas brincadeiras tradicionais**

A influência portuguesa está nas raízes da história da colonização do Brasil, quando em 1500, Pedro Álvares Cabral e suas caravelas tornaram possível a descoberta e a exploração econômica do pau-brasil de onde veio o nome do nosso país.

Freyre (1963, p.70) fala da predisposição que o português tinha para a colonização híbrida, por isso houve uma rápida multiplicação dos filhos mestiços que se espalharam pelo território brasileiro.

*“A mistura do índio e negro ao branco fez prevalecer como núcleo primitivo para a formação da nacionalidade brasileira o elemento branco. Assim, quando chegaram as levadas de imigrantes estrangeiros, já existia um núcleo primitivo de população no qual predominava o elemento branco” (KISHIMOTO, 1993, p.17).*

Com o tempo já na sua grande maioria de mestiços de brancos e índios, permitiram a rápida miscigenação da população primitiva. Com isso, no século XIX, antes da abolição da escravatura, começou a crescer o movimento de imigração com origem germânica e mediterrânea para substituir a mão-de-obra escrava.

Foi através da ausência de preconceitos raciais que no Brasil se misturaram as raças brancas, africanas e indígenas na formação do povo brasileiro. Mais tarde veio o cruzamento com os europeus e asiáticos, surgindo a grande composição heterogênea da população de hoje em dia.

Kishimoto (1993, p.20) ressalta que:

*“(...) em virtude da ampla miscigenação étnica a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis atuais do Brasil”.*

Pesquisadores afirmam que é impossível dizer com toda certeza o que é realmente específico do português, é uma questão difícil pelo fato dos portugueses terem recebido influências africanas, européias e peninsulares antes de chegarem ao Brasil.

Com a vinda dos colonizadores também veio o seu folclore e junto vieram os jogos, festas, valores, contos, histórias, lendas e superstições que se perpetuaram com as vozes adocicadas das negras. Também é bastante conhecida a influência portuguesa através de versos, adivinhas, parlendas, personagens como a mula-sem-cabeça, brincadeiras de pique, etc.

Cascudo (1984) ressalta um pouco da tradição trazida pelos primeiros colonizadores como: o lobisomem, todo acervo de histórias de bruxas, fadas, assombrações, gigantes, príncipes, castelos, tesouros, etc. As lendas da cuca, bicho-papão e bruxas que eram divulgadas pelas avós portuguesas aos netos e também pelas amas dos sinhozinhos acompanham a infância brasileira até hoje e penetram em seus jogos.

Segundo Bittencourt, (1960) o folclore português é originário de tradições milenares européias e as que não eram de origem portuguesa levam a nossa marca, depois com as novas gerações de luso-brasileiros, sofreram as injunções naturais que a própria terra sugeria tão fortemente.

A tradição milenar do folclore transmitido pela oralidade de personagens anônimos pode ser percebida na divulgação dos jogos tradicionais infantis como a pipa. A pipa foi introduzida no Maranhão no século XVI pelos portugueses, mas parece que tem uma procedência oriental.

Câmara Cascudo (1988), no dicionário do folclore brasileiro ressalta que os portugueses trouxeram o papagaio do Oriente, Japão e China, sendo popular em todas as classes sociais desde o tempo remoto.

Em vista disso, pode-se dizer que a grande maioria dos jogos tradicionais infantis reunidos à lúdica brasileira chegou ao Brasil pelos portugueses mas que já carregavam uma tradição européia. Depois o Brasil recebeu novas influências juntando-se com outros elementos folclóricos vindo do povo negro e indígena.

## **Influência indígena nas brincadeiras tradicionais**

São poucas as heranças que restam dos índios, mas é importante lembrar que de maneira semelhante a outros povos, eles também em sua cultura popular tiveram jogos. Do ponto de vista cultural, os povos antigos possuíam inúmeras atividades lúdicas e com os índios isso também aconteceu, principalmente entre os astecas e os maias, o jogo de pelotas foi o mais importante (Carneiro, 2003).

Não foram apenas os maias e astecas que praticaram os seus jogos, outros povos indígenas também tiveram seus costumes e ainda tem. Entre os índios da Colômbia era e é muito comum a cama de gato como conhecemos. Entre eles ainda foram encontradas mais de trinta formas diferentes de desenho feito com o barbante.

Ainda hoje entre índios brasileiros pode ser encontrado o chocalho feito de casca de frutas que foi e continua sendo o primeiro brinquedo. O chocalho provavelmente era usado para afastar os maus espíritos.

Para Zumbano (2004) a criança recebe os primeiros brinquedos quando bebê. Um exemplo que a autora cita é o contato com o seio materno, o sorriso do pai e mesmo a face da mãe que o embala. Aos poucos a criança percebe as suas próprias mãos, segura os pezinhos, etc, com isso despertando seus sentidos em um mundo cheio de descobertas. No ciclo da vida será sempre assim, tudo é brinquedo, tudo é brincadeira.

Existem cuidados especiais com a mulher indígena quando o bebê nasce, o pai fica na rede com ele até o cordão umbilical cair e é considerada uma questão de honra o pai cuidar da mulher para que ela não sofra.

Achatar-lhe o nariz , furar-lhe os lábios se fosse um rapaz, essa era a primeira operação feita na criança e depois o pai dava um arco e flecha para quando crescer ser forte e vingar dos seus próprios inimigos. É no meio da rica natureza que o indiozinho recebe o seu primeiro objeto-brinquedo que vai usar muito mais tarde, imitando os adultos (ZUMBANO, 2004).

Entre os índios taulipáangs, tapirapés e tupis, são encontrados jogos com fios como a cama de gato, conhecida por muitos de nós e jogados ainda hoje. Outras brincadeiras como os cantos acompanhados com mímicas, principalmente com gestos livres, piões, papagaios de pano, barro e madeira são alguns dos brinquedos prediletos das crianças. Os instrumentos musicais também causavam fascínio nas

crianças pelo som que produziam, por isso a grande presença dos indiozinhos nas procissões, que animavam as coreografias e eram usados pelos jesuítas para a catequese dos adultos.

Mello (2006) diz que as crianças tinham outros objetos para brincarem como pedaços de madeira e pedrinhas. Também eram comuns as índias fazerem brinquedos de barro cozido representando figuras de animais e pessoas, mas essas estatuetas não eram apenas brinquedos e sim, elementos de religiosidade. A tradição das bonecas de barro não se transferiu à cultura brasileira, prevalecendo a boneca de pano.

