

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
SÃO PAULO
PUC-SP**

ROSILAINE GOMES FERRARI

O brincar: criatividade e autonomia

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO: PEDAGOGIA

São Paulo
2019

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP**

ROSILAINE GOMES FERRARI

O brincar: criatividade e autonomia

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO: PEDAGOGIA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) a ser apresentado ao curso de Pedagogia, como exigência parcial para obtenção do diploma de Pedagoga, da Faculdade de Educação, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Angela Barbato Carneiro

São Paulo
2019

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Maria Angela Barbato Carneiro

Profa. Dra. Emília Maria Bezerra Cipriano Castro Sanches

Profa. Dra. Neide de Aquino Noffs

Dedico este trabalho ao meu sobrinho-neto João Pedro Peres
Lenço, que é a minha fonte de inspiração, meu
combustível de alegria.
A você que, desde cedo, me mostrou que, na simplicidade de
se ser criança, se dispensa os brinquedos mais
sofisticados, como eletrônicos e digitais, etc.;
despertando-me para o brincar que, antes de tudo, é
troca, emoções, risos, afagos.
É conhecer o mundo de outro jeito, é fortalecer os corações.

Agradeço ao apoio da Fundação São Paulo, mantenedora da PUC-SP pela concessão da Bolsa Dissídio.

AGRADECIMENTOS

Nenhuma batalha é vencida sozinha. No decorrer dessa luta, algumas pessoas estiveram ao meu lado e percorreram este caminho como verdadeiros soldados, incentivando-me para que eu nunca desistisse de buscar a minha vitória e conquistasse o meu sonho.

Nada neste mundo se conquista sem a ajuda das pessoas ao redor, por isso, tenho muito a agradecer. Hoje olho ao redor e vejo pessoas muito especiais, sem as quais, eu não teria chegado até aqui, anjos enviados por Deus, em especial: Angela Cristina Martins e Gisele Fialho Pereira.

Agradeço, primeiramente, a Deus que, em meio às diversas tribulações que eu acreditava não suportar, sustentou-me, dando-me forças para prosseguir e chegar até aqui.

Agradeço aos meus pais, pela formação e pelos ensinamentos que forjaram meu caráter e me encheram de perseverança. Obrigada, minha mãe Aparecida Gomes Ferrari e meu pai Pedro Ferrari Filho (em memória).

Agradeço aos meus familiares e amigos que, direta ou indiretamente, estiveram ao meu lado, me incentivando e entendendo os momentos de ausência.

Agradeço ao corpo docente da Faculdade de Educação da PUC-SP, que contribuiu na minha trajetória acadêmica, ao ampliar os meus conhecimentos e minha preparação profissional. Em especial, à professora doutora Maria Angela Barbato Carneiro, minha queridíssima amiga e orientadora, por exigir de mim muito mais do que eu imaginava ser capaz. Manifesto aqui minha eterna gratidão, pela dedicação, por compartilhar sua sabedoria, seu precioso tempo e experiência, sempre me mostrando que sou capaz de realizar tudo que colocar dedicação e amor, pois somos donas de nossos sonhos.

Agradeço aos membros da banca: professora doutora Emília Maria Bezerra Cipriano Castro Sanches e a professora doutora Neide de Aquino Noffs, por participarem da avaliação final do meu Trabalho de Conclusão de Curso.

Agradeço à Bellynha (minha filhinha de quatro patas), sempre companheira, parceira que, por diversas noites, dormiu em meu colo madrugada a fora e os muitos finais de semana sem seus passeios.

Divido com vocês mais uma etapa de minha vida.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”
Carlos Drummond de Andrade.

FERRARI, Rosilaine Gomes. **O brincar**: criatividade e autonomia. 2019. 48 fls. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

RESUMO

O objetivo geral deste trabalho foi discutir o brincar e sua influência no desenvolvimento e na autonomia da criança. Os objetivos específicos se constituíram em entender o brincar como um direito da criança, compreender a função do brincar no processo de ensino-aprendizagem; apresentar o brincar artesanal como uma possibilidade de brincar e utilizá-lo como um elemento importante na construção da autonomia. O trabalho procurou mostrar a importância do brincar na infância, esclarecendo que o lúdico e as brincadeiras podem ser ferramentas importantes para o processo de aprendizagem, de construção da autonomia e de relações sociais. Na busca de atingir os objetivos pretendidos, foi realizada uma pesquisa bibliográfica através de alguns autores que tratam do assunto, tais como: Carneiro, Dodge, Vygotsky, Piaget. Como resultado deste trabalho, observou-se que o ato de brincar é um meio facilitador do desenvolvimento infantil em diferentes sentidos da vida, seja no espaço escolar, familiar ou social. O estudo propiciou compreender que o lúdico, quando orientado pedagogicamente, pode interferir positivamente nas aprendizagens vinculadas à escolarização, nas expressões de relações interpessoais e sociais, na elaboração da afetividade e de outros sentimentos vivenciados pela criança. O ato de brincar ainda proporciona elementos que dinamizam a autonomia para que o desenvolvimento infantil possa ocorrer com maior fluidez. Concluiu-se ainda que, para a incorporação do lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem, faz-se necessário uma política educacional que garanta formação de professores qualificados e espaços adequados para a aplicação de atividades. Nesse sentido, o brincar deve ser entendido como um direito da criança.

Palavras-chave: Brincar; Brincadeiras e autonomia; Desenvolvimento e autonomia; Ludicidade.

FERRARI, Rosilaine Gomes. **Playing: creativity and autonomy**. 2019. 48 p. Monograph (Course Completion Work in Pedagogy) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

ABSTRACT

The general objective of this paper was to discuss play and its influence on children development and autonomy. The specific objectives were to understand playing as a child's right, to understand the role of toys in the teaching-learning process; present the handmade toy as a possibility to play and use it as an important element in the construction of autonomy. The work sought to show the importance of playing in childhood, clarifying that ludic elements, ludic approach and playing can be important tools for the learning process, the construction of autonomy and social relations. In order to achieve the intended objectives, a bibliographic search was performed through some authors that deal with the subject, such as: Carneiro, Dodge, Vygotsky, Piaget. As a result of this work, it was observed that playing is a facilitator of child development in different senses of life, whether in school, family or social space. The study allowed us to understand that the playful, when pedagogically oriented, can positively interfere in learning related to schooling, expressions of interpersonal and social relationships, in the elaboration of affection and other feelings experienced by the child. The act of playing also provides elements that boost autonomy so that child development can occur more smoothly. It was also concluded that, for the incorporation of the ludic as a facilitating learning tool, it is necessary an educational policy that guarantees qualified teacher training and adequate spaces for the application of activities. In this sense, playing should be understood as a right of the child.

Keywords: Play; Games and autonomy; Development and autonomy; Playfulness.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1. Contextualizando o tema.....	11
1.2. Objetivos.....	15
1.3. Metodologia.....	15
2. ENTENDENDO OS CONCEITOS BÁSICOS: BRINCAR, BRINQUEDO E BRINCADEIRA	17
2.1. Identificando conceitos	17
2.2. O brinquedo artesanal e a cultura.....	21
3. O BRINCAR NOS DOCUMENTOS LEGAIS/OFICIAIS	23
3.1. O brincar e o direito da criança: entre o oficial e o real.....	23
4. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NOS PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM	27
4.1. O brincar e o desenvolvimento infantil.....	27
4.2. O valor do brincar para o desenvolvimento da autonomia.....	32
4.3. Brincar com brinquedos.....	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS.....	42

1. INTRODUÇÃO

A escolha deste tema nasceu do interesse em compreender a brincadeira, o brincar infantil e suas várias facetas, já que, é durante a infância que a criança, em sua relação com o seu meio, vai aprendendo a ser no mundo. Ou seja, é durante essa fase, por meio das brincadeiras, do lúdico, do brincar, que a magia do aprender acontece. Além disso, através do lúdico, a criança pode desenvolver sua criatividade, autonomia, interação com seus pares, construção do raciocínio lógico matemático, representações de mundo e de emoções, habilidades em se comunicar, expressar sentimentos, etc.

O brincar, portanto, é atividade fundamental no desenvolvimento infantil e pode ser utilizado na aprendizagem, fazendo com que as crianças criem conceitos, ideias a fim de construir, explorar e reinventar saberes.

No que se refere ao lúdico, trata-se de uma preparação para a vida adulta, pois é através da imaginação que a criança projeta sua vida futura. É através desse meio facilitador que ela sem perceber desfruta do aprender.

As atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento infantil, colaborando para a formação da autonomia, na participação comunitária, aprendendo a conviver, compreender regras, lidar com suas frustrações, além de desenvolver a linguagem, concentração, construindo assim seu próprio conhecimento sobre si, sobre o outro e sobre o mundo.

Nesse contexto, este estudo tem como objetivo analisar a importância da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da autonomia da criança. Para tanto, adotamos a pesquisa bibliográfica, que envolveu levantamento e leitura de livros, artigos, além de documentos oficiais que tratam sobre o assunto.

