



PEDAGOGIA

LUANA QUEVEDO ALEXANDRE

USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Apucarana
2020

LUANA QUEVEDO ALEXANDRE

USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Faculdade de Apucarana – FAP, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Sirley Biage
Maldonado.

LUANA QUEVEDO ALEXANDRE

USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Faculdade de Apucarana – FAP, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, com nota final igual a _____, conferida pela Banca Examinadora formada pelos professores:

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof
Faculdade de Apucarana

Prof
Faculdade de Apucarana

Prof
Faculdade de Apucarana

Apucarana, ____ de _____ de 2020.

*“Dedico a Deus por caminhar
comigo, aos meus pais e ao meu
irmão...”*

Família, bem maior!”

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me dar força nos momentos de fraqueza, sabedoria nos momentos de dúvidas e incertezas, por me dar tranquilidade nos momentos de maior tribulação e por me permitir estar aqui, na reta final deste longo caminho e em sua palavra sempre buscamos inspiração “Tudo posso naquele que me fortalece” (Filipenses 4:13).

Agradeço à minha querida família principalmente a meu pai Odair e minha mãe Ana Adelia que estiveram comigo o tempo todo me apoiando, muitas vezes até mesmo enxugando minhas lágrimas e não me permitindo desistir e aos amigos mais próximos pela ajuda, por menor que seja fez grande diferença. Aos mestres pelos ensinamentos, meus sinceros agradecimentos.

*“A humildade exprime uma das raras
certezas de que estou certo: a de que
ninguém é superior a ninguém.”*

Paulo Freire

ALEXANDRE, Luana Quevedo. **Uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. 49 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia). Graduação em Pedagogia. Faculdade de Apucarana - FAP. Apucarana-Pr. 2019.

RESUMO

Muitos estudos nos mostram que quando se trabalha jogos e brincadeiras em parceria com os conteúdos a aprendizagem e assimilação dos conteúdos pelas crianças são muito melhores, pois o aprender se torna prazeroso, atrativo. Neste trabalho buscou-se na pesquisa bibliográfica aprofundar os estudos em relação a inserir jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, trabalhar de forma lúdica, trazendo a criança para um aprendizado no “mundo das fantasias”, fazendo-as aprender brincando. Buscou-se também fazer uma entrevista com professoras de diversas escolas para saber se em seu dia a dia trabalhavam jogos e brincadeiras deixando assim, o aprendizado mais atrativo e se durante o seu planejamento de aulas já colocavam a brincadeira como parte de aprendizado. Assim constatamos que as professoras veem trabalhando cada vez mais o lúdico com as crianças, confeccionando brinquedos reciclados para que as crianças participem dessa tarefa, musicalizando mais suas aulas, quebrando o tabu de que as brincadeiras e jogos trazem bagunça as salas.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras, Lúdico, Aprendizagem.

ALEXANDRE, Luana Quevedo. **Use of games and games in Early Childhood Education**. 49 P. Course Conclusion Paper (Monograph). Graduation in Pedagogy. Faculty of Apucarana - FAP. Apucarana-Pr. 2019.

ABSTRACT

Many studies show us that when working games and play in partnership with the content, learning and assimilation of the content by the children are much better, because learning becomes pleasant, attractive. In this work, it was sought in the bibliographic research to deepen the studies in relation to inserting games and play in the school routine, working in a playful way, bringing the child to a learning in the "world of fantasies", making them learn while playing. We also sought to conduct an interview with teachers from different schools to find out if in their daily lives they worked games and games, thus making learning more attractive and whether during their lesson planning they already put games as part of learning. Thus, we found that teachers are increasingly working with playful children, making recycled toys for children to participate in this task, making their classes more musical, breaking the taboo that games and games bring mess to the rooms.

Keyword: Games, Play, Playful, Learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Boneca.....	24
Figura 2 – Brinquedos anos 80.....	24
Figura 3 – Mini game.....	24
Figura 4 – Caminhão.....	24
Figura 5 – Bilboquê reciclado.....	24
Figura 6 – Carrinho reciclado.....	24
Figura 7 – Brincadeira cantiga de roda.....	28
Figura 8 – Brincadeira pular de amarelinha.....	28
Figura 9 – Brincadeira de esconde-esconde.....	28
Figura 10 – Brincadeira de passar o anel.....	28

LISTA DE SIGLAS

ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
ED	Educação Infantil
FAP	Faculdade de Apucarana
LBD	Lei de Diretrizes e Bases
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	PROBLEMA DE PESQUISA.....	13
3	OBJETIVOS.....	14
3.1	Objetivo geral.....	14
3.2	Objetivos específicos.....	14
4	CONCEITUAÇÃO E HISTÓRICO DA BRINCADEIRA.....	15
4.1	A brincadeira como fonte de sabedoria e história da civilização.....	15
4.2	Conceito de brincar e sua relevância social.....	19
4.3	Conceituação de brinquedo.....	22
4.4	Conceituação de jogo.....	25
4.5	Conceituação de brincadeira.....	27
5	A RELEVÂNCIA DA HISTÓRIA DA INFÂNCIA NA SOCIEDADE.....	29
5.1	Infância: conceituação e história.....	29
5.2	Infância no atual cenário social: direitos.....	30
5.3	A infância e a educação infantil.....	32
6	ESTUDOS RECENTES SOBRE A UTILIZAÇÃO DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	34
7	METODOLOGIA.....	37
7.1	Local e Participantes da Pesquisa.....	38
7.2	Instrumentos.....	38
7.3	Procedimentos.....	38
8	ANÁLISES DOS DADOS.....	40
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
	REFERÊNCIAS.....	46
	APÊNDICES.....	49
	APÊNDICE A – Modelo de questionário aplicado.....	49

1 INTRODUÇÃO

A criança é o futuro da nação. Podemos dizer que esta frase é uma demagogia, ou seja, um tipo de discurso político que pretende conquistar e manipular as massas populares. Mas, não estamos aqui para discursos populares e sim para dizer que as crianças são nosso futuro e como nosso futuro temos o dever de sermos zelosos para com elas.

O que as crianças mais gostam de fazer é brincar, seja com brinquedos, jogos, brincadeiras, lendo um livro. Entrando, no mundo da imaginação da criança é estar em ludicidade, e quem não foi criança um dia.

É grande o aprendizado que a criança tem durante uma brincadeira, seja ela pautada em regras ou brincadeira livre, seja com grupos ou individual. O ganho da criança no desenvolvimento psicomotor, na convivência social é experimentar o mundo, possibilidades, criar autonomia de ação, organizar emoções.

Como se pensava antigamente, a brincadeira, os jogos e brinquedos não são apenas para garantir entretenimento às crianças, mas parte do desenvolvimento, parte do desenvolvimento mental, pois desde o ventre da mãe o bebê já realiza suas acrobacias como forma de brincadeira.

O presente trabalho tem por finalidade orientar e ser material de pesquisa e apoio para estudiosos da área da educação e educadores acerca do tema, onde jogos e brincadeiras são de fundamental importância ao crescimento da criança. A ênfase acadêmica consiste em fazer uma análise de reflexão com enfoque nos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, de forma que o educador venha a trabalhar de forma lúdica com o aluno, tornando assim o aprendizado prazeroso, onde a brincadeira permite que a criança aprenda de forma feliz e mais eficaz.

Em suas palavras Froebel (2000, p. 11), nos diz que:

A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso interno e externo, paz com o mundo... A criança sempre, com determinação autoativa, perseverança, esquecendo sua fadiga física, pode-se certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a

promoção do seu bem e dos outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (FROEBEL, 2000, p.11)

Com estas palavras seguiremos trabalhando para que nossas crianças possam ser realmente crianças, aprendendo sim, mas de forma prazerosa, lúdica, podendo fazer parte do mundo imaginário que toda criança um dia deve fazer.

Sendo assim, a abordagem do tema com pesquisas de vários autores torna-se importante para o confronto de opiniões. O objetivo geral do presente trabalho é identificar a importância dos jogos e brincadeiras como recurso metodológico na Educação Infantil de Apucarana. Os objetivos específicos são: aprofundar conhecimento sobre jogos, brincadeiras, ludicidade, jogos como metodologia na Educação Infantil; pesquisar os jogos como metodologia de ensino-aprendizagem; analisar os dados como base na pesquisa realizada na Educação Infantil.

Para alguns professores o ato de brincar não é algo sério e que possa ser levado em consideração no processo de ensino, tem os que ainda acreditam que o processo de aprendizagem deve ser todo pautado de uma maneira incrivelmente tradicional, o que pode ser visto pela criança como tortuoso.