As crianças brincavam junto à natureza nadando em rios, subindo em árvores, correndo, também brincavam com folhas de arvores, bolas de látex, petecas, dançando e imitando os animais. Essas atividades permitiam e ainda permitem a criação de vínculo com seu grupo. Suas danças imitam o movimento dos animais, suas cuias e potes têm as mesmas formas e seus jogos representam os movimentos e características dos animais.

Sabe-se que nos séculos XVI e XVII os meninos indígenas brincavam com arco, flecha, tacapes, sendo considerado o seu maior divertimento imitar gente grande tentando pescar ou caçar animais.

Carneiro (2003) afirma que apesar da riqueza cultural que os índios possuíam, hoje em dia as comunidades indígenas estão perdendo os seus espaços devido ao processo de miscigenação, pelo processo de catequização e escravidão, mais recentemente pelo processo de urbanização.

A autora ressalta que uma aldeia guarani remanescente próximo à cidade de São Paulo, as crianças ainda mantêm alguns costumes da tribo como subir em árvores, caçar passarinhos, dançar e cantar nas rodas. Muitas atividades estão desaparecendo devido a influência do homem branco que impõe a sua cultura urbanizada, pelo fato da aproximação a aldeia a com metrópole.

### **Influência africana nas brincadeiras tradicionais**

A cultura brasileira possui fortes elementos de origem africana. O Brasil é um dos países de maior contingente populacional negro do mundo. Provavelmente pela própria opressão imposta à população negra, não se observam muitos registros

quanto às influências na prática dos jogos tradicionais tanto de adultos como infantis ao longo do tempo.

Não se sabe ao certo quando que os primeiros escravos chegaram ao Brasil devido a falta de documentos. Na opinião de alguns historiadores, já existiam negros africanos nos primeiros engenhos de cana-de-açúcar na capitania de São Vicente e supõe-se que na Bahia os primeiros negros chegaram em 1538.

O Brasil é uma das nações que tem uma grande influência dos negros em todos os setores da vida econômica, cultural e social. Quando foi verificada a falta de adaptação do índio para o trabalho nas lavouras e nas minas, foi a força do negro que o substituiu (KISHIMOTO, 1993, p.27).

Segundo informações do padre José de Anchieta em 1585, existia na Colônia, 14.000 escravos para uma população de 57.000 pessoas, e esses escravos eram distribuídos para os serviços agrícolas em Pernambuco, Bahia e Rio de Janeiro. Nos séculos XVI, XVII e XVIII, os negros africanos eram trazidos ao Brasil para substituir o trabalho dos índios.

Quando houve a abolição da escravidão no Brasil, houve a destruição dos documentos, provocado pelo movimento romântico que pretendia tirar essa mancha da história do país e os poucos documentos que restaram não permitem saber com exatidão o número de africanos que entraram no Brasil.

Em relação aos jogos e brinquedos africanos Câmara Cascudo (1958) na obra *Superstições e Costumes* diz que é difícil saber quais são de origem africana devido a influência de Paris e Londres durante centenas de anos. Além do mais, também existem brinquedos considerados universais e que estão presentes em qualquer país e classe social como a bola, dança de roda, criação de animais e aves, corridas, saltos de altura, etc, que ao ver do autor estão presentes desde tempos imemoriais em todos os países.

Com o tempo muitos jogos se descaracterizaram porque os negros que nasciam no Brasil sofreram influências da cultura africana, indígena portuguesa. Além disso, foram poucos os viajantes que registraram as brincadeiras em geral e menos ainda das crianças africanas. Esses viajantes se preocupavam mais com aspectos sociais, religiões e superstições. O jogo infantil não estava nas preocupações dos viajantes e da população, a infância ainda não despertava nenhum interesse dos estudiosos.

Ainda por intermédio das influências negras que as tradições trazidas pelos primeiros colonizadores portugueses sofreram alterações ou foram enriquecidas pela influência negra. Além da figura da ama ser bem presente na hora de amamentar o menino branco, o embalava no berço, ensinava as primeiras palavras, contava história das mucamas, da cozinheira e dos filhos das escravas, iam fazendo parte da vida social do filho de senhores de engenhos.

Através da oralidade, muitos jogos, brincadeiras e brinquedos devem ter recebido influências africanas que se incorporaram à cultura brasileira. Alguns estudos sociológicos e antropológicos registram passagens sobre brincadeiras entre meninos de engenho e meninos escravos nas casas-grandes e senzalas, onde a dominação branca era reproduzida na atividade infantil.

Um hábito que era bastante comum nas casas-grandes era de colocar a disposição do sinhozinho alguns moleques da mesma idade e sexo aproximadamente para brincarem. O melhor brinquedo dos meninos de engenho era montar a cavalo, carneiros e na falta destes era usado os próprios moleques. Nas brincadeiras que muitas vezes eram violentas, os moleques viravam bois de carro, cavalos, enfim um meio de transporte.

O gosto pelos maus tratos aos negros parecia um deleite para o menino brasileiro dos tempos da escravidão. Até hoje ainda existe inúmeros jogos espalhados por regiões como o Sudeste e Nordeste ou lugares que se destacaram pelo cultivo da cana e uso de negros escravos, a cultura infantil ainda preserva brincadeiras como o chicotinho queimado, cipozinho queimado. Usos de lascar o pião ou comer a pipa do outro usando o cerol parem ser decorrentes do contexto escravagista como uma maneira de exprimirem o sadismo dos meninos das casas-grandes na escravidão.

Os meninos de engenho viviam soltos em companhia dos moleques montando a cavalo, nadando nos rios e fazendo todo tipo de travessuras próprias da idade. Provavelmente as travessuras aumentavam com a idade. Mas os padres da época não compreendiam como podiam os meninos de família viver pelas ruas soltando pipas com os meninos mais pobres e brejeiros.

Ainda no cotidiano da época destaca-se o compartilhamento das brincadeiras das sinhazinhas com a menina negra. A brincadeira girava em torno da senhora mandando nas criadas e a menina negra obedecendo as ordens da senhá. No

brincar livre as meninas brancas e negras tentavam compreender os diferentes papéis que davam sentido à sua inserção na sociedade escravocrata.

Ariés (1986, p.109) ressalta que essa atitude de intolerância em relações aos jogos seja resultado da assimilação da moralidade dos clérigos do passado que reprovavam os jogos de azar, a brutalidade dos jogos esportivos e da comédia.