1.1. Contextualizando o tema

O brincar (que hoje associamos à natureza das crianças) e os brinquedos já serviram como demonstração dos papéis e das questões sociais, tendo como objetivo a compreensão, aprendizagem de valores e estrutura social vigente. Naquela época, os brinquedos não passavam de objetos miniaturizados, utilizados pelos adultos. Não

existia a comercialização e, portanto, eram objetos pessoais (raros) e fabricados a partir da criatividade de cada criança ou adulto.

Podemos compreender a infância como uma concepção ou representação que os adultos fazem sobre o período inicial da vida, cada adulto com seu próprio ponto de vista e opinião. Assim, podemos dizer que a história da infância é a história da relação cultural e das representações das diferentes sociedades, sobre ela, além disso, é preciso considerar a relação da criança com o adulto e o modo de interação das próprias crianças.

Em algumas sociedades, a criança se resumia a ideia de uma miniatura de adultos. Segundo Áries (1981, p. 17), por volta do século XII, a infância era desconhecida e, portanto, a criança vivia mergulhada no mundo adulto, como se não tivesse infância.

A sociedade via mal a criança, e pior ainda o adolescente. A duração da infância era reduzida a seu período mais frágil, enquanto o filhote do homem ainda não conseguia bastar-se; a criança então, mal adquiria algum desembaraço físico, era logo misturada aos adultos, e partilhava de seus trabalhos e jogos. (ÁRIES 1981, p. 10)

Desse modo, a infância era considerada uma fase de transição rápida a ser superada, completamente sem importância e, até o final da Idade Média, não era reconhecida como um período de vida que pudesse contribuir na formação do ser humano. Por conta disso, os modos de vestir, as conversas, os jogos, as brincadeiras e até o trabalho realizado por elas não as distinguiam do modo de vida dos adultos.

Portanto, assim que a criança conseguia sobreviver sem os cuidados da mãe ou da ama, ela era integrada ao mundo dos adultos, com os quais aprendia a brincar, a jogar e a arte de um ofício.

Somente entre os séculos XVI e XVIII, a infância como construção social e histórica surge e se desenvolve, como demonstra Philippe Áries, em sua pesquisa pioneira, em 1960, *A História social da criança e da família*.

Como a infância, enquanto etapa da vida da criança era ignorada, os brinquedos não passavam de objetos miniaturizados daquele utilizados pelos adultos, cuja finalidade era a aprendizagem dos papéis sociais.

A fabricação e o comércio de brinquedos surgiram somente entre o final do século XVIII o século XIX, na Alemanha, porém a produção em série se deu de acordo com o aumento da demanda com seu crescimento gradativo. Assim, as crianças que

não tinham condições de compra-los acabavam construindo seus próprios brinquedos, inovando por meio da imaginação como, por exemplo, as meninas que criavam “bonecas de margaridas, papoulas, figuras ibéricas de grão de bico e folha de cana, sabugo de milho” (PIORSKI, 2017, p. 73).

No contexto brasileiro, Kishimoto (1999) analisa a imagem da criança nos tempos do engenho de açúcar e o seu brincar, mostrando paralelamente as origens étnicas das brincadeiras infantis. Fundamentando-se nos estudos de Câmara Cascudo, Kishimoto evidencia que muito das práticas lúdicas da infância brasileira, tais como adivinhas, parlendas, cantigas de roda, histórias de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos, como a pipa, o pião, o bodoque e os jogos de pedrinhas, a amarelinha, dentre outros, foram trazidas pelos primeiros portugueses.

Kishimoto, contudo, faz uma ressalva referente à miscigenação brasileira – indígena-branco-negro – e a falta de documentação sobre os jogos das crianças negras no período colonial, que dificulta especificar a influência africana no folclore infantil. Sabe-se, porém, que pela linguagem oral a mãe-preta transmitia às crianças os contos, as lendas, os mitos, as histórias de sua terra natal.

Cabe destacar também que as mães africanas, as amas de leite modificaram as canções de ninar de origem portuguesa e, em vez do papão, surgem o Saci-Pererê, a mula-sem-cabeça, as almas penadas, a cuca, o boitatá, o lobisomem. Essas superstições, lendas e histórias eram contadas pelas amas negras às crianças choronas e malcriadas das casas grandes e senzalas.

É importante salientar que:

O brinquedo (...) está tão arraigado na nossa natureza e nas nossas culturas, em todos os lugares e todos os tempos, que talvez algum dia venhamos a fazer a nossa história através dos brinquedos: será o lado belo da nossa história (...), porque aí veremos que houve época em que crianças sequer tinham brinquedos, mesmo os de indústria, porque sequer tinham de comer, com o que sequer foram crianças. (OLIVEIRA, 1982, p. 38-39)

Isso mostra que os brinquedos variavam de acordo com o contexto social e como cada grupo tratava suas crianças.

Como vimos anteriormente, não se pode precisar a origem dos brinquedos, porém, sabemos que alguns deles estão intrinsecamente ligados à confecção artesanal e à criatividade de crianças e adultos. Contudo, com o surgimento dos brinquedos industrializados e sua comercialização, houve um aumento do consumo

das crianças e, conseqüentemente, uma diminuição da criatividade infantil. Principalmente, por conta do mundo industrializado, em que há uma valorização maior dos brinquedos prontos.

Porém, ainda hoje, é possível constatarmos a presença de brinquedos artesanais, dentre eles, aqueles confeccionados por meio de sucatas que podem desenvolver a imaginação, a fantasia e diminuir o consumo de produtos desnecessários, além de proteger o meio ambiente.

Contudo, vale ressaltar que tanto os primeiros quanto os últimos são importantes.

Segundo Carneiro e Dodge (2017, p. 39),

(...) surgem a partir da interação entre as crianças e o seu meio, e até mesmo entre elas próprias. Eles são fundamentais para que a criança seja estimulada de modo a experimentar e descobrir o mundo; aprender a situar-se e a interagir no espaço e na cultura em que vive; construir o seu conhecimento ao transformar as informações e criar novas ideias; comunicar, exercer e expressar emoções; aprender a se socializar e conquistar, gradativamente, a sua autonomia.

Pensando na relevância do brincar na infância para o desenvolvimento humano, na necessidade da manutenção da cultura do brincar, nos brinquedos artesanais, ainda, na importância do aproveitamento das sucatas que potencialmente podem se transformar em muitas coisas e, especialmente, em brinquedos, surgiu o interesse por este estudo.

É ainda mais instigante pensarmos na possibilidade de usar os brinquedos e o brincar como ferramenta para o desenvolvimento da autonomia, a aprendizagem das crianças e o ensino de conteúdos curriculares tais como Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia, dentre outros.

As leituras feitas para compor esta pesquisa nos permitiram pensar que o ato de brincar é imprescindível para desenvolvimento das crianças, e que as atividades lúdicas, quando bem planejadas e qualificadas, podem contribuir para melhorar os relacionamentos, estabelecer e fortalecer os vínculos afetivos, garantindo que o processo de construção de conhecimento flua de maneira descomplicada e prazerosa.

Para tanto, o educador que utiliza ferramentas lúdicas para desenvolver o trabalho escolar deve estar bem preparado para atuar durante as atividades, bem como consciente e seguro dos possíveis resultados, de modo que consiga ter uma visão do coletivo e do individual de cada criança e, assim, possa fazer intervenções

precisas. É muito importante que o sentido real, verdadeiro e funcional das atividades lúdicas, seja mantido em todas as etapas.

Se o educador não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais desse trabalho, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante, nada será efetivo (ALMEIDA, 2000, p. 63).

Ainda nos dias de hoje, são encontradas instituições que não valorizam e não incluem, em seu cotidiano, as atividades lúdicas como uma ferramenta que enriquece o processo de ensino e aprendizagem. Ou seja, apesar de a ludicidade estar presente na educação em todas as épocas, é ainda desvalorizada e, portanto, é preciso que se construa e se dissemine um novo olhar sobre a importância do lúdico e do brincar.

1.2. Objetivos

No que se refere ao objetivo geral deste trabalho, destacamos que ele visa discutir o brincar criativo e sua influência no desenvolvimento e na autonomia da criança.

Definido o objetivo geral, é possível estabelecer os seguintes objetivos específicos:

- Entender o brincar como um direito da criança;
- Compreender a função do brinquedo no processo de ensino-aprendizagem;
- Apresentar o brinquedo artesanal como uma possibilidade de brincar.
- Utilizar o brinquedo como um elemento importante na construção da autonomia.

1.3. Metodologia

O método de pesquisa consiste no elemento que fornece confiabilidade e veracidade à investigação empírica. Todavia, não há um método científico homogêneo adequado a todo tipo de problema a ser estudado. Vergara (2015) propõe dois critérios básicos: a) quanto aos fins; b) quanto aos meios. Nos critérios quanto aos fins, uma pesquisa pode ser: exploratória, descritiva, explicativa, metodológica, aplicada ou intervencionista. Já, quanto aos meios de investigação, pode ser: pesquisa de laboratório, documental, *ex post facto*, participante, pesquisa-ação ou estudo de caso.