Maluf (2003, p.53) afirma que:

O lúdico é considerado um dos elementos fundamentais para que o processo de ensino-aprendizagem possa superar os indesejáveis métodos da descoberta, do conteúdo pronto, acabado e repetitivo, que tornam a educação tão maçante, sem vida e sem alegria. Piaget afirma que o jogo proporciona à criança viver momentos de colaboração, competição e também de oposição, ensinando-as a conhecer regras, respeitar o companheiro e aumentar os contatos sociais, ajuda ainda na superação do egocentrismo. O jogo oportuniza o desenvolvimento motor da criança, permitindo que ela crie e monte seus próprios jogos melhorando as suas habilidades, motiva-a também a ultrapassar seus limites. (MALUF, 2003, p.53)

2 PROBLEMA DE PESQUISA

Sabe-se que muitos professores ainda tem resistência quanto ao trabalho do lúdico, brincadeiras utilizando jogos com crianças. Sabemos também que há uma cobrança por metas a serem atingidas quanto ao desempenho dos alunos, tendo em vista que trabalhando com o lúdico o resultado seria a longo prazo e, não como a coordenação pedagógica precisa. Analisando assim, chega-se a pergunta: Qual a importância dos jogos e brincadeiras como recurso metodológico no aprendizado na Educação Infantil da cidade de Apucarana? Como instrumento de pesquisa, utiliza-se o questionário avaliativo onde professores da rede de ensino da Educação Infantil responderam para que pudéssemos avaliar o quanto o jogos, brinquedos e brincadeiras são utilizados em seu planejamentos e suas aulas.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

- Identificar a importância dos jogos e brincadeiras como recurso metodológico na Educação Infantil.

3.2 Objetivos Específicos

- Aprofundar conhecimento sobre jogos, brincadeiras, ludicidade e jogos como metodologia na Educação Infantil;
- Pesquisar os jogos como metodologia de ensino-aprendizagem;
- Analisar os dados como base na pesquisa realizada na Educação Infantil.

4 CONCEITUAÇÃO E HISTÓRICO DA BRINCADEIRA

4.1 A brincadeira como fonte de sabedoria e história da civilização

Temos hoje dias muito agitados, com muita correria, violência, tudo em sua hora marcada, casas cada vez mais compactas, as crianças não tem mais tempo, espaço e nem permissão para serem livres. Com lugares controlados, as horas de aprendizado aumentadas, e a organização das cidades desfizeram laços comunitários, muitas vezes nem nossos vizinhos conhecemos mais. Mesmo com tanta tribulação, os jogos e brincadeiras ainda tem um papel fundamental no processo de aprendizagem das crianças, servindo como suporte e auxiliando no desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo.

A estimulação da criança precisa ser desde o nascimento com brinquedos e atividades educativas próprias para a idade, e em ambiente escolar não deve ser diferente; deve ser ainda mais atrativo onde o lúdico deve fazer parte da educação infantil e da vida da criança.

Peter Gray em uma entrevista para Pedro Nogueira (2015, p.1) do site Porvir lembra que:

De pesquisas de antropólogos com etnias que ainda vivem de maneira próxima aos caçadores-coletores. Nelas, as crianças e adolescentes têm garantido o direito de brincar da manhã até o anoitecer. Fazem isso livremente e contando com o apoio de inúmeros adultos, desenvolvendo habilidades e traços sociais importantes. Apresentam comportamentos cooperativos e uma saúde vívida. Veja bem, nem sempre os pais acreditaram que era sua função educar integralmente uma criança. Então elas aprendiam brincando umas com as outras, simulando e jogando com suas realidades. Nós temos um instinto natural para o autodidatismo. O que eu tento descrever no meu livro é que até hoje, nas sociedades modernas, esses instintos de aprendizado ainda estão em funcionamento. Se nós promovemos oportunidades de auto-aprendizado, socialização e brincadeira, elas vão ter um aprendizado significativo. (NOGUEIRA, 2015, p.1)

A brincadeira se torna voluntária, prazerosa, totalmente motivada e dirigida pela criança, fazendo com que a criança aprenda, sem sequer ter em mente que estão aprendendo uma brincadeira sociodramática, onde grupos de crianças brincam de faz-de-conta, seguindo regras sociais, como brincar de mamãe e papai, trabalhando a sociabilidade, ludicidade e aprendendo.

Segundo Nogueira (2015, p.1) um estudo realizado pelo “The Jamaica Study”:

Mostrou que crianças que tiveram estímulo ao brincar desde cedo se desenvolvem melhor. O estudo acompanhou crianças que sofriam de desnutrição e viviam em comunidades vulneráveis. Elas passaram a receber, por dois anos, duas visitas lúdicas semanais. Vinte anos depois, os jovens que receberam esse cuidado tiveram salários 42% maiores, desenvolvimento cognitivo superior, habilidades psicossociais desenvolvidas e menor ansiedade e depressão. Outra pesquisa, feita em escolas primárias, mostrou que, quando uma metodologia lúdica é aplicada desde cedo, os adultos apresentam maior escolaridade – foi registrado um aumento de 44% no ensino médio e 17% no nível universitário. (NOGUEIRA, 2015, p.1)

No período de crescimento, o brincar é maneira pela qual as crianças adquirem estrutura física, emocional, intelectual e social. Durante as brincadeiras é possível simular um mundo onde pode-se praticar habilidades que utilizaremos ao nos tornarmos adultos e, em alguns casos de abusos é possível termos a desconfiança também através das brincadeiras ao observarmos a criança nas brincadeiras, principalmente mamãe e papai. Hoje as brincadeiras estão muito vinculadas a computadores, vídeo games, tablets, celulares, tirando das crianças a oportunidade de descobrir e treinar habilidades que as brincadeiras proporcionam, Nogueira (2015, p1) ainda conclui que é nas brincadeiras de risco como subir em uma árvore, lidar com o medo de cair, com problemas complexos, ou até mesmo brigando que se aprende a lidar com as frustrações, raivas, sem se autodestruírem. As crianças precisam de todo o tipo de brincadeira, se arriscarem com brincadeiras mais perigosas também, é claro que, com certo cuidado de adulto.

Hoje tem muita falta de convívio comunitário, a escola acabam sendo o único elo comunitário. Em muitos casos vemos que até mesmo o convívio com outros adultos que não sejam os pais, as crianças só tem o convívio na escola, a criança que não tem esse convívio comunitário pode se tornar egoísta, retraída e ter problemas sociais, por isso a escola precisa tornar esse convívio o mais próximo da realidade possível, trazendo brincadeiras, jogos, o lúdico do cotidiano.

É difícil imaginar uma escola trazendo todo esse cotidiano, toda essa liberdade para o convívio social das crianças, uma vez que há uma série de normas, regras e regulamentações a serem seguidas, e sem contar com metas a serem alcançadas, até mesmo o destino traçado pelo governo que define os caminhos da educação, mas ainda assim, podemos incentivar a criatividade, a curiosidade, o

pensamento crítico e a liberdade. Eu creio que por mais que as políticas públicas demorem a alcançar, haverá mudanças e, as escolas serão centros de aprendizagem.

Bahia (2009, p.21) relata que:

O educador deve inserir jogos e brincadeiras de acordo com a faixa etária de seus alunos, promovendo com essas atividades a interação e socialização dos mesmos. Muitas crianças não conseguem interagir com os colegas devido a timidez, mas através das brincadeiras essa barreira é quebrada. A criança consegue se expressar claramente com os colegas e isso é muito bom para o desenvolvimento dela, que vai deixando de lado sua timidez e aos poucos vai conseguindo expor suas ideias e se socializar com o grupo. Com as brincadeiras, aprender se torna algo prazeroso e as crianças não se sentem cobradas, pois para elas estão brincando. Através dos jogos elas vão tendo noção de espaço e tempo, e pouco a pouco vão desenvolvendo a paciência, tornam-se solidárias, prestativas, buscam ajudar o outro, comunica-se entre si. Percebe-se então que através dos jogos e brincadeiras vamos formando crianças mais criativas e espontâneas, que vão se desenvolver sem perder sua infância, continuam sendo crianças e fazendo atividades voltadas para as mesmas, sem perder esta fase que é tão importante na vida de cada um. (BAHIA, 2009, p.21)

É preciso pensar que durante uma brincadeira o professor observará a criança, aquela turma mais agitada, pode traçar estratégias de como trabalhar e gastar mais energia da turma mais agitada, pode observar a criança que tem mais dificuldade de aprendizagem e trabalhar utilizando brincadeiras para que a criança possa entender mais o conteúdo. Jogos e brincadeiras não favorecem só as crianças, e os professores podem se beneficiar com elas, além também de ter a oportunidade de descobrir talentos. Uma criança estimulada corretamente vai crescer sempre buscando o melhor.

A coordenadora do Projeto Brincar, criado em 2005, Maria Lúcia Medeiros, em entrevista a Cardoso relata que:

A brincadeira é uma necessidade própria do ser humano. O brincar brota espontaneamente na criança, que desde bebê brinca com as próprias mãos, depois com objetos, explorando o mundo de forma própria, sem regras. É uma ação de autoconhecimento que permite fazer relações, reflexões e determinar coisas importantes para toda a sua vida. É por meio da brincadeira que ela cria, imagina, constrói imagens e memórias, se desenvolve corporal, cognitiva e emocionalmente. (CARDOSO, 2019, p.2)

A compreensão de pais, gestores e educadores é necessária que brinquedos e brincadeiras representam um papel fundamental no desenvolvimento

integral da criança, é preciso entender que as brincadeiras, brinquedos e brincar estão presentes nas suas expressões, no seu modo de falar, na sua personalidade.