Ariés (p.115) diz que os jogos tradicionais infantis como bola e pião eram atribuídos a pessoas ignorantes e grosseiras, indignos de serem praticados pela classe dominante.

Nas fazendas dos senhores de engenho com a prática de entregarem seus filhos para serem amamentados e criados pelas negras trouxeram reflexos não só na educação das crianças como também nos seus jogos.

Muitas tradições trazidas pelos portugueses foram modificadas ou enriquecida devido a influência da escrava africana. Entre essas tradições estão: a de não apagar a luz enquanto a criança não for batizada para ele não se tornar feiticeiro; de dar nomes santos para as crianças para não virarem lobisomem e de jogar o cordão umbilical no fogo ou no rio para os ratos não comerem e assim não transformar a criança em ladrão. Em vez do bicho papão são os negros velhos, boitatá e Saci Pererê que rondavam as casas-grandes para pegar os meninos chorões.

Kishimoto (1993) diz que o folclore africano era cheio de histórias de bichos, repletos de animismo e juntou-se a histórias de príncipes, princesas, pequenos polegares contadas pelas avós coloniais aos netinhos.

Tentar compreender os jogos da infância do engenho de açúcar separando as brincadeiras dos meninos brancos e negros é uma tarefa complexa, devido séculos de convívio e a mistura de seus valores, tradições e costumes.



Dê a criança o que você teve de importante na infância: tempo para brincar.

Pára-choque de caminhão

### 3. A importância da brincadeira e o desenvolvimento da criança

A intenção desse capítulo é demonstrar que o ato de brincar proporciona a construção do conhecimento de forma natural e agradável, é um grande agente de socialização, cria e desenvolve a autonomia. Esta oportunidade de brincar sempre existiu, sendo preciso que os adultos envolvidos as reconheçam e pensem em como aproveitá-las.

Também pretende fazer um pouco de reflexão sobre o brincar, os jogos e as situações-problema como sendo recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa. Para isso, é preciso que o educador reavalie o seu papel e suas atitudes, se tornando um profissional ativo que saiba tomar decisões, aceitar as formas de pensar de cada criança. Ao utilizar uma nova maneira de agir deixando de considerar mais importante os exercícios de lápis e papel para valorizar o brincar.

Por que brincar? Qual é a importância que o brincar tem na vida da criança? O ato de brincar é importante porque é terapêutico e prazeroso para a criança, o prazer é a essência do equilíbrio humano. O brincar ajuda a criança avançar do ponto em que está no momento, fazendo que isto aconteça prazerosamente e dando oportunidade para que ela se transforme em um adulto crítico, que saiba se posicionar e que seja atuante socialmente. É através do brincar que as crianças recriam o mundo, refazem os fatos, não para mudá-los simplesmente ou para contestá-los, mas para adequá-los a sua compreensão.

O educador deve espírito aberto para o lúdico, reconhecendo a sua importância como fator de desenvolvimento da criança. Seria bom se, o professor pudesse ter na sala de aula um cantinho com alguns brinquedos e materiais para brincadeiras. Pode-se ensinar, também as crianças a produzirem brinquedos. Geralmente o que acontece nas escolas é o trabalho de construir brinquedos com sucatas que fica restrito às aulas de arte. Os professores também podem desenvolver este trabalho nas áreas de matemática, ciências, teatro etc, integrando aos conhecimentos que são ministrados.

É interessante ver uma criança poder transformar um simples copo de plástico em uma fantástica nave espacial com tripulantes e tudo. A relação entre o desejo da criança e a realidade objetiva dá origem ao lúdico acionado pela imaginação. Assim, pode-se dizer que as brincadeiras por abrir espaços para o jogo

da linguagem com a imaginação, vai se configurar em uma possibilidade da criança inventar novas maneiras de formar a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base para a construção de conhecimentos e valores, isto vai fazer com que o brincar seja uma grande fonte de aprendizagem e conhecimento.

Quando a criança brinca (e o adulto não atrapalha), muitas coisas sérias acontecem. Quando ela mergulha em sua atividade lúdica, o seu ser se organiza todo em função da sua ação. O interesse provoca um fenômeno, que reúne potencialidades num exercício mágico e prazeroso. Quanto mais a criança mergulha no brincar, mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção, de descobrir, de criar e, especialmente, de permanecer em atividade. É a aprendizagem pelo sentir e não para obter determinado resultado ou para possuir alguma coisa. Esta passa a ser cultivada, qualidade rara e fundamental. Sem brincar, ela não vive a infância.

A brincadeira, sendo uma atividade dominante na infância, tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, é primordial para a criança começar a aprender a aprender. Depois tem início a formação de seus processos de imaginação ativa e, por último, a apropriação das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem à sociedade.

Cabe ressaltar que interessa, neste capítulo, referências de alguns autores, porque abordam diferentes aspectos em relação entre o jogo e a criança. Portanto, não há pretensão de desenvolver um estudo aprofundado das suas abordagens, o que seria considerado uma tarefa difícil e fora das possibilidades deste trabalho.

Freud (1971), Bettelheim (1988) e Piaget (1978), entre outros autores, afirmam a importância do jogo na vida da criança e de sua função social, mas encontramos muitas vezes nos autores a explicação das razões que levam a criança brincar.

Para Freud (IN: Erikson, 1971:198) a brincadeira é o meio pelo qual a criança expressa suas primeiras realizações psicológicas e culturais. Os bebês, por exemplo, quando mostram um sorriso para suas mães, estão brincando, se expressando a si mesmo. Para o autor, essa reação possibilita à criança superar o desprazer e a angústia, causados, segundo ele, pela ausência da mãe. Freud considera que o menino não estava apenas se divertindo, mas dominando uma situação que não era de prazer e sim de ausência, conflito e angústia.

A criança tinha um carretel de madeira com um pedaço de barbante enrolado. Nunca lhe ocorreu, por exemplo, puxá-lo atrás de si, fazendo-o rolar no chão e, deste modo, brincar de cavalo e carroça. O arremessa com grande habilidade, sempre segurando o barbante estando em sua cama, de modo que o carretel desapareça dentro do cortinado e, então, diz o seu significado 'o-o-o-oh'; depois puxava o carretel saudando o reaparecimento com um alegre 'da' (ali). Está portanto, um jogo completo, na qual o barbante desaparece e reaparece; só o primeiro ato era observado pelos circunstantes e o único que o menino repetia incansavelmente com expressão de seu interesse pelo jogo, enquanto o maior prazer se vinculava ao segundo ato.