Segundo essa classificação proposta, este estudo possui um caráter exploratório, referente aos meios, já quanto aos fins, trata-se de uma pesquisa bibliográfica. No caso desta última, optamos pelo uso de material acessível tais como livros, artigos existentes em revistas e disponibilizados na internet que tratam do assunto.

2. ENTENDENDO OS CONCEITOS BÁSICOS: BRINCAR, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

2.1. Identificando conceitos

Antes de adentrarmos pelo universo dos brinquedos, é importante esclarecermos alguns conceitos básicos, uma vez que a brincadeira pode ocorrer com ou sem o uso deles. Isso faz com que, na prática, vocábulos como brincar, brinquedos e brincadeiras sejam usados sinonimamente.

Portanto, embora os três termos apareçam com o mesmo significado, é importante esclarecer a diferença existente entre eles.

O significado de brincar é bem amplo, é uma atividade universal que permite que a criança aplique e amplie seu conhecimento prévio, raciocínio, imaginação, comportamento social e cultural, que possa resolver problemas do cotidiano, desenvolvendo, assim, sua autonomia.

Noffs e André (2018, p. 182) dizem que brincar significa socializar-se com as pessoas, comunicar-se com a realidade, garantir trocas, negociar sentimentos, conflitos, aceitar-se, aprender a gostar de si mesmo apesar das diferenças.

Brincar, palavra própria da língua portuguesa. Segundo o dicionário etimológico de Aurélio Buarque de Holanda (2010): “1 - Enfeitar com ornatos; rendilhar. 2 - Divertir-se. 3 - Entreter-se com alguma coisa infantil. 4 - Galhofar; gracejar. 5 - Agitar maquinalmente. 6 - Proceder levianamente. 7 - Agitar-se (diz das ondas)”. Já o significado de brinquedo no mesmo dicionário é: “1 - Objeto para brincar”. Ou seja, “brincadeira” consiste na forma que a criança se expressa e se comunica ou como alívio das tensões cotidianas.

O ato de brincar, no geral, aponta para as atividades simbólicas, isso significa que se recorre à imaginação e criatividade. Em função disso, um objeto qualquer – industrializado, natural ou artesanal – na mão de uma criança pode se transformar em brinquedo, desde que ela receba estímulos para tanto.

Oliveira, afirma que.

O brinquedo é, assim, essencialmente atividade de pesquisa. É motivado por curiosidade inata. É a expressão do desejo infantil de descobrir por si mesmo como viver e como ser. “No Brinquedo, a criança possui o prazer de descobrir e a satisfação de criar”. (1982, p. 25)

É preciso considerar que, tanto na atividade de brincar em geral, quanto no faz de conta, em especial, a criança desenvolve suas habilidades físico-motoras, emocionais, cognitivas e sociais, dentre outras, que podem se ampliar com o manuseio de objetos ou brinquedos (artesanais).

O brincar vai desde a sua prática livre até uma atividade dirigida, com regras e normas. Os jogos são ótimos para desenvolver o raciocínio lógico para o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo, e atualmente a aplicação dessa modalidade para a transmissão de conhecimento tem se tornado um recurso metodológico eficiente para o professor.

Entretanto, embora as possibilidades de utilização dos jogos na escola sejam amplas e conhecidas, o jogo ainda está muito distante de ser integrado realmente como recurso e metodologia. Em geral, o seu uso, no cotidiano escolar, restringe-se a atividades extremamente dirigidas, que contribuem muito pouco para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da produção de cultura.

Além disso, como bem destacam Carneiro e Dodge (2007), em geral, as crianças não brincam sozinhas. Há possibilidade de uma ação coletiva, capaz de permitir que elas criem laços, troquem ideias, enfrentem problemas, ampliem opiniões e deem asas à imaginação.

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho. Carneiro e Dodge (2007, p. 91)

É importante criar uma parceria entre escola, família e criança a fim de explicitar os benefícios do ato de brincar na educação infantil, visto que, além de deixar as crianças mais alegres, possibilita o desenvolvimento de habilidades físicas, motoras, cognitivas, etc.

Quando as crianças têm essa estimulação na escola e no contexto familiar, como já mencionamos anteriormente, os benefícios são inúmeros, além de deixar as crianças mais felizes.

Mas cabe uma observação, é extremamente importante divulgar entre os pais, responsáveis, profissionais da educação os benefícios que o brincar traz para o desenvolvimento das crianças, pois quando são estimuladas, o reconhecimento dos benefícios tem um valor muito maior. Os pais, portanto, podem exercer um papel importantíssimo no brincar de seus filhos. Vejamos o que dizem Carneiro e Dodge (2007, p. 201).

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que elas passem de um estágio de desenvolvimento para outro. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua autoestima e independência, os benefícios têm um valor muito maior.

Essa parceria certamente é um salto gigantesco na construção da autonomia, pois as brincadeiras não só favorecem o laço afetivo entre os familiares como possibilitam a construção da autoestima. De acordo com as autoras, é através dessa atividade que a criança estabelece relação com o mundo e com os seus pares, que ela se torna capaz de formular conceitos, desenvolver a linguagem, explorar o ambiente, descobrir, criar e significar, além de se socializar.

As crianças são seres sociais que nascem com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas, mas precisam das interações sociais para crescerem tanto social quanto emocionalmente.

O brincar é um impulso natural da criança que, aliado à aprendizagem, torna-se mais fácil o aprendizado devido à espontaneidade das brincadeiras através de uma forma intensa e total, porém é uma ação que depende do relacionamento com os outros e com a própria natureza. É brincando que ela vê, descobre o mundo, se integra e ao mesmo tempo adquire características próprias. Brincar é, pois, uma forma de se expressar e se comunicar de cada criança.

Compreender uma brincadeira de criança é fundamental no acompanhamento dos progressos que ela realiza na construção de sua identidade e na sua progressiva autonomia pessoal. Para Carneiro (2010), mais importante que o tipo de brinquedo é a qualidade da brincadeira, pois esta interfere, revela ou expressa os sentimentos e elaborações da criança diante das situações que ela vive. Ou seja, "Isto mostra que não há necessidade de tantos brinquedos, porque o mais importante é a qualidade dos materiais (...)". (CARNEIRO, 2010, p. 25)

Por exemplo, quando a criança, em uma brincadeira, fica doente ou morre, ela pode estar expressando suas angústias e, por meio do ato de brincar, elabora e tenta lidar com seus sentimentos. É uma forma natural de trabalhar as questões emocionais, dominar os problemas psicológicos do crescimento, superar decepções.

Para dominar os problemas psicológicos do crescimento – superar decepções narcisistas, dilemas edípicos, rivalidades fraternas, ser capaz de abandonar dependências infantis; obter um sentimento de individualidade e de autovalorização, e um sentido de obrigação moral – a criança necessita entender o que está se passando dentro de seu inconsciente. Ela pode atingir essa compreensão, e com isto a habilidade de lidar com as coisas, não através da compreensão racional da natureza e conteúdo de seu inconsciente, mas familiarizando-se com ele através de devaneios prolongados – ruminando, reorganizando e fantasiando sobre elementos adequados da estória em resposta a pressões inconscientes, o que capacita a lidar com este conteúdo. É aqui que ovis contos de fadas têm um valor inigualável, conquanto ofereçam novas dimensões à imaginação da criança que ela não poderia descobrir verdadeiramente por si só. Ainda mais importante: a forma e estrutura dos contos de fadas sugerem imagens a criança com as quais ela pode estruturar seus devaneios e com eles dar melhor direção à sua vida. (PÉRICO, 2017, p. 59)

Já que a vida, para a criança, muitas vezes é desconcertante, há a necessidade de que ela entenda esse mundo caótico, e o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se possibilitando uma elaboração de conflitos internos, organizando simbolicamente o mundo real. No brincar a criança também adquire a capacidade de simbolização, permitindo que ela possa vencer realidades angustiantes e domar medos instintivos.

O jogo, para Freud (*apud* FERREIRA, 2000), é uma modalidade do brincar, uma fonte de prazer, promove uma economia na despesa psíquica, além de fazer um investimento emocional altíssimo, já que a criança leva a sério o mundo da fantasia.

A criança brinca não porque não sabe falar, como dizem alguns teóricos, mas porque deseja. O brincar da criança é determinado por desejos (Freud, 1976 [1908], p. 151 *apud* FERREIRA, 2000). A criança exprime seus desejos, assim como nos sonhos, fantasias por meio dos jogos e brincadeiras, principalmente no faz de conta, onde seus sentimentos são expostos através do simbólico.

Para Vygotsky, a brincadeira é essencial para o desenvolvimento infantil, especialmente porque permite interações e consolida conhecimentos. Para ele, o jogo é a primeira atividade da imaginação criativa “toda obra da imaginação constrói-se

sempre de elementos tomados da realidade e presentes na experiência anterior da pessoa” (VYGOTSKY, 2004, p. 21).