Muitos acham que o brincar está presente com a modernidade, com os tempos modernos, mas o brincar vem passando de geração a geração desde os primórdios. Podemos evidenciar isso em registros de várias culturas desde a pré-história. A brincadeira estava presente até mesmo entre os adultos no dia a dia e era a família que os ensinava a arte. Desde a antiguidade as crianças participavam de diversas brincadeiras como jogos de demolir e construir, rolar aro, cirandas, pular obstáculos como forma de diversão e recreação (OLIVEIRA, *et all*, 2018, p.98).

Com o crescimento do cristianismo na Idade Média, os jogos e brincadeiras eram considerados profanos e imorais, onde a pedagogia passa a ser baseada na disciplina, no controle, na obediência e na repressão; as crianças passam a fugir da escola em busca de jogos e brincadeiras. Já no século XVI com o surgimento do mercantilismo e o nascimento do pensamento pedagógico, o lúdico passa a tomar importância e ser utilizado pelos jesuítas no ensino da gramática e ortografia (OLIVEIRA, *et all*, 2018, p.98).

Entre os séculos XVII e XVIII acontece o reconhecimento da infância como um novo conceito, a criança passa a ser vista como uma fase da vida com suas características e necessidades, e o brinquedo foi identificado como objeto infantil.

Foi reconhecido que, enquanto se brinca, a criança libera sua capacidade criativa e suas fantasias, explora seus limites, ou seja, se desenvolve em todos os aspectos e de forma prazerosa. As brincadeiras neste período eram com bicicletas, carrinhos, bolas, bonecas, brincadeiras de esconde-esconde, rela-rela.

O tempo foi passando e as brincadeiras foram evoluindo. Com a chegada da tecnologia, o brincar e as brincadeiras foram trocadas por jogos virtuais como tablets, celulares, video games. Com o passar do tempo tudo vem se modernizando, e cabe ressaltar que com essas mudanças as inovações tecnológicas das gerações também se modificaram, mas o brincar é de suma importância para o desenvolvimento e aprendizagem dos seres humanos da forma que o brincar faz parte do cotidiano da criança, através dele, ela compreende o mundo em que vive e pode modificar-se através de experiências emocionais e cognitivas (OLIVEIRA, *et all*, 2018, p.98).

4.2 Conceito de brincar e sua relevância social

O momento de brincar traz a oportunidade de desenvolvimento para a criança, onde através do brincar ela aprende, experimenta o mundo, possibilidades, relações sociais, elabora sua autonomia de ação e organiza emoções.

O conceito de brincar pode ser muito, mas também proporciona uma fuga da realidade, alivia aborrecimentos, relaxa, ou até mesmo um momento de solidão de estar só consigo mesmo. Para Bahia (2009, p.32)

Embora as qualidades sociais do brincar sejam as que recebem supremacia, quando pensamos sobre o conceito, ele é e deve ser aceito como algo privado e interno para o indivíduo quando esta for a sua escolha. Isso se aplica igualmente às crianças no turbilhão de atividades na escola e em casa. Neste sentido, o brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos. Considerem, por exemplo, quando uma pessoa adquire um novo equipamento, tal como uma máquina de lavar – a maioria dos adultos vai dispensar a formalidade de ler o manual de ponta a ponta e preferir “brincar” com os controles e funções. A partir desse meio, os indivíduos chegam a um acordo sobre as inovações e se familiarizam com objetos e materiais; nas descrições do brincar infantil isso é frequentemente classificado como um brincar “funcional”. Esta experiência “prática” de uma situação real com um propósito real para o suposto “brincador”, normalmente é seguida pela imediata aprendizagem das facetas da nova máquina, reforçada subseqüentemente por uma consulta ao manual e consolidada pela prática. (BAHIA, 2009, p.32)

O brincar é o meio pelo qual a criança experimenta conhecer o mundo, explora variedades e diferentes situações, criam problemas e soluções, fazem e refazem ressaltando a importância do brinquedo e do ato de brincar como forma de comunicação e materialização de descobertas e ideias que, valorizam, estimulam e facilitam a construção do conhecimento.

Pensa-se muito nos três termos: aprendizagem, desenvolvimento e brincadeiras. Desde a barriga da mãe, o bebê realiza suas brincadeiras e manobras como diversão. O professor da Faculdade de Motricidade Humana de Lisboa, Carlos Neto em entrevista a Zebini (2017, p.54) diz que:

Nunca foi tão importante para a humanidade a consciência dos benefícios do brincar, do jogar e de fazer atividade física e desporto.” A constatação do professor da Faculdade de Motricidade Humana de Lisboa, Carlos Neto, um estudioso do brincar, é um alerta para os pais sobre o papel da brincadeira como parte fundamental do desenvolvimento infantil. Afinal, durante os primeiros anos de vida,

ela traz uma série de vantagens: na estruturação do cérebro e respectivos mecanismos neurais; na evolução da linguagem; na capacidade de adaptação física e motora; na estruturação cognitiva e resolução de problemas; nos processos de sociabilização; e na construção da imagem de si próprio. “Brincar é adaptar-se a situações imprevisíveis, por meio de ações diversas na utilização do corpo em espaços físicos e na relação com os outros. Por isso, se torna fundamental a existência de atividades livres que promovam o jogo simbólico (faz de conta), o jogo com objetos (naturais e construídos), o jogo social (relação com amigos) e o jogo de atividade física (corrida, fuga, perseguição, luta)”, explica Neto. (ZEBINI, 2017, p.54)

A brincadeira livre iniciada e conduzida pela criança permite que ela estabeleça a si mesma seus próprios desafios e persiga seus próprios interesses, mesmo quando o assunto é aprendizado. As crianças podem e precisam ter rotina, mas também precisam brincar livremente. Muitos pais até acreditam no tempo do brincar, porém, desejam que ele provoque alguma ‘aprendizagem’.

Dessa forma Bijou (1978, p.48), faz uma diferença entre jogo estruturado e o livre (espontâneo). O mesmo diz que ambos são altamente significativos para o desenvolvimento infantil e, os distingue da seguinte forma:

Jogo estruturado: é aquele em que a criança se engaja quando na presença de uma situação em que o espaço, os materiais, às vezes outras crianças, instruções e ajuda, implícitas e explícitas, são arranjados para que ela alcance um objetivo. Exemplo: um professor esta estruturando um jogo quando ele entrega um objeto para a criança e diz o que o aluno deve fazer com o mesmo.

Jogo livre: ocorre quando o jogo e o objeto do brinquedo são selecionados livre e espontaneamente pela criança. Neste caso a criança brinca livremente, ou melhor, ela é que comanda a situação. (BIJOU, 1978, p.48)

Ambos são importantes para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, mas devemos respeitar cada momento, pois irão surgir situações e horas em que será trabalhado as duas formas de jogos.

Assim, ele perde o que há de mais potente: a liberdade de criar e recriar.

Segundo Zanluchi (2005, p.74):

Estudos demonstram que o brincar contribui para o desenvolvimento de competências sociais, ajudando a criança a: controlar suas emoções; aprender comportamentos adequados em função do contexto social; esperar sua vez quando estiverem em grupo; negociar e compreender os pontos de vista alheios – por exemplo, negociar os papéis durante a brincadeira "você será a mãe, e eu vou ser a filha"; e lidar com a angústia. Todas essas habilidades contribuem para competências sociais, tais como fazer amigos e a aumentar o sucesso escolar inicial da criança. Quando o brincar está

associado ao desenvolvimento acadêmico e social das crianças, educadores e pais devem ser incentivados a criar ambientes para o brincar, estimulando e favorecendo a aprendizagem da criança. Dependendo do tipo do brincar, os pesquisadores recomendam oferecer à criança brinquedos para melhorar: Habilidades físicas e de coordenação motora (por exemplo, desafiando as estruturas de escalada); Criatividade (por exemplo, blocos de construção, tinta, massinha); Habilidades matemáticas (por exemplo, jogos de tabuleiro como o "Chutes and Ladders" – estimativas, contagem e identificação numeral); Habilidades linguísticas e de leitura (por exemplo, letras de plástico, jogos de rima, listas de compras, livros de histórias de dormir, brinquedos para faz-de-conta). (ZANLUCHI, 2005, p.74)

A preocupação dos pais não pode se pautar apenas em buscar brincadeiras que estimulem seu desenvolvimento, pois muito mais do que passatempo ou divertimento, no desenvolvimento infantil, o brincar é um indicador de saúde emocional e cognitiva, uma ponte entre o universo interior e exterior, que contribui para a organização e constituição do EU. O brincar faz parte de uma importante etapa do desenvolvimento infantil. Para Teixeira (2019, p.5) a brincadeira:

Faz fluir a imaginação, a fantasia, potencializa a criatividade, a representação de personagens, a criação e recriação de situações cotidianas, o trânsito de pensamentos, o levantamento de hipóteses, desenvolvendo habilidades motoras e intelectuais. Além disso, permite a manifestação da alegria, a descarga de suas angústias e inseguranças, a elaboração seus medos, o controle de seus impulsos, assimilação de emoções e estabelecimento de contatos sociais. É comum, por exemplo, crianças preferirem brincar com objetos "simples", como um potinho, uma varinha, uma bolinha, uma caixa e ficar um longo tempo explorando e construindo uma brincadeira. Quantas crianças tiram todos os brinquedos da caixa e se divertem, não com os brinquedos, mas com a própria caixa! Essa situação gera inquietação em alguns adultos, visto que atualmente há inúmeros brinquedos que, em hipótese, deveriam estimular e chamar mais a atenção, no entanto, não geram desejo nem encantamento. (TEIXEIRA, 2019, p.5)

Durante o brincar espontâneo, a criança constói uma conexão de saberes prévios e vínculos entre o passado, presente e futuro, resgatando o necessário para formar suas próprias memórias no tempo e espaço e, tendo suas próprias significações. No brincar, a criança constrói um mundo seu, pessoal. Em seu pensamento, seu mundo é autônomo e ela decide quem, como, onde, e quanto tempo vai durar a brincadeira. No mundo faz-de-conta é somente brincar, sem regras, sem tempo, sem por que e para que.