No mundo da criança a sua imaginação é incrível e fantástica. Incentivar o lúdico é papel de todo pai e também do educador, e é isso que se deve fazer. Estimular o mundo encantado, o faz de conta, o ser criança. Quem pensa que as brincadeiras infantis servem apenas para passar o tempo da criançada está completamente enganado. Enquanto as crianças brincam, constroem o conhecimento de uma maneira sólida e bem elaborada. Só o fato de pegar as roupas da mãe e fazer de conta que é essa mãe ou, de imitar o pai trabalhando, já demonstra o quanto de percepção a criança tem. Nesses tipos de brincadeiras as crianças assimilam dúvidas, elaboram suas angústias e constroem o conhecimento.

Ao ser dada à criança oportunidade de discutir sobre situações-problema, estas se tornam pessoais, intencionais e permitem à criança uma base para verbalizar o seu pensamento. Não são apenas problemas práticos que precisam de soluções; as crianças muitas vezes se deparam com dilemas normais como: "minha professora quer que eu resolva os exercícios de matemática, mas o que eu quero no momento é fazer a experiência de ciências", "minha mãe não quer que eu desça no playground, mas meus amiguinhos estão lá e quero brincar com eles". Estes são dilemas constantemente criados pelos adultos constantemente e nem sempre as soluções pessoais da criança para os problemas são encarados com simpatia.

Ao serem dadas às crianças situações para um brincar desafiador apropriado, será assegurado e aumentará suas aprendizagens potenciais, permitindo que elas possam desenvolver estratégias de pensamento ativo de ordem superior ou, como afirma Moyles (2002, p.80):

*"(...) A resolução de problemas associa o intelectual ao prático; ela vincula habilidades básicas e habilidades de ordens superiores; ela vincula o ensino e*

*a aprendizagem; ela condiciona a direção à escolha-essencialmente, ela vincula o brincar ao "trabalhar".*

A vida sempre vai apresentar problemas, ainda que sejam "como pagar minhas contas" ou "preciso conseguir um emprego". Para as crianças a vida apresenta menos problemas, porque sempre tem alguém que pensa por elas. Portanto, pode-se observar constantemente que, quando brincam, têm oportunidade de pensar sobre problemas e soluções.

Os adultos envolvidos com a criança não podem ensinar a resolução de problemas, mas podem ajudar no desenvolvimento de estratégias. Deve ser aprendido pela criança que cada problema tem uma solução que é exclusiva daquele que o resolve. Esta solução depende do entendimento que cada criança já desenvolveu, reconhecendo a individualidade dos modelos internos desenvolvidos e reconhecendo a individualidade dos modelos internos do mundo que a criança já construiu.

Para Bettelheim (1988, p.165-199), a criança percebe e constrói o mundo pela brincadeira expressando sentimentos e pensamentos, que teria dificuldade de expressar por palavras. O que se passa na mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que podemos respeitar, mesmo que não entendamos.

A criança escolhe brincar, motivada pelos processos internos, desejos, problemas e ansiedade, porque brincar é uma atividade com conteúdos simbólicos que as crianças usam para resolver, em um nível inconsciente, problemas que não tem condições de resolver na realidade; através da brincadeira adquirem uma sensação de controle que na verdade estão longe de possuir.

E o que é brincar? Este é um conceito muito amplo, mas é preciso ter em mente a sua definição para que se possa estudá-lo. Brincar é algo muito simples: só depende de quem o faz e não existe nenhum objeto que seja indispensável (nem mesmo o brinquedo). A brincadeira é um mundo de possibilidades em que se precisa negociar, seja com você mesmo ou com o grupo. As regras fazem parte do jogo, mas devem ser flexíveis. O brincar também envolve características físicas, psicológicas, emocionais e cognitivas, o brincar é trabalhar com a imaginação e com a criatividade, é estar livre para ser feliz.

“O jogo do faz-de-conta”, brincadeira na qual a criança cria um enredo fantasioso e se coloca nele é a mais rica e constante brincadeira da infância. É através dele que a criança trabalha a angústia diante do desconhecido, pratica o autoconhecimento descobrindo quem é e o que deseja ser, exercita sua capacidade de decisão e experimenta sentimentos como o amor, o medo, o ódio e o desapontamento, entre outros.

Embora no “jogo de faz-de-conta” a criança pareça fazer só o que gosta, na verdade, se sujeita às circunstâncias que ela mesma determinou, aprendendo, assim, a se subordinar às regras. Por exemplo: a menina escolhe ser a “mãe” numa brincadeira de casinha, apegando-se às atividades restritas aos seus papéis. Ela só mudará de atitude se trocar o papel e concordar em não ser mais a “mãe”.

O jogo de faz de conta coloca a criança diante de desafios, possibilitando o desenvolvimento de regras, da imaginação e do levantamento de hipóteses. Tudo para compreender os problemas propostos pelas pessoas e pelo meio. Para a criança, o jogo é o mesmo que o estudo e o trabalho são para o adulto, uma forma séria de educação.

Para Vigotsky (1994), a brincadeira tem importância fundamental no desenvolvimento das funções mentais superiores. Tem origem social e histórica e como característica principal a imaginação. Esta se desenvolve por volta dos três anos de idade. Esse autor afirma que a atividade de brincar preenche as necessidades da criança, motivando-a para a ação.

Se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos. (Vigotsky, 1994, p.121-122).

Para Vigotsky (id), em relação à criança muito pequena, a tendência é satisfazer de imediato os seus desejos, o que nem sempre é possível. Uma criança quer dirigir um carro mas como não é possível realizar o tal desejo, acaba pegando uma caixa de papelão, entra nela e faz de conta que é um carro. A brincadeira, segundo Vygotsky (id), é um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não-realizáveis podem ser realizados. A brincadeira surge, assim, para resolver tensões decorrentes das mudanças no comportamento.

Segundo o autor, a imaginação é um processo psicológico novo para a criança e representa uma forma tipicamente humana. A imaginação se origina na ação. Portanto, a característica que mais define a brincadeira infantil é a imaginação, característica que se difere do trabalho e de outras formas de atividades.

Entre os autores citados, apesar de explicarem o que leva a criança a brincar, eles afirmam que existe uma importância no ato de brincar. Que é na brincadeira que expressa os sentimentos e os pensamentos, que constrói o seu mundo e que é um grande agente de socialização.



“Brincando é a maneira pela qual a criança aprende o que ninguém pode ensiná-la”.