Kishimoto (2008 p. 24) afirma que:

Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal para outras pessoas.

Logo, as crianças desenvolvem uma forma diferente de imaginar e criar e, cada experiência vivida, também é muito importante para o amadurecimento e formação do indivíduo.

2.2. O brinquedo artesanal e a cultura

Os brinquedos artesanais nada mais são do que aqueles criados pelas próprias crianças ou pelos adultos. Eles acompanham a cultura regional, de acordo com as necessidades do contexto.

Há, em geral, uma confusão entre brinquedos artesanais e educacionais. Os primeiros podem ser feitos pelas próprias crianças ou, até mesmo pelos adultos, sem a finalidade educativa. No entanto, muitos deles são utilizados pela escola ou pelos pais, com a finalidade de ensinar conteúdo específicos, por isso o nome brinquedos pedagógicos ou educativos. Já os brinquedos artesanais não são produzidos em série, quase sempre são peças únicas feitas manualmente ou com auxílio de poucos instrumentos.

É importante reconhecer que o tipo de brinquedo não limita a imaginação criativa da criança e, justamente por isso, tanto os brinquedos artesanais quanto os industrializados podem ser usados para simples diversão ou como recursos ludo pedagógicos.

Cabe destacarmos aqui os brinquedos de sucata e materiais baratos, importantes para a fantasia infantil, afinal, é um desafio criar um brinquedo. A imaginação se desenvolve através da criação e, assim, os brinquedos produzidos pela criança têm valor afetivo, ela sente prazer em criar.

Além disso, a sucata é econômica e é desafiadora e, também, é uma forma de a criança transformar o inútil em útil, libertando-se do consumismo. Ainda podemos destacar outros fatores importantes na elaboração de brinquedos por meio de sucatas:

há um desenvolvimento das necessidades emocionais, socioculturais, físicas, intelectuais, desperta a imaginação, estimula a criatividade, ensina a ser versátil (podendo ser utilizado de várias maneiras), atrativo visualmente, durável e seguro. "O brinquedo proporciona o aprender-fazendo e para ser melhor aproveitado é conveniente que proporcione atividades dinâmicas e desafiadoras, que exijam participação ativa da criança" (CUNHA, 2005, p. 12).

Por sua criatividade e imaginação, a criança pode transformar qualquer objeto em algo lúdico, por essa razão, uma caixa de papelão se transforma em uma casinha, uma panela em um tambor etc.

De acordo também com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimentos das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis. (BRASIL, 1998a, p. 23)

Sabemos que o brincar estimula todo o seu desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social. Desse modo, quanto mais oportunidade a criança tiver de brincar mais fácil será a sua aprendizagem e seu desenvolvimento. Segundo Carneiro e Dodge (2007, p. 59), "o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem".

A criança consegue lidar com situações novas e inesperadas, e age de maneira independente, ainda, consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano.

É importante enfatizar que o brincar na educação infantil serve para satisfazer as necessidades das crianças como, por exemplo, viver a brincadeira. Durante essas situações, a criança utiliza seu corpo e o movimento como forma de interagir com outras e com o meio, produzindo culturas. Essas culturas estão embasadas em valores com ludicidade, criatividade e em suas experiências de movimento.

3. O BRINCAR NOS DOCUMENTOS LEGAIS/OFICIAIS

3.1. O brincar e o direito da criança: entre o oficial e o real

Antes de adentrarmos ao estudo dos documentos que atentam para a ludicidade, é importante esclarecer que existem os documentos legais e os oficiais.

Os primeiros são normas ditadas pelo poder público que devem ser seguidas, já os últimos são indicações ou sugestões que podem ser acatadas ou não pelas instituições de educação infantil.

Embora o brincar seja uma atividade singular da infância, nunca houve a preocupação de garantir tal direito. Foi somente a partir da década de 1950, com a Declaração dos Direitos da Criança¹, como destacado na obra “A Descoberta do Brincar” (CARNEIRO E DODGE, 2007), que se passou a reconhecer a importância da infância em vários países. Tal documento tem por objetivo garantir às crianças de todo o mundo condições de uma vida digna, gozando de proteção, alimentação, acesso à escola, à saúde, ao lazer (incluindo o brincar), isto é, o mínimo necessário para seu desenvolvimento adequado.

Nesse sentido é importante observar que o sétimo princípio da Declaração dos Direitos da Criança (Assembleia Geral das Nações Unidas, 1959), que trata do direito à educação gratuita e ao lazer infantil:

A criança tem direito a receber educação escolar, à qual será gratuita e obrigatória, ao menos nas etapas elementares. Dar-se-á à criança uma educação que favoreça sua cultura geral e lhe permita - em condições de igualdade de oportunidades - desenvolver suas aptidões e sua individualidade, seu senso de responsabilidade social e moral. Chegando a ser um membro útil à sociedade.

O interesse superior da criança deverá ser o interesse diretor daqueles que têm a responsabilidade por sua educação e orientação; tal responsabilidade incumbe, em primeira instância, a seus pais.

A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras² os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito.

Tal princípio foi o primeiro passo para que as crianças pudessem ter direito à infância.

¹ Declaração dos Direitos da Criança (Assembleia Geral das Nações Unidas, 1959).

² Grifo da autora

Embora visto como um direito fundamental da criança, a atividade lúdica, na prática, ainda está muito distante da realidade. Sua efetivação data de 1989 por ocasião da criação de Convenção dos Direitos da Criança, que orientou os países participantes a garantirem aos pequenos o direito à brincadeira. Mesmo assim, no planeta, muitos ainda vivem em situações desumanas privadas de tais possibilidades.

No contexto brasileiro, como destacam Carneiro e Dogde (2007), a promulgação da Constituição de 1988 foi um marco importantíssimo para reconhecer e assegurar tais direitos. A Constituição Federal, no seu artigo 227 estabelece que:

Art. 227

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (BRASIL, 1988)

Posteriormente à Constituição, o primeiro documento legal a falar sobre o assunto foi o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), criado em 1990, que, apesar das inúmeras transformações pelos quais passou, ainda alerta para essa questão. No Título I Das Disposições Legais, a lei 8069/1990 dispõe:

Art. 3º - A criança e ao adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.
Art. 4º - É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder Público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (BRASIL, 1990, p. 25-26)

Trata ainda, no artigo 16.

Art. 16

O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

- I – Ir vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários ressalvados as restrições legais;
- II - Opinião e expressão;
- III - Crença e culto religioso;
- IV - Brincar, praticar esportes e divertir-se;
- V - Participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;
- VI - Participar da vida política, na forma da lei;
- VII - buscar refúgio, auxílio e orientação. (Ibid.)

Dessa forma, o ECA passou a ser o instrumento legal para assegurar os direitos fundamentais à proteção da infância e da adolescência no Brasil. Contudo, apesar desses instrumentos efetivarem o brincar e sua importância, esse reconhecimento não é efetivo, pois, na sociedade, ainda podemos constatar certo desprezo pelo brincar e, na escola, não é muito diferente.

Cabe destacar também o Referencial Nacional Curricular para a Educação Infantil, que apresenta, em seu primeiro volume, a importância do lúdico e a necessidade da sua prática na educação infantil.

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, 1998a, p. 28)

O referido documento preconiza que “(...) o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil (...)” deve ser princípio de base da qualidade das experiências oferecidas às crianças, podendo “(...) contribuir para o exercício da cidadania” (ibid., p. 13).

Coloca ainda que:

A prática da educação infantil deve se organizar de modo que as crianças desenvolvam as seguintes capacidades:

- desenvolver uma imagem positiva de si, atuando de forma cada vez mais independente, com confiança em suas capacidades e percepção de suas limitações;
- descobrir e conhecer progressivamente seu próprio corpo, suas potencialidades e seus limites, desenvolvendo e valorizando hábitos de cuidado com a própria saúde e bem-estar;
- estabelecer vínculos afetivos e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua autoestima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e interação social;
- estabelecer e ampliar cada vez mais as relações sociais, aprendendo aos poucos a articular seus interesses e pontos de vista com os demais, respeitando a diversidade e desenvolvendo atitudes de ajuda e colaboração;
- observar e explorar o ambiente com atitude de curiosidade, percebendo-se cada vez mais como integrante, dependente e agente transformador do meio ambiente e valorizando atitudes que contribuam para sua conservação;
- brincar, expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades;
- utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas às diferentes intenções e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido, expressar suas ideias, sentimentos, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva;

- conhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas e valorizando a diversidade. (BRASIL, 1998a, p. 21)

Embora oficialmente exista uma orientação bastante clara para a realização da atividade na educação infantil, na prática ela ainda passa longe da realidade.

Em 2017, houve a elaboração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a qual estabelece que, nesse nível de escolaridade, o desenvolvimento deve ocorrer através de dois eixos estruturantes: interações e brincadeiras. Aponta ainda que é preciso assegurar seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na etapa da educação infantil. São eles: conviver, **brincar**,³ participar, explorar, expressar e conhecer-se.