4.3 Conceituação de brinquedo

Para KISHIMOTO (2008, p.106) o brinquedo é representado como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, o brinquedo, seria um objeto que nas mãos da criança é trabalhado como um ajudante ao mundo da fantasia, onde em suas mãos podem ser transformadas conforme sua brincadeira.

Segundo Lira (2009, p.66), até o século XVIII não havia comércio de brinquedos, os comerciantes desse tipo de produto foram surgindo aos poucos. Muitos brinquedos da atualidade sofreram suas adaptações e inovações, mas são brinquedos antigos e mantêm sua estrutura até hoje, podemos citar as bonecas que ganharam voz, cabelos e roupas modernas, mas mantêm sua estrutura física como antigamente. De acordo com Lira (2009, p.66):

No século XVIII inicia-se a especialização do brinquedo, afastando-o das suas origens simples e cotidianas. Neste percurso, a partir do século XIX a fragmentação da produção dos produtos passa a operar na fabricação dos brinquedos, revelando sua transformação sob o efeito da industrialização (LIRA, 2009, p.66).

Benjamin (2009, p.55) menciona que Karl Grober, em sua obra Brinquedos infantis de velhos tempos, dedicou-se ao estudo da história do brinquedo e descreveu a Alemanha como o centro espiritual do brinquedo. Segundo esse autor, de início, os brinquedos não foram criados por fabricantes especializados, mas tiveram a sua origem nas oficinas de entalhadores em madeira e de fundidores de estanho. Ao longo do século XVIII tivemos os primórdios de uma fabricação especializada. Mas os brinquedos eram um tipo de produto secundário nas oficinas manufatureiras, que tinham de seguir as restrições dos estatutos corporativos e, por esse motivo, só podiam fazer a fabricação de produtos do seu setor. Assim, "antes do século XIX, a produção de brinquedos não era função de uma única indústria" (BENJAMIN, 2009, p.55).

Os brinquedos buscam o vínculo de ser um ajudador em educar, de interagir na escola, propicia um ambiente mais alegre, motivador para as crianças. Logo no início da sua formação, tem como função trabalhar o desenvolvimento da criança, auxilia nas normas e regras, na criatividade, nas emoções, e pode mostrar caminhos para o trabalho do professor em sala de aula.

Conforme nos relata Leal (2017, p.127):

Salienta que o brinquedo advém de uma história, passando por vários acontecimentos culturais, como na Idade Média, quando os jogos eram formas de treinamento para as guerras. No renascimento há uma mudança contextual sobre o brinquedo, o brincar e os jogos, eram considerados formas para aprender atividades adultas. Aristóteles acreditava que as possibilidades de jogos, brinquedo e brincar amenizavam a opressão do homem na sociedade e colaborava com a aprendizagem da criança no ensino da matemática. No século XVIII ocorreu a popularização das brincadeiras e jogos educativos. O brincar coletivo era uma atividade comum a adultos e crianças. Concomitantemente, por volta do início do século XIX, surge o brinquedo industrializado [...] que transforma o brincar em uma atividade solitária para criança, em função do apelo ao consumo de brinquedos. Neste período, a escola, com objetivos educacionais demarcados, passa a fazer uso pedagógico do brincar, didatizando-o de maneira forçada e incoerente. (LEAL, 2017, p.127)

O brinquedo pode ser visto como qualquer objeto onde a criança possa expressar a sua forma lúdica, prazerosa, diferenciada, emocionada de expressar sentimentos e emoções que pudessem concretizar a aprendizagem, sua autonomia, identidade, fatores sociais e cognitivos.

Com o desenvolvimento histórico, uma gama de brinquedos foram surgindo, dando espaço também como um recurso pedagógico, habilitando o professor a trabalhar com esses brinquedos como ferramenta, de modo que possa favorecer o estímulo da criança em sala de aula, tornando assim a aula mais prazerosa e atrativa.

Os brinquedos podem ser os mais simples, mais sofisticados, feitos pelas próprias crianças como os recicláveis, desde que para o intuito de brincar, abaixo temos alguns modelos de brinquedos:

Figura 1: boneca	Figura 2: brinquedos anos 80	Figura 3: mini game
		
Fonte: http://www.lupaexpo.com.br	Fonte: https://www.elo7.com.br	Fonte: https://mdemulher.abril.com.br
Figura 4: caminhão	Figura 5: bilboquê reciclado	Figura 6: carrinho reciclado
		
Fonte: https://www.magazineluiza.com.br/	Fonte: https://br.pinterest.com/	Fonte: https://ceudeborboletas.com.br/

O manuseio do brinquedo, a ausência de regras padronizadas organizam sua utilização, a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Como relata Leal (2017, p.128):

Jogos como xadrez, por exemplo, exige de modo explícito ou implícito, o desempenho de habilidades definidas pela estrutura do próprio objeto e suas regras. O brinquedo representa certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é responder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções sobre o que existe no cotidiano, na natureza e construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Duplicando diversos tipos de realidades, o brinquedo as metamorfoseia e fotografa, não reproduzindo apenas objetos, mas uma totalidade social. Na maioria das vezes, a realidade representada incorpora modificações: tamanho, formas delicadas e simples, estilizadas ou ainda, antropomórficas. Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário pré-existente criado pelos desenhos animados,

seriados televisivos, mundo da ficção científica, como motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas e índios. (LEAL, 2017, p.128)

O brinquedo sempre será a forma imaginária da criança seguir as regras comportamentais. Quando ensina que a boneca não pode ser mal educada, ela sabe que também não deve ser mau educada com sua mãe, sempre o comportamento e a imaginação andarão juntas.

4.4 Conceituação de jogo

Jogo tem como significado ação de jogar, o jogo se diferencia do brincar pelas regras, assim como pular amarelinha ou jogar dama; esses dois tipos de jogos tem suas regras. O jogo é importante para o desenvolvimento da personalidade humana e da motricidade. Existem quatro tipos de jogos: jogos funcionais que explora os sentidos, desenvolve a motricidade; jogos de ficção, os de faz de conta, imaginários; jogos de aquisição, onde a criança adquire conhecimento com o que vê e ouve, e jogos de fabricação que, através de atividades manuais de entretenimento aprende a montar algo. Para Kishimoto (2008, p.78):

A concepção de jogo está integrada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas. Exemplos clássicos seriam: Jogo de Mímica, de Cartas, de Tabuleiro, de Construção, de Faz-de-Conta etc. Uma particularidade importante do jogo é o seu emprego tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma agregação mais exclusiva com o universo infantil. (KISHIMOTO, 2008, p.78)

O jogo funciona dentro de um contexto social de sistema de regras para chegar a um objetivo, visto como um sistema linguístico, físico, intelectual e moral. Durante o jogo podemos avaliar o conhecimento psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos.

Macedo (1993, p. 15) explica que trabalhar com jogos de regras podem ajudar no ensino da matemática no que se refere à resoluções de problemas, uma vez que a cada jogada, a criança precisa considerar as possibilidades e eliminar obstáculos. É preciso também que as crianças analisem suas jogadas explicando suas ações, bem como comparar com as ações dos demais; calcular os pontos

perdidos ou ganhos é outro aspecto que facilita a compreensão de operações e números.