Laurence Frank

#### 4. Os espaços de brincar

Vimos nos capítulos anteriores que a brincadeira é algo essencial ao desenvolvimento do homem, e que os brinquedos precisam ser escolhidos adequadamente, de acordo com a faixa etária da criança, para favorecer a aprendizagem. Mas não se pode pensar só no objeto; é preciso, também, que se pense nos locais apropriados para a realização da brincadeira.

À princípio, essa questão possui solução muito simples, sendo que qualquer lugar serve para a criança brincar, mas quando se vai a fundo o assunto é complexo, porque é preciso esclarecer o conceito de espaço para que, a partir dele se possa entender e adequá-lo ao ato de brincar.

O espaço é um lugar onde a criança experimenta as primeiras sensações como o calor, o frio, o som, a cor e mesmo a segurança. Pensar nessas sensações como se fosse uma moldura de um quadro, onde estas são o eixo central, deixando marcas profundas. Pode-se perceber que o local precisa ser apropriado para dar oportunidade da criança se desenvolver, devido à riqueza de elementos que contém de modo a estimular a descoberta do mundo, porque quanto mais pobre for o espaço, menor a possibilidade de descobrir coisas novas e da criança se desenvolver.

O espaço deve ser um local onde a criança possa experimentar diferentes objetos e materiais, pois como afirma Carneiro (2003, p. 76):

*“(...) a preocupação com o espaço deve ser grande, porque é nele que a criança procura e encontra objetos, aprende a se locomover, adquire a idéia de distância, relaciona-se com o contexto, descobre o mundo ao seu redor. Ele deixa, então, de ser um simples conjunto de objetos organizados, para ser um local onde as relações devem, se estabelecer”.*

Hoje em dia há muita dificuldade em ter espaços para as necessidades infantis porque estas deixaram de ser valorizadas. Frequentemente vemos crianças brincando em locais de risco como ruas movimentadas e perigosas, parques deteriorados, etc.

Até a metade do século passado não existiam muitos estudos a respeito da infância, mesmo assim esta era objeto de atenção dos mais velhos. As brincadeiras eram realizadas nas ruas no final da tarde enquanto os adultos ficavam sentados nas escadas de suas casas ensinando alguma atividade lúdica e contavam histórias

e cantando com outras crianças. Dessa forma mantinha-se a cultura popular e estabeleciam vínculos entre os mais velhos e as crianças. Assim, elas aprendiam a perder e a ganhar, a esperar a vez e viver em grupo.

O brincar ficou cada vez mais solitário porque não existem mais parceiros e a ludicidade vem sendo substituída pela passividade da televisão, do computador e do vídeo game. Na sociedade moderna e globalizada, os meios de comunicação estão substituindo as relações diretas, informais e familiares. A tendência do brincar é, pois, desaparecer nos espaços públicos e na escola, e dessa forma perder o seu valor entre nós. Hoje em dia, nas grandes cidades, espaços de qualidade para as crianças está cada vez mais difícil de encontrar.

Para superar essa deficiência os pais compram brinquedos dos mais modernos e caros, mas ainda não é o suficiente, porque a criança necessita de companhia para brincar. Já para as crianças que têm condição econômica precária não falta objeto e espaço para brincar. Segundo Carneiro (2003) os espaços são divididos em dois grandes grupos: as áreas externas como parques e outras áreas citadas e as áreas internas que são as brinquedotecas.

### **Áreas externas**

A área externa se constitui de um lugar fundamental para a criança porque é nele que ela vai desenvolver as suas primeiras sensações, por isso, a necessidade de adequar e contribuir para o crescimento físico, intelectual e social das crianças.

As áreas externas estão cada vez mais escassas e os centros urbanos estão crescendo desordenadamente fazendo com que reste poucas ruas onde as crianças possam brincar com segurança, liberdade, tranquilidade, longe do perigo do trânsito e da violência. O que se pode fazer? Tem que reivindicar e reconquistar mais áreas abertas para as crianças poderem brincar contribuindo para o desenvolvimento saudável e para o convívio social.

Essas áreas devem estar protegidas por árvores para evitar muita exposição da criança ao sol ou mesmo as intempéries causando algum mal a saúde e deve haver diferentes materiais para a descoberta e exploração da criança. Na cidade de São Paulo há algumas instituições que buscam ter locais próprios para as crianças se divertirem, um exemplo citado por Carneiro (2003) é o SESC (Serviço Social do Comércio) que oferece espaços lúdicos para a população, dentre o SESC existe um

em Interlagos, sendo considerado um dos espaços mais bonitos e outro existente em Itaquera, os dois possuidores de áreas que podem ser consideradas modelos para o desenvolvimento da ludicidade.

Carneiro (2003) diz que existem pequenos parques e cita o Horto Florestal e o Ibirapuera, onde um pequeno espaço possui brinquedos que convida as crianças a brincarem, os objetos desses parques possui poucas cores sendo que deveriam ter cores atraentes, para serem identificados à distância e o espaço tem que ter harmonia para fazer a criança se sentir feliz e estimulada.

O espaço tem que ser de qualidade possibilitando ações livres e menos impostas, mas nos condomínios e nas escolas quando existe, tem um tempo para ser usado com o pretexto de ócio e falta de cuidado com o equipamento.

### Áreas internas

*“(...) Atualmente o lúdico tem uma conotação que extrapola a infância e sua utilização se expandiu tanto, que foi necessário criar espaços específicos a vivências lúdicas, que se chama brinquedoteca” (SANTOS, 2002, p. 58).*

Pode-se perceber que houve uma crescente preocupação em algumas escolas de Educação Infantil em ter um espaço para a criança brincar. Mesmo a escola tendo um pátio e sala de aula, a escola tem um horário reservado para a criança brincar livremente.

As brinquedotecas ou ludotecas (fig. 7) encontram-se geralmente em cantos nas próprias salas de aula ou mesmo em uma sala propriamente montada para o lúdico com jogos, brinquedos e às vezes via sala de vídeo.



Fig. 7- Brinquedoteca crescer feliz

A brinquedoteca é um espaço preparado para estimular o brincar na criança, possibilitando o acesso a uma grande diversidade de brinquedos dentro de um ambiente lúdico. Pode-se dizer que seria um local preparado onde as crianças ficam o tempo que quiser, porque neste lugar elas inventam, brincam, expressam suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos construídos a partir das experiências que vivenciam.