Na legislação, podemos observar que:

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

É preciso lembrar, ainda, que os estudos sobre a sociologia da infância têm mostrado que a criança, enquanto um sujeito de direitos capaz de conhecer, reproduzir e transformar a cultura do seu tempo, tem o brincar como uma atividade fundamental para que isso ocorra.

Contudo, a despeito de a brincadeira ser considerada um dos eixos estruturantes para o desenvolvimento infantil, como dito anteriormente, a sua efetivação não é real.

³ Grifo nosso.

4. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NOS PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

4.1. O brincar e o desenvolvimento infantil

É durante o período da infância que a criança mais se desenvolve e o tempo da sua primeira infância deve ser de extrema importância, explorado o máximo possível e da melhor maneira, utilizando de diversas estratégias educacionais para promover o seu desenvolvimento.

A partir de estudos, podemos considerar que o brincar é a maneira mais prazerosa de uma criança desenvolver todo o seu aprendizado, oportunizando o pensar, refletir, criar, recriar, imaginar, fazer um mundo que é só dela. A criança deve, portanto, obter todo o apoio para brincadeiras e brincadeiras que a estimulem a se desenvolver. Além disso, brincar é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar".

A criança, ao brincar, expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, estimulando suas inúmeras sensações e desejos, as quais estão repletas de significados, visto que ela investe sua afetividade nessa atividade. Por isso a brincadeira deve ser encarada como algo sério e que é fundamental para o desenvolvimento infantil.

De acordo com Brougère (1995), a brincadeira pode ser vista como uma forma de interpretação que a criança faz sobre o brinquedo, ele não condiciona as ações da criança, mas oferece um suporte que pode ganhar inúmeros significados a partir do imaginário e de acordo como o decorrer da brincadeira.

O brincar prepara a criança para futuras atividades de sua vida, tanto desenvolvendo a atenção, concentração, estimulando a autoestima e quanto favorecendo as relações de confiança consigo e com os outros. Colabora para que ela trabalhe sua relação com o mundo, dividindo espaços e experiências com outras pessoas.

Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua

linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (GARDNEI *apud* FERREIRA; MISSE; BONADIO, 2004 p. 15)

Ao realizar essa ação, a criança estará sujeita a diversos benefícios, construindo seu conhecimento, pois o brinquedo apresenta uma função social, uma vez que permite o processo de apreensão, análise, síntese, expressão e comunicação da criança sobre si mesma e o mundo que a rodeia, criando um sentimento e identidade pessoal e social, de pertencer e interagir em uma determinada realidade, evoluindo, progressivamente, do egocentrismo à socialização.

Vygotsky (1989) compreende que, se por um lado, a criança de fato reproduz e representa o mundo por meio das situações criadas nas atividades de brincadeiras, por outro lado, tal reprodução não se faz passivamente, mas sim mediante a um processo ativo de reinterpretação do mundo, que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas. Como ressalta Machado:

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda. (MACHADO, 1994, p. 37)

Contatamos, assim, que a verdadeira função do brincar não está diretamente relacionada ao brinquedo, ao material usado, mas sim em sua atividade subjetiva, que pode ser direcionada ou não. Essa vivência é cercada de prazer e satisfação, entretanto, a ausência do brincar na vida de uma criança pode acarretar diversos problemas, inclusive distúrbios de comportamentos.

Durante o brincar as crianças aprendem umas com as outras e se desenvolvem como seres sociais que pensam, que possuem atitudes, que geram novas capacidades, que desenvolvem novas habilidades de descoberta do mundo. Como nos afirma:

Ao brincar as crianças criam e recriam e repensam os acontecimentos do seu imaginário para aprender que acontece através do brincar, desenvolvendo o aprender de forma lúdica, mais as brincadeiras não podem ser sempre dirigidas da mesma forma, mas de maneiras variadas, livres com o intuito de

gerar aprendizagem, ou seja, com uma função educativa para o desenvolvimento da criança. (BRASIL, 1996, p. 27)

O brinquedo é um importante instrumento para a exploração e o aprendizado concreto do mundo exterior, por meio da estimulação dos sentidos, da função sensorial, da função motora e da emocional.

Discorrendo sobre a história do brincar, Craidy e Kaercher (2001) afirmam que a criança vê o mundo através do brinquedo e que sempre existiram formas, jeitos e instrumentos para brincar. As brincadeiras se perpetuam e se renovam a cada geração carregando os traços característicos de cada uma. Elas continuam ressaltando:

A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar. (CRAIDY; KAERCHER, 2001, p. 103)

Assim, o brinquedo traduz o real para o mundo infantil, com a brincadeira, a inteligência e a sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A presença de atividades lúdicas na prática educativa, portanto, articula-se na forma espontânea e dirigida, em que ambas são educativas. É na fase espontânea que se constitui o brincar cotidiano da criança, que flui e é mobilizado a partir de questões internas do sujeito, sem nenhum comprometimento com a produção de resultados pedagógicos.

Qualquer ação pode ser considerada brincadeira, não há nenhum traço específico para determinar quais formas de agir podem ser consideradas e interpretadas como tal. Para que se identifique se ação realizada é uma brincadeira, basta que os sujeitos envolvidos nela determinem dessa forma. Todo jogo e toda a brincadeira pressupõe uma cultura específica que pode ser denominada cultura lúdica, um conjunto de procedimentos que tornam a ação do jogo e a atuação dos que brincam possíveis.

Kishimoto (2008 p. 24) afirma que “Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal para outras pessoas”.

Notamos que, à medida que a criança cresce, a presença de objetos na brincadeira vai aumentando. Quando o jogo, que envolve apenas o movimento,

persiste e passa a envolver regras mais complexas, por volta dos 6 anos de idade, estabelecem-se parâmetros e regras para que a brincadeira possa ocorrer e, na maioria das vezes, tanto esses parâmetros como regras possuem relação com as sociais.

De acordo com Friedman (1996), as regras podem ser de dois tipos, as transmitidas, aquelas que se tornam “institucionais”, em que a ação dos mais velhos acabam determinando a ação dos outros mais jovens e, dessa forma, vão sendo passadas e legitimadas; e as regras espontâneas que possuem natureza momentânea, que são criadas de acordo com as necessidades dos seres brincantes.

No momento em que a criança brinca, ela pode fazê-lo de diversas formas, como já foi visto, com os jogos de exercício, faz de conta, simbólico e até mesmo jogos de regras.

Assim, conforme Huizinga (1996), o lúdico deve ser considerado uma das ações primordiais da vida, já que os jogos e brincadeiras têm ocupado historicamente um lugar muito importante nas mais diversas culturas. Segundo o autor, na sociedade antiga, o trabalho não tinha o valor que tem e não ocupava quase o dia todo do ser humano, os jogos e brincadeiras, desse modo, eram um dos principais meios da sociedade para melhoria das relações e união.

O jogo e o lúdico não são apenas “loucura”, e podem estar muito bem situados entre as atividades regradas e corretas que participam da sensatez. Na língua alemã, como no grego, as palavras podem associar múltiplos significados. Spass é divertimento, com prazer. Não é um divertimento qualquer. Spass deve conter satisfação autêntica. Witz é mais do humor, do nível do entendimento que faz rir, que provoca o humor. (HUIZINGA, 1996, p. 77)

Os jogos levam a criança ao desenvolvimento do prazer, da fantasia e da imaginação, independentemente do objeto/mercadoria. Nesse sentido:

O elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. (HUIZINGA, 1996. p. 54)

Conforme Kishimoto (1997), analisando o jogo na vida das crianças, mostra que ele é completamente de caráter educacional, e sua utilização dentro da escola, traz diversos benefícios para o processo de ensino aprendizagem, pois desperta o

impulso natural, servindo de motivação. Assim, quando a criança está jogando, está fazendo uma atividade prazerosa, cercada de esforço para atingir o objetivo proposto de cada jogo, desenvolvendo também o raciocínio lógico e mental.

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão a respeito dessa ação e a maneira como as escolas entendem o currículo. Isso demanda uma transformação e envolve uma mudança de postura e disposição para muito trabalho (CARNEIRO; DODGE, 2007, p. 91).

A escola como propulsora de conhecimento deve fortalecer a infância em seu cotidiano, estimulando e valorizando o brincar, os jogos, as brincadeiras e toda atividade lúdica dentro do seu currículo, adquirindo brinquedos, fortalecendo as ações do brincar.

Brinquedos ou brincadeiras de faz de conta: funcionam como elementos introdutórios e de apoio à fantasia e facilitam o processo de simbolização, proporcionando experiências que, além de aumentarem o repertório de conhecimento da criança, favorecem a compreensão de atribuições e de papéis. O faz de conta dá oportunidade para expressão e elaboração em forma simbólica de desejos e conflitos; quanto mais rica for à fantasia e a imaginação da criança, maiores serão suas chances de ajustamento do mundo ao seu redor, como, por exemplo: bonecas, fantoches, carrinho, mobília infantil e outros (KISHIMOTO, 1997, p. 39 e 40).