Sabemos que há controvérsias em pesquisas e políticas que discutem qual seria a melhor forma no âmbito da aprendizagem, que jogos e brincadeiras são apropriados para tal. Essas controvérsias existem quanto ao tipo de oportunidade de jogos e brincadeiras que devem ser oferecidos às crianças pequenas. Mas temos que pensar e analisar que ao invés de criarmos conflitos, precisamos analisar as conexões entre essas perspectivas. Nosso foco deve ser o que as crianças realmente necessitam para o desenvolvimento de hoje e serem bem sucedidas no mundo amanhã, e os resultados que temos sobre os jogos e brincadeiras diante da aprendizagem na atualidade já nos mostra que vale sim a pena lutar para que seja trabalhada como peça principal nas escolas na alfabetização e letramento. Precisamos também de políticas que valorizem mais do que unicamente os resultados acadêmicos. (SANTOS, BRASIL ESCOLA, p.1)

Pyle (2018, p.2) descreve em seu artigo a pesquisa realizada por Bergen:

Bergen descreve detalhadamente esses desafios metodológicos em sua contribuição. Entretanto, é preciso acrescentar que os estudos baseados em laboratório que envolvem jogos e brincadeiras para ajudar as crianças a adquirir uma habilidade normalmente acadêmica por natureza, podem não refletir com precisão as complexidades do ambiente de uma sala de aula. Nas salas de aula há exigências conflitantes relacionadas ao tempo do professor, incluindo diversas crianças com habilidades diversas. Os pesquisadores que trabalham nas salas de aula e em outros ambientes de aprendizado podem contribuir para uma solução, apresentando dados que mostrem tanto os benefícios das pedagogias baseadas nos jogos e nas brincadeiras no desempenho do estudante, e também como os profissionais do setor estão tentando encontrar o equilíbrio entre o tempo e os objetivos de aprendizagem. Contudo, esse não é o único desafio enfrentado pelos profissionais da área. Bergen identifica a maneira diferencial com a qual os profissionais da área também estão definindo e, conseqüentemente, implementando a aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras. As pesquisas identificaram as perspectivas dos profissionais da área que interferem com a implementação abrangente da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras. Entre elas, estão as dos educadores cujas perspectivas sobre os jogos e brincadeiras se limitam aos benefícios dos jogos e brincadeiras relacionados ao desenvolvimento, mas deixam de considerar as oportunidades de aprendizagem acadêmica que também se apresentam. Os educadores que acreditam nessa perspectiva implementam jogos e brincadeiras dirigidos pelas crianças sem considerar o papel do educador para ampliar o

potencial desses jogos e brincadeiras e criar oportunidades de aprendizado lúdicas para as crianças.³ Essas definições e perspectivas limitadas dos jogos e brincadeiras resultam na necessidade de comunicar informações sobre o equilíbrio apropriado. (PYLE, 2018, p.2)

Pyle em seu artigo faz uma crítica sobre a implementação de jogos e brincadeiras na sala de aula no sentido dos professores inserirem essa metodologia pensando apenas aos benefícios dos jogos e brincadeiras em suas perspectivas de desempenho, esquecendo o desenvolvimento da criança.

4.5 Conceituação de brincadeira

Segundo o dicionário Português (2020, p.1), o conceito de brincadeira é:

Ação de brincar, de se divertir; divertimento. Jogo, passatempo, divertimento infantil ou desenvolvido para crianças. Geralmente são jogos livres que têm a finalidade de encenar e utilizar objetos lúdicos. A principal diferença entre a brincadeira para outras atividades diárias é a sua natureza divertida e criativa. (DICIONÁRIO, 2020, p.1)

Conforme o sinônimo de brincadeira, podemos notar que são inúmeros os motivos que levam as crianças buscarem a brincadeira; entre eles está a capacidade de poder nos mostrar seus medos, desejos e emoções, além de ser uma forma do indivíduo se desviar intencionalmente da realidade. As brincadeiras são importantes no processo educativo, pois impulsiona o desenvolvimento da criança, e elas mudam de acordo com o tempo e a faixa etária da criança. A imaginação e a possibilidade de discussão durante o convívio com outras crianças estão presentes nas brincadeiras infantis, assim como naquelas consideradas tradicionais, a saber: nas brincadeiras de faz de conta e nos jogos de regras.

A criança necessita do brincar para crescer, e o desenvolvimento da criança acontece através das brincadeiras, onde conforme Piaget (1985, p.35) fala da maneira como a criança assimila (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e de acomodar (mudar a si mesmo para adaptar-se ao meio), acontecerá sempre através das brincadeiras. A brincadeira é tida como insubstituível na vida da criança e utilizada para estimulá-la para construir o conhecimento humano e progredir em diferentes habilidades, como também no progresso pessoal e alcance de objetivos. (DUTRA, p.12)

Seja livre a brincadeira, pode não causar tanto efeito de aprendizagem, uma vez que quando dirigida, possibilita uma aprendizagem maior, utilizando de métodos e técnicas específicas de aprendizagem de forma mais envolvente. Para Pyle (2018, p.2):

As crianças permanecem no comando e, por conseguinte, no controle de suas ações durante o jogo, mas os educadores ou pais têm um papel ativo no direcionamento, preparando o ambiente, como fornecendo alguns tipos de brincadeiras, colaborando com as crianças ao reagir com sensibilidade às suas ações em uma sessão de jogos e brincadeiras e oferecendo sugestões para fazer com que as crianças alcancem metas de aprendizagem precisas. Com sua combinação de independência da criança e suporte adulto, a brincadeira dirigida tem comprovado ser especialmente eficaz para ajudar a aprendizagem na primeira infância de novos conteúdos e habilidades em matemática, leitura e raciocínio crítico, entre outros. (PYLE, 2018, p.2)

Nas figuras abaixo alguns exemplos de brincadeiras utilizadas para brincar em parques, em casa, nas escolas, etc.

<p>Figura 7: brincadeira cantiga de roda</p>	<p>Figura 8: brincadeira de pular amarelinha</p>
	
<p>Fonte: https://www.arevistadamulher.com.br/</p>	<p>Fonte: https://www.arevistadamulher.com.br/</p>
<p>Figura 9: brincadeira de esconde - esconde</p>	<p>Figura 10: brincadeira de passar o anel</p>
	
<p>Fonte: https://modobrinCAR.rihappy.com.br/</p>	<p>Fonte: https://br.pinterest.com/</p>

5 A RELEVÂNCIA DA HISTÓRIA DA INFÂNCIA NA SOCIEDADE

5.1 Infância: conceituação e história

Os cuidados com a infância ainda é um fenômeno, vamos dizer que recente, mas este conceito sofreu alterações ao longo da história. Compreender o conceito pode nos revelar muito sobre os dias atuais vividos pelas crianças. Segundo Dicionário (2020, p.1) infância significa período da vida humana desde o nascimento até cerca de 12 anos, começo, origem.

A infância não tinha notoriedade alguma por volta do século XII, nada era voltado especificamente à criança, dando ênfase à infância. As crianças não tinham tratamento diferenciado, e eram tratadas na sociedade apenas como miniaturas, homens em tamanhos reduzido e foram vistas assim até meados do século XVII. De acordo com Heywood (2004, p.59):

Não se tinha notícia de camponeses ou artesãos registrando suas histórias de vida durante a Idade média, e mesmo os relatos dos nobres de nascimento ou dos devotos não costumavam demonstrar muito interesse pelos primeiros anos de vida. De forma semelhante, durante o período moderno na Inglaterra, as crianças estiveram bastante ausentes na literatura, fossem o drama elizabetano ou os grandes romances do século XVIII. A criança era, no máximo, uma figura marginal em um mundo adulto. (HEYWOOD, 2004, p.59)

Sendo tratadas dessa maneira não se tinha nada especial para elas, nenhum estudo, nenhuma atenção, nenhuma técnica, nada. O interesse, a relevância sobre o tema infância teve sua importância recentemente; seu conceito vem sendo aprimorado na trajetória histórica, e nos diz muito sobre os dias atuais.

Durante a idade média as crianças trabalhavam como adultos em miniaturas, nos mesmos locais e usavam roupas parecidas; a criança era diferente do homem, mas apenas no tamanho e na força, enquanto as outras características permaneciam iguais. Após a amamentação, a criança já acompanhava os pais para que aprendessem a servir, a trabalhar.

A separação do adulto para a criança se dá durante o século XVII pela escolarização, antes por não haver separação de idades, todos aprendiam da mesma forma, na mesma temática. A mudança de conceito ocorre através da igreja, que associa a criança aos anjos pela inocência e pureza, sendo assim, as crianças favorecidas por sua singeleza e suavidade, sem pecados, tendo como obrigatório a

educação. O fim deste século foi marcado pelo reconhecimento da fragilidade da criança e a preocupação da formação moral.

A partir daí as crianças passaram a ser reconhecidas, a ter seu quarto, alimentação mais específica e adequada, ter seu espaço no meio social. Nascia a concepção de infância, começa a ser importante, ser dirigido um novo sentimento familiar à criança, a orientação e o processo de escolarização infantil.

Embora ainda aconteçam muitos abusos, com o passar dos anos a concepção de infância foi se aprimorando e avançando, as leis de proteção foram sendo criadas, reconhecidas e valorizadas, para que a infância realmente faça parte das políticas públicas.