Santa Marli Pires dos Santos (1997), relata que uma brinquedoteca não significa apenas uma sala com brinquedos, mais em primeiro lugar, uma mudança de postura frente à educação. É mudar nossos padrões de conduta em relação a criança; é abandonar métodos e técnicas tradicionais; é buscar o novo, não pelo modernismo, mas pela convicção do que este novo representa; é acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil.

A brinquedoteca:

*“(...) é um laboratório onde a criança é livre para brincar e os profissionais para pensar e analisar a importância e o grande valor dos brinquedos para o desenvolvimento geral da criança” (RIBEIRO, 2001, p.15).*

A brinquedoteca surgiu nos Estados Unidos, na cidade de Los Angeles em 1934 quando, no período da Segunda Guerra Mundial, um grupo de crianças começou a roubar uma loja de brinquedos. Este serviço é utilizado até hoje e é chamado em Los Angeles de *Toy Libraries*.

No Brasil, a brinquedoteca surgiu e se expandiu através de trabalhos feitos com portadores de necessidades especiais. A primeira brinquedoteca foi montada em São Paulo pela Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE), em 1971, voltada a crianças portadoras de deficiência mental e foi a pioneira na divulgação e após esta experiência, as brinquedotecas multiplicaram-se pelo país.

A brinquedoteca na educação cresceu e ela é um grande agente de mudança do ponto de vista educacional. O ambiente da brinquedoteca deve ser alegre, amplo, colorido e bem agradável. As crianças dão asas para a imaginação só que para isso, elas devem ser estimuladas a brincar. Segundo Santos (1997) a brinquedoteca é uma instituição que nasceu no século XX e se tornou um espaço que garante e facilita o ato de brincar.

Este novo ambiente (brinquedoteca) será um gerador de alegrias. A brinquedoteca faz a criança renascer, lhe dá alegria. O brincar e os brinquedos

estimulam a fantasia; na brinquedoteca ela descobre amigos; é um lugar cheio de histórias, músicas, desenhos e teatro. É um ambiente criado especialmente para a criança e que possui como objetivos principais o estímulo à criatividade, o desenvolvimento da imaginação, incentivo a brincadeira do faz-de-conta, a socialização e o desejo de inventar.

Existem vários tipos de brinquedotecas que, vai de acordo com o local onde estão instaladas e o público para a qual se destinam, como e têm como objetivo comum de destacar a brincadeira e promover o desenvolvimento da criança. A brinquedoteca coloca ao alcance da criança inúmeras atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva, permitindo que ela construa um conhecimento próprio.

A brincadeira na sala de aula é muitas vezes considerada uma perda de tempo ou mesmo usada como atividade didática através de jogos pedagógicos e dirigidos. Não há espaço para a atividade lúdica voluntária, isso porque muitas escolas de Educação Infantil estão mais preocupadas em preparar as crianças para o Ensino Fundamental, esquecendo-se da especificidade da infância. Através do brincar, da exploração e da interação, a criança constrói a imagem de si e do mundo que a cerca fazendo com que se desenvolva intelectual, social e afetivamente.

Carneiro (2003) acrescenta que as ludotecas não devem ser confundidas com depósitos de crianças ou de brinquedos, devido ao grande aumento das ludotecas. Também não devem ser espaços para as crianças serem exploradas pelos fabricantes de brinquedos, ou seja, que elas sejam estimuladas ao consumo. O importante das ludotecas é resgatar o direito que a criança tem de brincar, longe da intromissão dos adultos.

Ao contrário do que algumas pessoas costumam pensar, não existe local próprio para a brincadeira e também não se precisa de um arsenal de brinquedos. Para as crianças o local precisa ter espaço para favorecer melhor a circulação desde que a criança possa transmitir segurança, se sentir bem no seu interior.

Existem outros locais, além das brinquedotecas, que também podem ser transformados em lugar para brincar, como por exemplo, o quarto da criança que deverá ter poucos móveis para facilitar a movimentação. Segundo Friedmann (1996) a criança acaba “transformando” esses espaços para adaptá-los a sua brincadeira, mas dentro das suas possibilidades. Os brinquedos não precisam ser caros para

depois serem julgados inadequados pelos pais, com o pretexto de que pode ser quebra.

O que não se pode esquecer é que qualquer que seja o tipo de Brinquedoteca, o acervo de brinquedos, as brincadeiras, vão proporcionar à criança e ao jovem, momentos criativos, alegres, com muito prazer e aprendizado<sup>9</sup>(MALUF, 2004).

---

<sup>9</sup> Ângela Cristina Munhoz Maluf - Mestre em Ciências da Educação, docente de graduação e pós-graduação, psicopedagoga, especialista em Educação Infantil e Especial, escritora, palestrante e consultora de projetos.



“Brinque para que você possa ser sério”.  
Aristóteles

## 5. O papel do professor

Diferentes estudos teóricos e empíricos têm registrado a necessidade da formação específica do professor da educação infantil, de uma maneira em que este profissional possa responder as necessidades reais das crianças de 0 a 6 anos.

Kishimoto (1998, p. 113) aponta a necessidade de uma redefinição curricular dos cursos de magistério.

*“(...) Um olhar para os currículos dos cursos de Magistério e de Pedagogia, repletos de conteúdos que não qualificam o profissional para a compreensão e inserção do lúdico no trabalho pedagógico demonstram a dimensão do problema. Em decorrência, o desenvolvimento infantil não privilegia o ser holístico; o brincar restringe-se ao exercício muscular, conduzido por um professor de Educação Física:”*

O papel do professor diante do lúdico é onde ser o organizador do espaço e dos materiais, o mediador e facilitador do brincar na escola:

- preparar um ambiente, fazendo com que a criança tome a iniciativa de brincar;
- criar oportunidades para o brincar;
- deixar que a criança tente e brinque sozinha, mas que esteja sempre por perto para poder ajudá-la.

Assim, o professor é o responsável pela organização dos espaços para poder estimular a brincadeira, pela seleção dos brinquedos e pela supervisão durante a interação das crianças, mas sem direcionar as brincadeiras.

Desta forma, quando o professor dispor de brinquedos, fantasias, jogos, quebra-cabeças, livros, etc, estará permitindo à criança o livre manipular, o tentar, o criar e recriar. Esses exercícios formam redes de conexões que, através de tentativas e erros, possibilitam a interação entre as crianças, na qual uma auxilia a outra na execução de novas tentativas, desenvolvendo o campo cognitivo, o motor, o social e o afetivo.