Brinquedo pedagógico é quando o objeto tem o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, tais como cores, formas geométricas, etc. Usar o jogo na educação infantil significa transportar, para o campo do ensino aprendizagem, condições para facilitar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer e a capacidade de ação motivadora (KISHIMOTO, 1997, p. 83).

Brinquedo de construção: servem para enriquecer a experiência social, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades na criança. Para se compreender a relevância das construções, é necessário considerar tanto a fala como a ação da criança e também considerar as ideias presentes em tais representações, como elas adquirem tais termos e como o mundo real contribui para a sua construção (ibid., p. 40).

Brincadeiras tradicionais: consideradas como parte da cultura popular, provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. Enquanto manifestações livres e espontâneas da cultura popular, a

brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivências sociais e permitir o prazer do brincar (ibid., p. 38).

Brincadeiras livres: essas atividades devem fazer parte da programação diária de todos os grupos de crianças, desde o berçário até a turma dos maiores. Cabe ao professor organizar espaços e momentos para que as crianças livremente explorem o ambiente e escolham suas brincadeiras específicas, mas é sempre interessante que o professor intervenha na coordenação das brincadeiras quando assim for necessário e integre-se como participante (ibid., p. 39).

Brincadeiras dirigidas: são aquelas que a professora realiza com uma ou poucas crianças, procurando chamar a atenção para algum elemento novo do ambiente, como uma figura, etc. O professor deve coordenar inúmeras atividades com as crianças conforme as idades, tais como: contar histórias, ensinar músicas e brincadeiras de roda, brincar de esconde-esconde.

O interessante é propor atividades à criança e deixá-la segura para escolher a forma de participar. Isso significa respeitar seu ritmo, confiar na criança, na sua capacitação de ação e na liberdade que tem para expressar seus sentimentos. Assim, de acordo com a etapa e o seguimento, a escola deve propiciar às crianças o acesso a esses bens culturais que não devem morrer nem se perder nesse mundo tecnológico a qual as crianças estão inseridas.

Desse modo, podemos inferir que a melhor forma de construir a aprendizagem de crianças é por meio de brincadeiras, considerando suas descobertas e vivências por meio de situações de aprendizagem com prazer e ludicidade. Brincando a criança vai se tornar um adulto criativo, um adulto competente, querendo ou não.

4.2. O valor do brincar para o desenvolvimento da autonomia

Além das inúmeras contribuições do brincar no desenvolvimento da criança, não se pode esquecer da questão da autonomia.

A autonomia pode ser compreendida de modo geral como um processo de dimensão cognitiva, que precisa ser encorajado na educação infantil, pois, além de ser decisivo para a formação da personalidade da criança, ela se impõe ao fazer e ao pensar e representa a evolução das estruturas mentais defendidas por diferentes teóricos desenvolvimentistas.

O conceito de autonomia em Kant e Piaget parece possuir um mesmo ingrediente essencial do pensamento.

Para Kant, o conceito de autonomia está presente fundamentando toda a ética. Cassirer, um dos maiores estudiosos de Kant, salienta o que é a autonomia para o autor: "a autonomia é aquela vinculação da razão teórica e da razão moral em que esta tem a consciência de vincular-se a si mesma" (CASSIRER, 1968, p. 287) assim, podemos dizer que, para Kant, a autonomia é a vontade própria. É governar-se por si mesmo. É a escolha racional e emocional.

Para Piaget (1974), a autonomia do sujeito se desenvolve em dois domínios, ambos embasados na razão. O primeiro deles é a construção da razão. Para reforçar essa afirmação, basta recordarmos que, para a epistemologia genética, o pensamento racional advém do esforço que o sujeito faz para pensar sobre seu próprio agir ou pensar. É claro que isso não exclui o sujeito do meio, pois sem a este, aquele não refletiria.

Embora Piaget tenha insistido na necessidade de cooperação, de troca de pontos de vista entre pares para a busca de conhecimentos, seu conceito de abstração reflexiva não deixa de lembrar o trabalho do sábio que se eleva acima de seus semelhantes pela autorreflexão, reflexão esta, no entanto, somente possível a partir da ação sobre o mundo.

O segundo domínio, refere-se à função da razão. Para Piaget, a autonomia ocorre quando o indivíduo é capaz, pela razão construída segundo as estruturas próprias do sujeito, de se opor à autoridade. Porém, obter a autonomia, é preciso um pressuposto imprescindível ao indivíduo em suas relações sociais de cooperação, nas quais se tem presente o livre intercâmbio de pontos de vista: a democracia. Assim, se pudéssemos detalhar melhor os fatores que levam um indivíduo a superar a heteronomia e chegar à autonomia, poder-se-ia pontuar que as crianças passam pelas seguintes etapas:

- Superar o egocentrismo e chegar à descontração. Uma criança egocêntrica é centrada em si mesma, não conseguindo perceber a existência de pontos de vista diferentes do seu. É incapaz de se colocar no lugar do outro, vê o mundo de uma única perspectiva: a sua;
- Superar a coação e chegar à cooperação. Segundo Piaget, nas relações onde predomina uma desigualdade de poderes entre os indivíduos, passa a existir a coação. Na coação, "o grande", representado, muitas vezes pelo adulto, como

os pais e os professores, impõe ao pequeno, à criança, o que esta deve fazer. Esta obedece, se moldando ao mais velho, imitando-o.

O respeito às regras só ocorre porque a criança pequena sente respeito pelo adulto, havendo, portanto, uma oposição do amor em relação ao medo. As regras supõem relações sociais e a sua violação representa uma falta.

Com o desenvolvimento, surge a razão que introduz a consciência moral, porque a criança consegue entender os deveres como decorrentes das ações mútuas e que implicam em acordos.

A autonomia inicia-se, portanto, quando as crianças intercambiam seus pontos de vista, iniciando, assim, a construção de seus próprios valores ou, até mesmo, a compreensão dos já existentes.

Ao se falar em autonomia vemos inúmeros autores com conceitos específicos. A autonomia pode ser definida como a capacidade de se conduzir e tomar decisões por si próprias, levando em conta regras, valores, sua perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro, é, nesta faixa etária, mais do que um objetivo a ser alcançado com as crianças, um princípio das ações educativas. (BRASIL, 1998c, p. 14)

Com base em diferentes teóricos, os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) destacam o valor da escola no processo de educação moral de crianças e jovens. Como afirma Menin (1996, p. 61), “quer queiram ou não, todas as escolas atuam na formação moral de seus alunos; no entanto, nem todas o fazem na direção da autonomia”.

Mais recentemente, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 2009), instituiu, em seu artigo 6º, inciso I, a ética como um dos princípios a serem respeitados na elaboração e desenvolvimento das propostas pedagógicas de educação infantil, enaltecendo o papel da autonomia como um dos principais objetivos a serem alcançados. E isso pode ser conseguido através ludicidade.

Brincar, portanto, pode nutrir as relações sociais e a sua falta prejudica a aquisição de habilidades, de conhecimentos e de competências necessárias ao seu desenvolvimento.

Na educação infantil, é importante que as crianças convivam em ambientes que possam manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças e principalmente que possam aprender, pois o brincar é uma importante forma de

comunicação. O lúdico auxilia na aprendizagem, pois ajuda na construção da reflexão, autonomia e da criatividade.

Segundo RCNEI (ibid.), brincar é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. A criança, ao brincar, pensa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, discutindo sobre regras e papéis sociais.

Ao brincar, a criança aprende a conhecer, a fazer, a conviver e a ser, favorecendo o desenvolvimento da autoconfiança, curiosidade, autonomia, linguagem e pensamento. O fato 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, elas podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998b, p. 22). Independentemente da época, cultura e classe social, o brincar faz parte da vida das crianças, pois elas vivem em um mundo de fantasias, onde a realidade e o faz de conta se confundem.

De acordo com RCNEI (BRASIL, 2009), brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. É através do brincar que ela forma conceitos, seleciona ideias, percepções e se socializa cada vez mais. O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar, as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam.

4.3. Brincar com brinquedos

Vimos anteriormente que os brinquedos são objetos confeccionados pelo adulto ou pela própria criança para estruturar suas brincadeiras. Se, artesanais, como nos mostrou Oliveira (1984), os objetos serão sempre insubstituíveis porque são concebidos e elaborados por pessoas, como produto de sua habilidade e de sua capacidade criadora.

Em uma sociedade capitalista, como é o caso da nossa, esse tipo de objeto sofre discriminação, porque os brinquedos industrializados acabam se popularizando mais pela propaganda e pelos preços atrativos e, por vezes são adquiridos mais em função da demonstração de *status* do que das necessidades da criança.

O fato de o brinquedo artesanal ainda se fazer presente numa sociedade dominada pela automação, e, mais recentemente, pela tecnologia testemunha não só o conflito entre polos antagônicos, mas também representa a negação – realizada por artesãos amadores e profissionais – em deixar perecer não apenas brinquedos, mas fundamentalmente, um modo de se expressar no mundo: aquele que resulta da habilidade manual. As mãos humanas são capazes de exprimir o que máquina alguma poderia fazer, isto é, nossa própria identidade (OLIVEIRA, 1984, p. 18).