5.2 Infância no atual cenário social: direitos

Ao longo dos séculos sobre a concepção de infância, que se deve comemorar. Mas ainda existem crianças que sofrem e que estão em situação de extrema pobreza, dificultando seu desenvolvimento e, ainda o seu acesso aos primeiros anos na Educação Infantil. Segundo a Fundação Abrinq (2019, p.1):

Ao considerarmos a faixa de 0 a 14 anos, há no país 9,4 milhões de crianças e adolescentes vivendo em situação domiciliar de extrema pobreza (renda per capita mensal inferior ou igual a um quarto de salário-mínimo) e 10,6 milhões em situação de pobreza (renda per capita mensal de mais de um quarto até meio salário-mínimo). Esses dados integram a edição 2019 do Cenário da Infância e da Adolescência no Brasil. (FUNDAÇÃO ABRINQ,2019, p.1)

A infância é considerada o tempo de desenvolvimento, aprendizado, de brincadeiras, de divertimento a partir do século XVII e, vem evoluindo. Mas antes a criança era vista como o homem em miniatura, e desde pequena era forçada a aprender ofícios de adultos.

Mas com a revolução industrial, um problema ainda existente, mas tido como natural nas classes menos favorecidas, a exploração do trabalho infantil ficou ainda mais intenso por ser mão-de-obra mais barata, problema esse que vem de século em século na história da humanidade que se trata de um grande descaso.

Hoje já existem leis que proíbem e punem quem se beneficia deste tipo de mão-de-obra. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) foi criado em 13 de julho de 1990, e é uma grande vitória para a ampliação do direito das crianças e dos adolescentes no país. Segundo o ECA, os principais direitos das crianças são:

- Ter uma educação de boa qualidade;
- Ter acesso à cultura e aos meios de comunicação e informação;
- Poder brincar com outras crianças da mesma idade;
- Não ser obrigado a trabalhar como adulto;
- Ter uma boa alimentação que dê ao organismo todos os nutrientes que precisam para crescer com saúde e energia;
 - Receber assistência médica gratuita nos hospitais públicos sempre que precisarem de atendimento;
 - Ser livre para ir e vir, conviver em sociedade e expressar ideias e sentimentos;
 - Ter a proteção de uma família seja ela natural ou adotiva, ou de um lar oferecido pelo Estado se, por infelicidade, perderem os pais e parentes mais próximos;
 - Não sofrer agressões físicas ou psicológicas por parte daqueles que são encarregados da proteção e educação, ou de qualquer outro adulto;
 - Ser beneficiada por direitos sem nenhuma discriminação por raça, cor, sexo, língua, religião, país de origem, classe social ou riqueza. Toda criança do mundo deve ter seus direitos respeitados;
 - Ter desde o dia em que nasce um nome e uma nacionalidade, ou seja, ser cidadão de um país;

Como princípio básico em uma sociedade, precisamos aprender desde a infância a lidar com diferenças e respeitá-las, e com isso seguir e proporcionar a futura nação todos os seus direitos. Podemos seguir a tudo isso não discriminando as pessoas com algum tipo de deficiência, os pobres, com educação diferente, religião, etnia, sexo, cor, nacionalidade, opção sexual, partido e outros. Mas infelizmente não é o que acontece no mundo.

5.3 A infância e a educação infantil

A Educação Infantil atende crianças de 0 a 6 anos, sendo direito dela, e cabendo ao Estado e a família a responsabilidade pela educação, que deve ser promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, levando em conta a necessidade de que esse direito seja contemplado através de uma educação de qualidade.

Segundo Carneiro (2007, p.11), outro eixo que fala sobre a ação educativa para o ensino infantil é:

A Educação Infantil é oferecida para, em complementação à ação da família, proporcionar condições adequadas de desenvolvimento físico, emocional, cognitivo, e social da criança e promover a ampliação de suas experiências e conhecimentos, estimulados do seu interesse pelo processo de transformação da natureza e pela convivência em sociedades. (CARNEIRO, 2007, p.11)

Durante os anos a Educação Infantil vem sofrendo grandes mudanças, tendo em vista que a criança antes era vista como um ser quase que sem importância, invisível, hoje tem identidade pessoal e histórica. As instituições que trabalham com crianças passaram por um processo de amadurecimento, adquirindo uma identidade com o surgimento de novas visões diferentes da tradicional.

As origens dessas mudanças foram a necessidade de investimento no futuro diante de novas exigências sociais e econômicas, tendo a Educação Infantil uma perspectiva assistencialista com o perfil pedagógico de cuidador, respeitando a criança de forma integral na parte psicológica, emocional, cognitiva, física, etc.

Tentando resolver problemas de crianças pobres sem ter onde ficar para os pais trabalharem, no século XIX começa a serem criadas as primeiras creches, internatos que encobriam problemas sociais na verdade. No fim deste século surge no Brasil a ideia do jardim de infância, trazidas por influência americana e européia. Em 1875 no Rio de Janeiro e em 1877 em São Paulo eram criados os primeiros jardins-de-infância, de caráter privado, direcionados para crianças da classe alta, e desenvolviam uma programação pedagógica inspirada em Froebel (OLIVEIRA, 2005, p.133).

Com a mulher cada vez mais inserida no mercado de trabalho em meados do século XX, o crescimento da industrialização e urbanização cresce as instituições

que cuidam de crianças, com forte caráter assistencialista. Conforme Oliveira (2005, p.133)

Nos anos 70, o Brasil absorve as teorias desenvolvidas nos Estados Unidos e na Europa, que sustentavam que as crianças das camadas sociais mais pobres sofriam de “privação cultural” e eram colocadas para explicar o fracasso escolar delas, esta concepção vai direcionar por muito tempo a Educação Infantil, enraizando uma visão assistencialista e compensatória, conceitos como carência e marginalização cultural e educação compensatória foram então adotados, sem que houvesse uma reflexão crítica mais profunda sobre as raízes estruturais dos problemas sociais. Isso passou a influir também nas decisões de políticas de Educação Infantil (OLIVEIRA, 2005, p.133).

Mesmo que fragmentado e com destino de suprir carências, o ensino de Educação Infantil começa a atender também crianças carentes com estímulos dados pela escola. Movimentos feministas e sociais em 1888 pressionam e reivindicam ao Estado a ampliação do acesso à escola como dever que até então não havia se comprometido legalmente com essa função. A constituição reconhece pré-escolas e creches como dever do Estado e direito da criança.

Segundo Oliveira (2005, p.133):

Nos anos 90 ocorreu uma ampliação sobre a concepção de criança. Agora procura-se entender a criança como um ser sócio-histórico, onde a aprendizagem se dá pelas interações entre a criança e seu entorno social. Essa perspectiva sócio-interacionista tem como principal teórico Vigotsky, que enfatiza a criança como sujeito social, que faz parte de uma cultura concreta (OLIVEIRA, 2005, p.133).

A concepção de infância é fortalecida com a criação do ECA dando direitos às crianças como cidadãs, a nova LDB, Lei nº9394/96, incorpora à Educação Infantil como primeiro nível da Educação Básica, municipalizando os cuidados dessa etapa de ensino.

6 ESTUDOS RECENTES SOBRE A UTILIZAÇÃO DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nas escolas hoje vemos que é grande a vontade de trabalhar brincadeiras, muitos professores até tentam, mas ainda há uma ausência de uma proposta pedagógica que insira brincadeira no eixo de trabalho. A realidade de observar e entender que a criança necessita da brincadeira na aprendizagem, nos leva a perceber que as escolas não dispõem de espaço para um desenvolvimento da proposta pedagógica lúdica; os professores tentam e não podem levar a culpa, ao contrário muitos buscam a formação profissional, mas não contemplam o respeito de espaços, de materiais e até mesmo moral para inserir o seu trabalho lúdico, quando o que se está em jogo é o desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa.

As escolas hoje não estão preocupadas em investir em espaços lúdicos de aprendizado, estão mais preocupadas em índices de medição em provas, uma vez que quando aplicamos o aprendizado lúdico nas salas, o resultado vem em longo prazo. As salas hoje são totalmente utilizadas como papel didático, ou são consideradas um local de disciplina, e a brincadeira tira o papel de disciplina, onde até mesmo o recreio tem um monte de proibições.

Segundo o estudioso holandês Johan Huizinga (1980, p.35):

Não se brinca a não ser por iniciativa própria ou por livre adesão. Todo ser humano pode beneficiar-se de atividades lúdicas. A brincadeira é transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração à outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea. Contudo, nos dias atuais, com as moradias cada vez mais apertadas e os adultos envolvidos em seus afazeres, as crianças não têm um lugar para brincar e não devem atrapalhar o andamento do lar com seus brinquedos. (HUIZINGA, 1980, p.35)

A ludicidade faz parte do ser interior da criança. Sem que ela perceba começa a brincar a qualquer hora, o brincar é espontâneo e não mecanizado; brincamos até mesmo quando adultos, adolescentes, só que as brincadeiras são mais intensas. As brincadeiras lúdicas são na infância, mas a escola erra quando diz que somente dividindo em opostos: de um lado o jogo da brincadeira, do sonho, da fantasia e do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo.

Todos os adultos, jovens e crianças necessitam de brincadeiras, alguma forma de jogo, sonho e fantasias em sua vida, sendo uma forma de extravasar, é

claro que em intensidades diferentes, independentes da vida que levam por isso as escolas precisam reconhecer o lúdico e sua importância como fator de desenvolvimento da criança. Podemos até mesmo destacar alguns fatores:

- Facilita a aprendizagem, principalmente nas séries iniciais;
- Colaborador de uma boa saúde mental;
- Ajuda a desenvolver processos sociais de comunicação, de expressão e construção do conhecimento;
- Um ótimo explorador de criatividade.
- Ajuda a melhorar a autoestima;
- Ajuda a extravasar alegrias, tristezas, angústias, paixões, agressividade e passividade.