Ao propiciar atividades lúdicas, a escola bem como o educador devem ter como preocupação:

- observar as crianças enquanto brincam;
- permitir que a criança escolha livremente os objetos;
- as crianças devem estar sob a supervisão de um adulto, mas não sob a direção, a brincadeira deve ser livre;

- a escola deve ser um espaço acolhedor para que a criança se sinta bem;
- os brinquedos devem ser de fácil acesso e devem ser mantidos sempre nos mesmos lugares para que a criança saiba onde encontrá-los, o que lhes transmite segurança.

Quando o professor organiza as suas atividades de aulas deve selecionar aquelas mais significativas para os seus alunos, em seguida o professor deve criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Cabe ao professor, em sala de aula, estabelecer a metodologia, e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. O professor deve trabalhar também em sala de aula a integração de atividades de forma bem ampla e profunda como: a liderança, respeito ao grupo, compreensão, aceitação e ajuda mútua.

São estas qualidades que deve trabalhar, atendendo ao principal componente: **a afetividade**. A afetividade é um valor humano que apresenta diferentes dimensões: o amor, o respeito, a aceitação, o apoio, o reconhecimento, a gratidão e o interesse.

As brincadeiras e aprendizagens são consideradas ações com finalidades bastante diferentes e não podem ocupar o mesmo espaço e tempo. Cada finalidade tem sua hora e local. Isto não está certo porque é o professor quem cria as oportunidades para que o brincar possa acontecer, e não tem como atrapalhar as aulas porque a brincadeira pode ser usada como aprendizagem na aula.

Tem também que respeitar o interesse infantil porque, insistir quando a criança já está cansada é dar condição para o aparecimento de alguma reação negativa. O primeiro passo para o processo de descoberta é aprender a ver. É o adulto quem cria as oportunidades para a criança ver as coisas interessantes, mas também é indispensável que respeite o momento de descoberta de cada criança para que esta possa desenvolver a sua capacidade de concentração.

O adulto e a criança, quando brincam juntos reforçam laços afetivos. É uma maneira de mostrar o amor pela criança. Todas as crianças gostam de brincar com professores, pais, irmãos e avós. A participação do adulto na brincadeira com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, pode também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras.

Nessa situação a criança vai se sentir prestigiada e ao mesmo tempo desafiada quando o parceiro da brincadeira for um adulto. Este, por sua vez, pode

levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizagem. O professor, também, agindo dessa forma estará oferecendo possibilidades das crianças poderem assimilar a cultura e os modos de vida adulta, de maneira criativa, social e partilhada. Estará também, passando valores e uma imagem da cultura como uma produção e não somente como consumo.

Pode-se afirmar que o brincar enquanto promove a capacidade e potencialidade da criança, também ocupar lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado, a sala de aula. O jogo e a brincadeira precisam vir á escola.

Muito pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras. Contar e ouvir histórias, jogar com regras, desenhar, entre outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. À medida que uma criança interage com os objetos e com outras pessoas, constrói relações e reconhecimentos sobre o mundo em que vive.

Aos poucos, a escola e a família, em conjunto, deverão favorecer uma ação de liberdade para a criança, uma sociabilização que se dará gradativamente através das relações que ela irá estabelecer com os colegas, professores e outras pessoas. Para que isso aconteça, a criança não deve se sentir bloqueada, nem tão pouco oprimida em seus sentimentos e desejos. Suas diferenças e experiências individuais devem, principalmente na escola, ter um espaço relevante sendo respeitadas nas relações com o adulto e com outras crianças.

Brincando em grupo as crianças envolvem-se em uma situação imaginária onde cada um poderá exercer papéis diferentes aos de sua realidade. Além do que estarão necessariamente submetidas a regras de comportamento e atitudes. Se a escola não atuar de maneira positiva, garantindo possibilidades de desenvolvimento na brincadeira, ela fará o contrário, agirá de maneira negativa, impedindo que isto aconteça.

Diante deste fato se faz necessário atentar para o papel da escola e do professor na garantia e enriquecimento das brincadeiras como atividade social da infância, considerando que a brincadeira deva ocupar um espaço central na educação entendendo que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais e partilhando as brincadeiras.

Também existe uma condição essencial na relação entre o professor e a criança. Para poder despertar o interesse e a motivação da criança é preciso que o professor seja transparente em relação ao que espera da criança. Mas é preciso, também, que a criança conheça o material oferecido e que seja adequado a sua faixa etária, porque às vezes isto pode causar problemas.

Conclui-se, portanto, que os adultos que se envolvem nas decisões de problemas bem sucedidos com as crianças, precisarão de um tempo maior para poder ajustar seus métodos. E, as crianças precisarão receber idéias, por meio de atividades e discussões variadas, em que possam aprender de uma maneira que lhe dê prazer, porque elas só se lembrarão das coisas nas quais prestarem uma profunda atenção e, nenhuma das coisas que a criança ignora parece deixar um traço de memória no cérebro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões contidas neste trabalho procurei abranger questões relevantes para o desenvolvimento infantil voltadas para o lúdico objetivando a aquisição do conhecimento e assegurando melhor aproveitamento do brincar no meio educativo.

Qual o real sentido do brincar na relação professor-aluno no processo de ensino-aprendizagem? Mais importante do que ficar buscando definições sobre os termos jogar ou brincar é compreender a sua amplitude na organização do planejamento do dia a dia na sala de aula visando uma aprendizagem mais prazerosa e significativa.

Enfatizo que o educador poderá refletir juntamente com a equipe docente no sentido de aprimorar as suas observações sugerindo novos encaminhamentos a partir das observações realizadas pela equipe educacional. Aceitar o valor do brincar que deve ser adequadamente compreendido e a oportunidade dada à sua inquestionável importância é possibilitar o desenvolvimento de estruturas mentais que levam à aquisição de capacidades e competências cognitivas. Não se deve relegar o brincar como algo a ser conquistado após o término do trabalho escolar ou na hora do recreio.

O brincar pode ser livre ou dirigido, no entanto, é fundamental que leve a criança a progredir em sua aprendizagem, ampliar novos conhecimentos. As crianças aprendem brincando pois este é um ato natural na sua vida. É essencialmente importante entender que as crianças estão trabalhando quando estão brincando e que a aprendizagem está acontecendo prazerosamente. O brincar é vital e motivador para a criança por desempenhar uma função recreativa.