Vygotsky (1988), um dos estudiosos do assunto, nos mostrou que o prazer não pode ser visto como uma característica do brinquedo. No entanto, a atividade de brincar pode ser considerada pelo seu valor em deslocar o desenvolvimento intelectual da criança de um estágio para outro, por estar conectado com uma mudança acentuada nas motivações, nos interesses e incentivos dos pequenos.

Faz parte, portanto, do que o autor denominou de zona de desenvolvimento proximal, porque permite que a criança saia da zona de desenvolvimento real para chegar à zona de desenvolvimento potencial.

Continuamente a situação de brinquedo exige que a criança aja contra o impulso imediato. A cada passo a criança vê-se frente a um conflito entre as regras do jogo e o que ela faria se pudesse, de repente, agir espontaneamente. No jogo ela age de maneira contrária à que gosta de agir. O maior autocontrole da criança ocorre na situação de brinquedo. (VYGOTSKY, 1988, p. 113)

O autor apontou que o brinquedo não é o elemento fundamental da infância, mas um fator de desenvolvimento, possibilitando a predominância de situações imaginárias mostrando transformações internas dos pequenos.

Na sociedade globalizada observa-se, ainda, como a indústria cultural impõe uma universalização na concepção de brinquedos, desprezando, assim, as diversidades, dentre elas, as regionais. Isso possibilita um consumo exagerado, provocando uma massificação do brincar de acordo com os interesses econômicos, fazendo com que as crianças sejam meras consumidoras e menos brincantes.

Se o brincar facilita a aprendizagem, então, é preciso que o educador seja a favor do lúdico, pois nada será feito se os professores não se interessarem e nem perceberem o valor do brincar. O profissional precisa aumentar a criatividade, o entusiasmo, a alegria e observar as crianças no decorrer do brincar, além disso, precisa entender o valor no processo de desenvolvimento.

No decorrer do brincar, através das ações das crianças, é possível que o educador diagnostique problemas como valores morais, comportamentos nos diferentes ambientes, conflitos emocionais e cognitivos, ideias e interesses. Portanto, ele possui um papel de um facilitador, ora orientando e dirigindo as atividades lúdicas, ora colocando as crianças como responsáveis de suas próprias brincadeiras.

O brinquedo traz hoje uma marca de *status* social de seu dono, o que certamente, tem o afastado da verdadeira brincadeira. De acordo com uma pesquisa realizada pelas marcas Unilever/OMO, as crianças de hoje não dispõem de tempo para brincar e menos ainda de parceiros.

Os pais têm muitas atividades profissionais e pouco compartilham brincadeiras com seus filhos. É importante que o responsável organize e estruture o espaço de forma a estimular na criança a vontade de brincar, de competir e cooperar, pois em relação ao brincar o que é mais importante é a participação e aliando a teoria à prática acontece a valorização do conhecimento. Se a ludicidade se aprende no contato social e ele tem sido escasso nas relações familiares, fica claro que o repertório infantil pouco se desenvolve.

Meio a esses problemas, os brinquedos de sucata, anteriormente, entre as populações de baixa renda, apesar de não substituírem os industrializados na qualidade e duração, podem ser uma alternativa interessante para reunir adultos e crianças ou elas próprias para se divertirem, explorarem e criarem.

Seu uso pode ocorrer tanto como forma de divertimento, quanto como material pedagógico, subsidiando instituições escolares no ensino dos conhecimentos.

Nesse último caso, ainda que não consista em ser um brinquedo propriamente dito, pode atrair o interesse dos alunos e levá-los a aprender. Além disso, pode suscitar a imaginação criativa das crianças, fazendo com que elas realizem novas descobertas.

Afinal, “Fazer brinquedo é também uma forma de brincar” (OLIVEIRA, 1982, p. 73). Portanto, eles não precisam ser sofisticados nem industrializados, porque quem faz de um objeto um brinquedo é a própria criança (com o auxílio, de forma costumeira

com um adulto (nem sempre isso acontece) com qualquer brinquedo, seja ele sofisticado ou convencional.

No Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil o tripé **cuidar/educar/brincar**⁴ se constitui na base do desenvolvimento da criança e em uma forma peculiar dela se comunicar e expressar.

Nesse âmbito, educar significa propiciar situações de cuidados, de brincadeiras e de aprendizagens orientadas de forma integrada que possa contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis.

⁴ Grifos nossos

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos durante todo este trabalho a relevância que o lúdico assumiu nas diversas culturas durante toda a história da humanidade. Observamos, também, o seu valor na perspectiva do desenvolvimento e da aprendizagem humanas, bem como, do ponto de vista da aquisição da autonomia. Entendemos, ainda, que a brincadeira é uma atividade cultural e que se aprende no convívio social, além de ser uma atividade valiosa para a educação de crianças pequenas.

Nesse percurso, encontramos documentos legais e oficiais que explicitaram o seu valor, no processo de escolarização na educação infantil.

Diante da literatura pesquisada, foi possível refletir que, no processo educacional, o professor é o grande responsável para mediar e favorecer as interações, isto é, situações de aprendizagem, que irão fundamentar toda a base do processo na construção da identidade e autonomia infantil e permitir que os seres humanos se desenvolvam.

A brincadeira favorece a aquisição de estruturas mentais para que cada sujeito construa seu próprio conhecimento, de tal forma que seja capaz de caminhar “com suas próprias pernas”, como sujeito autônomo.

Paulo Freire, em sua obra *Pedagogia da autonomia* (1996, p. 25), diz que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou a sua construção. O educador mostrou o valor da reflexão nesse processo, porque não basta apenas ensinar o conteúdo é fundamental ensinar a pensar.

Refletindo sobre a perspectiva de Freire, podemos dizer que a brincadeira é uma forma interessante de desenvolver o pensamento porque auxilia a criança a observar, perceber, explorar, descobrir, formular hipóteses, testá-las. Portanto, é fundamental que o professor permita e estimule a realização da brincadeira, quer como forma de aprendizagem ou como forma de lazer.

Paulo Freire alerta sobre uma competência geral e sobre um saber especial, ligado que estimule a curiosidade, a descoberta e permita a criatividade.

O incentivo pelo novo, por parte do educador, implica em entender que as concepções de ludicidade e de infância não podem ser dissociadas e que toda atividade da criança deve ser uma escolha dela a partir da mediação do adulto, até

mesmo porque ao nascer não possui repertório de brincadeiras. Portanto, o jogo deve partir de uma escolha voluntária, caso contrário, não é jogo, mas sim trabalho. Entender as etapas de desenvolvimento das crianças, as suas brincadeiras e o papel do adulto/educador se faz necessário, para permitir a realização de um brincar livre de preconceitos no processo de escolarização.

Isso, porém, envolve tanto o conhecimento teórico, quanto à experiência prática, além do olhar atento do profissional, para o progresso de cada criança e o material mais adequado para ajudá-la no seu desenvolvimento.

Embora tenhamos ressaltado o valor da sucata como um brinquedo alternativo e interessante para estimular a criatividade, não é qualquer sucata que se adéqua a qualquer criança. Ela pressupõe uma escolha detalhada e minuciosa que passa pela higiene, matéria-prima e tamanho do material, de modo que não venha provocar danos à saúde dos pequenos.

Preservados tais cuidados pode-se notar que o brincar, por vezes, acontece independentemente do local que a criança esteja. Basta ter algo que a estimule, para que comece a imaginar, assuma papéis, tomando como referência pessoas que são importantes no seu dia a dia, viajando em um mundo de criações e fantasias, que é só seu, expressando sentimentos.

A brincadeira trabalha o ser humano como um todo integrado, desenvolvendo características físicas, emocionais, sociais e cognitivas. Assim, o educador deve estar preparado para ter condições de intervir e proporcionar com maior intensidade o desenvolvimento da criança, sabendo que ela é como todo mundo, uma mistura extremamente completa de capacidades e limitações. Partindo desse pressuposto, podemos dizer que a infância é um momento real quando o brincar se manifesta em toda a sua plenitude e, por isso mesmo, deve ser considerado em todas as fases do desenvolvimento humano.

Sabemos que é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro e superam os desafios do dia a dia para construir a própria identidade e desenvolver sua autonomia, permitindo uma construção e reconstrução a cada estrutura, tornando-as mais aptas ao equilíbrio.

Cabe aqui ressaltar, ainda, que o desenvolvimento de cada ser humano varia de acordo com os fatores internos (biológico) e externos aos quais estão inseridos. Devido ao mundo real ser de uma difícil assimilação, a criança cria seu próprio universo, mais conhecido como as fantasias infantis. Nesse universo inventado, elas

fazem um paralelo do imaginário com a realidade e, através de seus personagens imaginários, encontram resoluções para qualquer situação.

O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos do desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção.

Por meio de sua dinamicidade, ele proporciona, além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Ajuda a desenvolver seu intelecto, tornando claras suas emoções, angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando assim soluções e promovendo um enriquecimento na vida interior da criança.