Mediante o contexto, sabe-se que a escola tem currículos e métodos a serem cumpridos, que seja imposto no trabalho a ser realizado, mas que seja autônoma no que concerne ao aprendizado da criança em suas respectivas faixa etária.

Portanto, toda criança participante de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na Educação Infantil, por meio das atividades lúdicas, a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. Para Bomtempo (2010, p.102):

Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário, uma vez que mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. Com isso integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona tanto a esfera motora, quanto a cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e “o porquê” de estar sendo realizada. Para obter êxito nos resultados almejados, é necessário que o professor esteja atualizado constantemente. Para que isso seja possível, é necessária a formação contínua e o interesse pela busca do conhecimento por parte do educador. (BOMTEMPO, 2010, p.102)

Ter uma educação voltada à ludicidade contribui e influencia a formação da criança, trazendo a possibilidade de um crescimento saudável, um enriquecimento

duradouro, integrando-se ao mais alto espírito democrático, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Trazer para o meio infantil a brincadeira lúdica, oferece a criança a interação social, e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Macedo (2005, p.46) apresenta cinco indicadores que permitem interferir a presença do lúdico nos processos de aprendizagem e desenvolvimento:

1. Terem prazer funcional;
2. Serem desafiadores;
3. Criarem possibilidades ou disporem delas;
4. Possuírem dimensão simbólica;
5. Expressarem-se de modo construtivo ou relacional.

Não podemos falar somente das brincadeiras, pois o aprendizado completa a brincadeira; um não anda sem o outro, sendo um conjunto. No momento em que a criança brinca, ela faz a leitura do mundo; esses momentos de diversão possibilitam o desenvolvimento de aspectos físicos, motores e cognitivos, indispensáveis para a saúde e bem estar delas. Valores como companheirismo, autonomia, liderança e solidariedade, também estão embutidos em diversas formas do brincar. Com as brincadeiras, também aprendem a respeitar as diferenças, as limitações e a tolerar o outro.

7 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso foi a pesquisa bibliográfica, onde nos permite consultar vários autores e suas opiniões a respeito do tema pesquisado.

Segundo Duarte (p.6):

A revisão bibliográfica por sua vez, materializa-se por meio da pesquisa, pesquisa essa que nos engrandece, que nos torna mais aptos a discorrer acerca de um determinado assunto, que nos torna, sobretudo, hábeis a discernir, confrontar as ideias deste ou daquele autor, independentemente de qualquer que sejam os fins que se estabeleçam por meio de certa situação comunicativa. (DUARTE, p.6)

A pesquisa bibliográfica, o conhecimento do tema, aceitar como correto o assunto, mas não busca fazer o trabalho científico, uma vez que esse trabalho já está pronto e sendo pesquisado. Para Chiara, Kaimen (2008, p.19):

A pesquisa bibliográfica é então feita com o intuito de levantar um conhecimento disponível sobre teorias, a fim de analisar, produzir ou explicar um objeto sendo investigado. A pesquisa bibliográfica visa então analisar as principais teorias de um tema, e pode ser realizada com diferentes finalidades. (CHIARA, KAIMEN, et al., 2008, p.19).

Por sua vez, também foi utilizado o método de pesquisa de campo, que corresponde a uma etapa de observação, coleta, análise e interpretação de fatos, até mesmo pelo contato direto com quem foi entrevistado, pela análise e interpretação desses dados.

Utilizamos na tratativa de dados a avaliação qualitativa, onde refere-se ao que não pode ser mensurável, não pode ser mensurado em números, se trata de um método de investigação científica que tem como foco o caráter subjetivo do objeto que será analisado. Segundo Duarte (p.8):

As informações coletadas procuram não só mensurar um tema, mas sim descrevê-lo, valendo-se de impressões, pontos de vista e opiniões dos respondentes. Em comparação ao método quantitativo, ela é menos estruturada, porém se aprofunda mais nas questões e problemáticas propostas, para assim, conseguir o maior número de dados para entender as atitudes, ideias e motivações de um grupo específico. Em outras palavras, é possível afirmar que a pesquisa qualitativa se preocupa principalmente com a qualidade da pesquisa, buscando explicar o porquê das coisas, sem necessidade de submeter os resultados à prova dos fatos.(DUARTE, p.80)

7.1 Local e Participantes da Pesquisa

O estudo envolveu várias instituições de Educação Infantil, os participantes foram 6 (seis) professoras de crianças de 3 (três) a 5 (cinco) anos do Maternal II e III da respectiva cidade, de vários Centros Municipais de Educação Infantil.

7.2 Instrumentos

O instrumento utilizado foi um questionário de perguntas sobre o trabalho das professoras com jogos e brincadeiras em sala de aula, se fabricavam brinquedos junto com os alunos, e se durante o planejamento já colocavam a brincadeira e jogos como parte da aula.

7.3 Procedimentos

Esta pesquisa é de análise qualitativa, ocorridas em Centros Municipais de Educação Infantil da cidade de Apucarana no ano de 2020. Com 6 (seis) professoras, onde responderam ao questionário de perguntas sobre jogos e brincadeiras no ensino-aprendizagem.

Esta pesquisa qualitativa tem como função a compreensão e não quantificar, mas sim de buscar um entendimento sobre o assunto, uma vez que o número de entrevistados é pequeno, Malhotra (2006, p.5) conceitua pesquisa qualitativa como uma metodologia de pesquisa não estruturada e exploratória, baseada em pequenas amostras que proporcionam percepções e compreensão do contexto do problema.

Segundo Gil (1999, p.41) o questionário pode ser definido:

Como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc. Assim, nas questões de cunho empírico, é o questionário uma técnica que servirá para coletar as informações da realidade, tanto do empreendimento quanto do local que o cerca. (GIL, 1999, p.41)

Com a coleta de dados, gostaríamos de saber se professores trabalham com jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, e a importância que tem no planejamento de suas aulas. Não tínhamos o intuito de quantificar e colocar em gráficos o trabalho dessas professoras e, sim fazer uma pesquisa qualitativa.

De acordo com Lakatos e Marconi (1991, 56):

Pesquisa é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. (LAKATOS & MARCONI, 1991, p.56)

8 ANÁLISE DOS DADOS

Apresentaremos os resultados do trabalho em campo, cada profissional atua em uma escola, onde será discutida cada questão respondida por meio de texto corrido, por ser uma forma mais prática de discussão de resultados. Não foi optado pela construção de gráficos e tabelas por entender que seria mais fácil entendimento o texto corrido.

Dos seis questionários respondidos, todos apontaram que a prática do lúdico é de grande relevância para a aprendizagem das crianças, principalmente na educação infantil, que é a etapa em que a criança está aprendendo a desenvolver suas habilidades em diversos aspectos, que é uma condição essencial para o desenvolvimento integral, podendo despertar a imaginação, a atenção, a imitação e a memória, além de aprender a respeitar as regras e ampliar o relacionamento social.

Todas as professoras não viram problemas em se identificarem no questionário, onde também foi perguntado a escola e a quanto tempo atuam no magistério e sua formação, onde somente duas relataram ter somente o magistério, as outras quatro têm formação superior em Pedagogia.

Quanto ao tempo em que atuam na Educação Infantil, quatro atuam mais de cinco anos como professoras e duas a mais de dois anos, onde o papel do educador é uma atividade fundamental na aprendizagem da criança, pois antes de tudo, ele deve ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interajam com seus colegas e resolvam situações-problemas no cotidiano escolar.

Foi realizada a pergunta se fazem a diferença entre jogos e brincadeiras para o planejamento de suas aulas para inserir em seu cronograma de atividades em sala de aula, e cinco professoras disseram fazer sim a diferença, pois os jogos necessitam de regras para serem jogados, podem ser os mais simples dos jogos, mas as regras se fazem presentes. Agora as brincadeiras podem ser brincadas de acordo com a ludicidade da criança, seu pensamento viaja durante a brincadeira sem regras, a professora D diz não fazer diferença entre brincadeiras e jogos em seu planejamento, e trabalhar muito com o lúdico em suas aulas. Mas sabemos que jogos e brincadeiras têm suas diferenças, onde a brincadeira é o ato ou efeito de

brincar, entreter-se, distrair-se com um brinquedo ou brincadeira sem interferência de regras e jogos é a atividade com regras que definem uma disputa, para Kishimoto (1996, p.79) o jogo:

É um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996, p.79)

Na pergunta como inserem os jogos e brincadeiras em seus planejamentos, as professoras A e C dizem trabalhar de acordo com os conteúdos, mas sempre inserir durante as aulas: a professora B diz trabalhar sempre que pertinente ao conteúdo; a professora D trabalha música, teatro, fantoche e gincanas pertinentes ao conteúdo; as professoras E e F dizem fazer parte do dia a dia da Educação Infantil.