Tendo em vista a dimensão do meu papel como educadora, posso falar que muita coisa na escola mudou, mas ainda existe quem considera o brincar perda de tempo ou sinal de indisciplina, embora um número, cada vez maior de educadores, está descobrindo que a criança aprende, e muito, numa brincadeira. A observação e a correta interpretação do ato lúdico, dá ao educador um instrumento valioso para entender seus alunos, além da oportunidade de mesclar as informações, não privando a infância das belas brincadeiras que não se perdem em meio a nenhum progresso tecnológico, por combinarem aspectos lúdicos que agradam a criança.

É no sentir, perceber, pensar e brincar que a criança descobre o mundo e pode ser atraída pelos seus encantos e mistérios. Cabe ao professor, por meio da observação, perceber quais aprendizagens estão presentes nos momentos lúdicos vivenciados nas diferentes atividades, refletir como organizar a sua sala de aula com materiais que vão realmente interessar, estimular e motivar as crianças; como monitorar, avaliar o que elas estão aprendendo ou fazendo, e quais devem ser as atitudes da criança em relação às tarefas desempenhadas.

Ao educador será necessário um olhar sensível ao potencial desenvolvido no brincar o que, certamente, priorizará em seu planejamento quando tentar interpretar e discriminar o que está acontecendo naquele momento lúdico, e propor brincadeiras que desafiem os seus alunos através de oportunidades criativas.

Esta é a proposta que penso deve existir para que aconteça essa mudança de olhar, não só das professoras, onde me incluo enquanto educadora, mas do meu olhar, em particular, enquanto pedagoga. Também é preciso entender que o objetivo da Educação Infantil não é a alfabetização, mas a construção de conceitos e o desenvolvimento de habilidades, sendo o movimento um dos principais meios para o processo de ensino aprendizagem nos primeiros anos de escolaridade.

## Referências Bibliográficas

ARIÈS, Phillipe. *História social da criança e da família*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara,1986.

BITTENCOURT, Gastão de. Tizuko M. Kishimoto. *Jogos infantis: o jogo, criança e a educação*. 10ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes,1993.

BETTELHEIM, Bruno. *Uma vida para seu filho*. Rio de Janeiro: Ed. Campus. 1988.

BRINCADEIRA DE RODA, foto disponível no site: [www.terrabrasileira.net](http://www.terrabrasileira.net) , acessado dia 15/11/2007.

BRINCANDO NA BALANÇA, foto disponível no site: [www.plenarinho.gov.br](http://www.plenarinho.gov.br) , acessado dia 15/11/2007.

BRINQUEDOTECA, foto disponível no site: [www.senado.gov.br/sf/senado/portaldoservidor/jornal/jornal66/cidadania\\_brinquedoteca.aspx](http://www.senado.gov.br/sf/senado/portaldoservidor/jornal/jornal66/cidadania_brinquedoteca.aspx) , acesso em 20/06/2007.

BRÜEGEL. **Brincadeiras Infantis** [1560], foto disponível no site [www.dfi.uem.br](http://www.dfi.uem.br)

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. *Brinquedos e Brincadeiras: formando ludoeducadores*. São Paulo: Articulação Universidade Escola Ltda.,2003.

Carvalho, L. Ma. de M. *Importância da brincadeira no desenvolvimento infantil segundo professores de pré-escola (Teresina-Pi)*. São Paulo, PUC-SP, 1999 (Dissertação de Mestrado).

CASCUDO, Luis C. IN: Tizuko M. Kishimoto. *Jogos infantis: o jogo, criança e a educação*. 10ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes,1993.

FREUD, S. IN: Erikson, Erik. *Infância e sociedade*. Tradução G. Amado. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

FREYRE, Gilberto. IN: Tizuko M. Kishimoto. *Jogos infantis: o jogo, criança e a educação*. 10ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes,1993.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil*. São Paulo : Moderna, 1996.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens- O jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. Tradução J.P. Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 2001. pg. 33.

JOGANDO PETECA, foto disponível no site: [www.terrabrasileira.net](http://www.terrabrasileira.net) , acessado dia 15/11/2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2ª ed. São Paulo. Cortez, 1997. pgs. 13-40

\_\_\_\_\_ *O jogo e a educação infantil*. 1ª ed, 2ª tiragem. São Paulo: Pioneira, 1998 (biblioteca pioneira de ciências sociais. Educação. Série a pré-escola brasileira).

\_\_\_\_\_ *Jogos infantis: o jogo, criança e a educação*. 10ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

MALUF, Ângela C. M. Disponível em [www.psicopedagogia.com.br](http://www.psicopedagogia.com.br) , acesso em 22/10/2007.

MELLO, Alexandre Moraes de. *Jogos tradicionais e brincadeiras infantis*, 2006. Disponível no site: [www.atlasesportebrasil.org.br/textos/2.pdf](http://www.atlasesportebrasil.org.br/textos/2.pdf) acessado em 03/11/07.

MICHAELIS. *Minidicionário escolar da língua portuguesa*. São Paulo, editora Companhia melhoramentos, 2000.

MOYLES, Janet R. *Só brincar? - O papel do brincar na educação infantil*. São Paulo: Artmed, 2002. pgs.69-80.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. *O que é brinquedo*. 2ª edição. São Paulo : Brasiliense, 1984.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

PRETOLA, M. L. R. *Jogos educativos e seus significados na pedagogia e no cotidiano da sala de aula*. São Paulo, PUC-SP, 1997 (Monografia de Psicopedagogia). Pg. 5.

PULANDO AMARELINHA, foto disponível no site: [www.planetaeducacao.com.br](http://www.planetaeducacao.com.br) , acessado em 05/09/2007.

RIBEIRO, Cristiana Fadel. *Jogos, brinquedos, brinquedoteca e o psicopedagogo, uma alternativa na educação: o lúdico levado a sério*. 2001, p.15. (Dissertação de mestrado em)

RODA, foto disponível no site: [www.blog.uncovering.org](http://www.blog.uncovering.org) , acesso dia 27/11/2007.

SANTOS, Santa Marli Pires. *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis, RJ : Vozes, 2002.

\_\_\_\_\_ *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis, RJ : Vozes, 1997.

VELÁSQUEZ , As meninas [1656], disponível no site [www.br.geocities.com](http://www.br.geocities.com) acessado dia 15/11/2007.

VIGOTSKY, Lev. Semyonovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

ZUMBANO, Raquel. *Brincando na história*. IN: Del Priore, M (org.). *História das crianças no Brasil*, 4ª edição. São Paulo: Contexto, 2004.