Desse modo, entendemos que a vivência lúdica, no contexto escolar, abre caminhos para a integração de vários aspectos do ser humano e possibilita que cada um seja um sujeito participativo, percebendo-se enquanto um ser único e relacionando-se melhor consigo mesmo e com o mundo.

É fundamental, ainda, que a família e a escola estejam juntas para entenderem o valor da brincadeira para as crianças. Isso poderá contribuir para que elas enfrentem vários desafios, fazendo que sejam ativas, curiosas, autônomas e criativas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2a. ed. Trad. Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

_____. Casa Civil. **Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996.

_____. Casa Civil. **Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, 1990.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998a, vol. 1.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998b, vol. 2.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998c.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2009.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final**. Brasília, DF, 2017.

CARNEIRO, M. A. B. **Cócegas, cambalhotas e esconderijos**. São Paulo: Articulação, 2010.

_____; DODGE, J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Melhoramentos. Boa Companhia, 2007.

CASSIRER, E. **Kant, vida v doutrina**. Trad. W: Roges. México: Fondo de Cultura Económica, 1968.

CEDECA – CENTRO DE DEFESA DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. **ECA 2017**: Estatuto da Criança e do Adolescente, versão atualizada. Rio de Janeiro: Cedeca, 2017.

CRAIDY, C. M.; KAERCHER, G. E. P. da S. **Educação infantil**: pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, C.; MISSE, C.; BONADIO, S. Brincar na educação infantil é coisa séria. **Atrópolis Umuarama**, v. 12, n 4, p. 222-223, out.-dez. 2004.

FERREIRA, T. **A escrita da clínica**: psicanálise com crianças. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (coleção Leitura)

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4a. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

KISHIMOTO, T. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 11a. ed. São Paulo: Cortez. 2008.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**: a importância do brincar; atividades e materiais. São Paulo: Loyola, 1994.

MENIN, M. S.S. Desenvolvimento moral: refletindo com pais e professores. In: **Cinco estudos de educação moral**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996.

NOFFS, N. A.; ANDRÉ; R. de C. M. O. Creche: Desafios E Possibilidades Uma Proposta Curricular Para Além Do Educar E Cuidar. **Revista E-Curriculum**, v. 16, n. 1, 2018.

OLIVEIRA, P. de S. **Brinquedos Artesanais e Expressividade Cultural**. São Paulo: Biblioteca Científica SESC-São Paulo, 1982.

_____. **O que é brinquedo**. Brasília: Brasiliense, 1984.

PÉRICO, S. C. M. **Crescer Brincando Brincar Para Crescer**. São Paulo: Editora Appris, 2017.

PIAGET, J. **A Tomada de Consciência**. São Paulo: Edusp/Melhoramentos, 1974.

PIORSKI, G. **Brinquedos no Chão**: a natureza, o imaginário e o brincar. São Paulo: Peirópolis, 2017.

VERGARA, S. C. **Métodos de pesquisa em Administração**. 6a. ed. São Paulo, Atlas, 2015.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6a. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

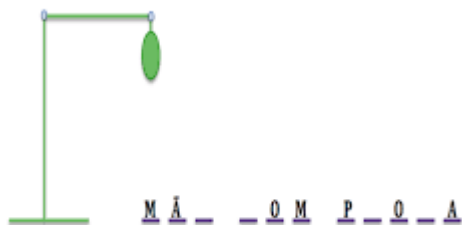
_____. **Teoria e método em psicologia**. 3a. ed são Paulo: Martins fontes, 2004.

ANEXOS A – BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS QUE MARCARAM GERAÇÕES

Peteca, amarelinha, pião, bola de gude, elástico. Se você reconheceu algumas dessas brincadeiras (ou até mesmo todas), parabéns! Provavelmente, teve uma infância para lá de boa, marcada pela tradição do folclore brasileiro. Reflexo de várias gerações, essas brincadeiras se inserem na definição de folclore, por sobreviver ao tempo e a uma cultura mantida de várias regiões do país.

Em geral, muitas delas existem há décadas ou até séculos. Costumam sofrer modificações de acordo com a época, sem deixar a essência de lado. É, sobretudo, uma cultura mantida com ensinamentos passados às crianças, de pais que, outrora, herdaram com seus avós e assim sucessivamente. No cenário atual, mais urbanizado, industrializado e informatizado, a tendência é que muitas dessas brincadeiras tradicionais se percam espaço e entre as preferências das crianças das próximas gerações.

1. Forca: salvem as cabeças⁵



Um dos jogos mais antigos entre as tradições, a forca consiste em uma brincadeira onde o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhada uma parte do corpo do enforcado. O jogo é concluído quando alguém acerta a palavra secreta ou quando o número de erros

forma de um corpo completo de um boneco na forca.

Algumas teorias argumentam que a brincadeira foi criada na Inglaterra Victoriana. Especialistas ainda defendem que o jogo da forca ajuda as crianças a ultrapassar problemas de dislexia.

⁵ Disponível em: <<http://www.joaquimnabuco.edu.br/noticias/5-brincadeiras-folcloricas-que-marcaram-geracoes>>.

2. Amarelinha: o céu é o limite⁶

Maré, sapata, avião, academia, macaca ou amarelinha. Sua origem veio do francês



“marelle”, que aos ouvidos portugueses soava como diminutivo de amarelo, amarelinha. A palavra original se referia a um pedaço de madeira, ficha de jogo ou pedrinha. Esses objetos eram usados no jogo para marcar o progresso do jogador.



Se destaca pelo chão desenhado em uma sequência de quadrados, geralmente de 1 a 10, onde os jogadores, com uma pedra, devem acertar na casa dos números em sequências e ir pulando (com um e dois pés) cada quadra, até chegar no final. Ao final, alcança o céu quem conquistar todos os números e pular sem pisar fora ou na quadra que está lançada a pedra.

3. Cabo de guerra: a união faz a força



Surgida em cerimônias e cultos, de países como Egito, Índia, Coreia, Japão, Havaí, entre outros, o cabo de guerra é uma brincadeira utilizada com

uma corda. A dinâmica funciona através da formação de dois grupos adversários. Eles desenharam um limite no chão e puxam até que alguém passe da linha demarcada. O grupo que conseguir aplicar mais força vence a partida.

⁶ Disponível em: <<http://www.joaquimnabuco.edu.br/noticias/5-brincadeiras-folcloricas-que-marcaram-geracoes>>.

4. Cabra Cega: de onde vens/para onde vou?⁷



Talvez você até tenha esquecido dessa, justamente porque são poucos os que brincam por aí. Mas quando se começa a brincadeira de Cabra-cega é animação na certa (até com adultos). O jogo já parte da história, desde a

época da Idade Média, em que já era aplicada como forma de recreação. A brincadeira acontece quando uma pessoa tem olhos vendados com um tecido e sai à procura dos outros integrantes, no intuito de descobrir quem é. Todas as vezes que a “cabra cega” acertar o nome da pessoa tira a venda dos olhos, venda a pessoa encontrada, que se torna a "cabra cega", e recomeça toda a diversão.

5. Dança da cadeira: gira, gira, gira!



Numa espécie de “salve-se quem puder”, essa é uma dinâmica que faz sucesso até hoje entre crianças e adultos. O jogo consiste numa roda de cadeiras e outra de pessoas, com uma quantidade a menos de assentos em relação aos indivíduos participantes.

Enquanto uma música toca, todos devem circular pelo espaço e ficarem atentos para, quando a música parar. O jogador que não conseguir uma cadeira é eliminado e o jogo continua. Dessa vez, com menos assentos, até que uma última pessoa consiga garantir o seu lugar e tornar-se o vencedor.

6. Roda Pião



O pião é um brinquedo que quase sumiu das prateleiras, mas que ainda é bastante divertido. E você não precisará de muito: um pião para cada criança e um círculo desenhado no chão para que elas tentem rodar o pião dentro dessa circunferência.

⁷ Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=44643>>.

1. Cada participante deverá enrolar o barbante a volta do pião, sem folgas, deixando-o bem firme;
2. O barbante é segurado com a mão pela extremidade solta;
3. Quando se desenrola, com o impulso da mão, puxando o fio para trás, faça-o girar;
4. Cada jogador deverá arremessar o seu pião em direção ao círculo desenhado no chão (com giz) que servirá de margem.

7. Queimada⁸



O jogo consiste em arremessar uma bola para o lado adversário, com o intuito de atingir os jogadores do grupo oponente. Quando a criança é atingida (a bola acerta e cai ao chão), ela passa a ser um prisioneiro – deixa de jogar até que um dos times fique sem ninguém.

Defina qual será a dimensão ou o campo do jogo (uma quadra e cada time numa metade). Divida as crianças em dois grupos iguais (cada grupo vai para uma metade do campo); sorteia-se quem irá começar. A criança joga a bola na direção do oponente e tenta acertá-lo. Se não conseguir, o grupo oposto que agora estará com a bola, faz o mesmo movimento.

⁸ Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=44643>>.