Na pergunta sobre como trabalha o lúdico junto com os conteúdos, a professora A disse utilizar após a aula para fixar conteúdo; a professora B disse ser de extrema importância utilizar o lúdico junto aos conteúdos; a professora C insere histórias, jogos e brincadeiras durante os conteúdos; a professora D insere conforme o conteúdo e as professoras E e F disse ser atrativo ao aluno e trabalhar a criatividade, onde o lúdico é um recurso metodológico de suma importância para auxiliar a aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Segundo Almeida (2009, p.22):

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para pode garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor devem utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes (ALMEIDA, 2009, p.22)

Quando perguntado o que achavam da brincadeira no desenvolvimento da criança, a professora A disse ser um aprendizado de forma divertida; a professora B disse ser importante; a professora C disse ser essencial ao desenvolvimento do aluno; a professora D disse ser fundamental ao aluno; a professora E disse ser uma prática educacional e a professora F disse fazer parte de tudo na vida da criança. A brincadeira no desenvolvimento da criança é tão necessária quanto outras necessidades. O brincar favorece o fortalecimento da autonomia da criança, quebra as estruturas defensivas, quando, por exemplo, a menina é a mãe da boneca, ela não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável.

Na pergunta sobre reciclados, se a escola tem a semana de arrecadação de reciclados, e se é confeccionado brinquedos com as crianças. A professora A diz que não tem a semana de reciclados na escola em que trabalha, a é confeccionados brinquedos com os alunos; as professoras B, D e E dizem que nas escolas em que trabalham tem a mesma dos reciclados, e que confeccionam brinquedos com os alunos; a professora C disse que na escola em que trabalha não tem a semana do reciclado. Cada professora pede aos pais o reciclado quando quer trabalhar e faz o que acha melhor, e a professora F apenas disse em sua resposta que trabalha com reciclados. Todo brinquedo confeccionado com material reciclável tende a despertar nas crianças novos interesses, desenvolve grandiosamente a criatividade, mostrando as possibilidades de transformar objetos e também a destreza manual na confecção dos brinquedos. Para Dias (2013, p.3)

Brincar com brinquedo reciclado não é apenas lazer, estimulação da criatividade ou outros aspectos relevantes na criança, ou ainda um bom gerenciamento do lixo. Quero abordar esse assunto como algo mais complexo, pois ao ter essa prática exercemos uma ação direta no meio ambiente e, conseqüentemente, na economia, no comportamento humano e na cultura de nosso país, que ainda não tem a prática habitual da reciclagem. Estamos orientando e conscientizando para a Educação Ambiental e os resultados serão grandes, pois haverá mudança nos valores e comportamento das crianças, como alunos e pessoas em sociedade. Existem inúmeras possibilidades de práticas pedagógicas para se realizar isso dentro de sala de aula. Imaginemos projetos e trabalhos escolares que podemos fazer nas datas comemorativas, como semana do Meio Ambiente, dia da árvore ou dia da água. Enfim, acredito que daríamos, além de ensino, também a conscientização. (DIAS, 2013, p.3)

Quando perguntado se tem alguma brincadeira específica que gosta de trabalhar, a professora A disse não ter nenhuma específica, mas ressaltou que gosta de trabalhar com brincadeiras; as professoras B e D disseram gostar de trabalhar com musicalização; a professora C disse preferir jogos de raciocínio e faz de conta, e as professoras E e F disseram que gostam de trabalhar brincadeiras que envolvam a coletividade.

Na pergunta sobre qual atitude tomaria se tivesse um aluno que não se envolvesse em brincadeiras a professora A disse que não forçaria a criança a se envolver nas brincadeiras, a professora B disse que observaria e conversaria com a coordenação para juntos tomarem uma posição, a professora C disse que respeitaria o tempo da criança por ter tido essa experiência, a professora D tentaria incentivar a criança, caso não tivesse êxito conversaria com os pais, a professora E tenta integrar as crianças as brincadeiras e a professora F também respeitaria o tempo da criança.

Na pergunta se é possível trabalhar jogos com regras na faixa etária de três a cinco anos, as professoras A, B, D, E e F disseram que sim; e a professora C disse que sim, mas respeitando o grau de entendimento das regras pela pouca idade das crianças. Os jogos ensinam os conteúdos através de regras, pois possibilita a exploração do ambiente a sua volta, os jogos proporcionam aprendizagem maneira prazerosa e significativa, assim agrega conhecimentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira é algo mágico ao mundo infantil, faz parte da nossa vida desde o útero de nossas mães. Na infância, o lúdico, a brincadeira, estão presentes com grande intensidade; nas meninas com a brincadeira de filhinha e mamãe com as bonecas e nos meninos com os super heróis.

Mas na infância é que tudo se torna mágico, e a aprendizagem se torna mais interessante, o desenvolvimento, as atividades tem seu encanto. As atividades jamais devem ser negligenciadas pela família, pela escola e nem pelo professor, muito pelo contrário, deve ser estimulada desde a primeira infância, e diversos estudos já nos mostram quanto benefício traz aos pequenos.

Sabe-se que através de jogos e brincadeiras, o lúdico pode fazer parte da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, faz com que o ambiente escolar se torne muito mais aconchegante, e a aprendizagem fique mais prazerosa, para que criança se torne um adulto saudável e capaz de ser um cidadão de bem.

Os estudos estão bem avançados sobre o lúdico, aprendizagem e desenvolvimento, e já se sabe que a criança estimulada desde o nascimento com brinquedos e brincadeiras corretas à sua idade tem um desenvolvimento muito melhor do que a criança que não foi estimulada, e sabe-se também que as brincadeiras são realizadas ainda no útero da mãe quando o bebê tem espaço para suas manobras, mais que provado que brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças.

Com a pesquisa realizada ficou evidenciada que as professoras utilizam as brincadeiras em suas aulas, fazem o planejamento contando com a brincadeira a ser utilizada, e veem os benefícios que trazem para o aprendizado das crianças. De acordo com Soares (2010, p.5):

O ato do brincar traz muitos benefícios para quem participa dessa atividade, pois, contribui para o desenvolvimento físico, social, intelectual, respeito ao outro, a criança supera os desafios através da brincadeira ou jogo, além disso, os educandos aprendem a serem cooperativos, aprendem regras, a lidar com seus limites, enfim, não é somente uma atividade que proporciona alegria, prazer, divertimento, direta ou diretamente está trabalhando na formação do sujeito, para que ele aprenda a conviver com os outros, a respeitar, a aceitar as pessoas que são diferentes, independente que tenham ou não alguma deficiência. (SOARES 2010, p.5)

Só que muitos professores ainda não gostam desse recurso de ensino e, preferem entrar na sala de aula e ter a lousa cheia, passar bastante cópia, para que os alunos mantenham-se quietos e ocupados o tempo todo. Vê a aplicação do lúdico em seu planejamento como uma forma de bagunçar a sala de aula.

É preciso mudar essa mentalidade, ter a escola e professores como enganadores desse projeto, mostrar ao professor que aderir a esse projeto é conhecer-se como pessoa, desbloquear resistências, ter uma visão diferente do mundo infantil.

REFERÊNCIAS

A importância da brincadeira no aprendizado das crianças. Artigo apresentado no site Ensino: guia de educação, disponível no link: < <https://canaldoensino.com.br/blog/a-importancia-das-brincadeiras-no-aprendizado-das-criancas>>, acesso em 14 de agosto de 2020 as 17:15h.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. 2009.

ÁRIES, Philippe. História social da criança e da família. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BAHIA, Maria Aparecida Lira. A importância da brincadeira na educação infantil: desafios para a gestão escolar. Curso de Pós Graduação a Distância Especialização Latu-Sensu em Gestão Educacional – Unversidade Federal de Santa Maria, Cruzeiro do Sul, 2009.

BASÍLIO, Ana Luiza. Brincadeiras contribuem para desenvolvimento e bem estar de crianças. Artigo apresentado ao site Educação Integral no dia 07 de abril de 2015. Disponível no link: < <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/os-desafios-ensino-leitura-escrita-alfabetizacao-foco.htm>>, acesso em 08 de agosto de 2020, às 18:30h.

BENJAMIN, Walter. História Cultural do brinquedo. In:_____. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

BIJOU, S.W. Child Development. The basic stage of early childhood. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall, 1978.

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, das regras e do Imaginário (Org.). 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

BRASIL. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: currículo no ciclo de alfabetização: perspectiva para uma educação do campo: educação do campo: unidade 01. -- Brasília: MEC, SEB, 2012.

CARDOSO, Mônica. Brincadeira é próprio aprendizado. Artigo apresentado ao site Plataforma do Letramento, 2019. Disponível no link: < <http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista-reportagem-detalle/751/a-brincadeira-e-o-proprio-aprendizado.html>>, acesso em 14 de julho de 2020 as 17:30h.

CARNEIRO, Moacir Alves. LDB fácil: leitura crítico-compreensivo: artigo a artigo. 14.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

CENÁRIO da infância e da adolescência no Brasil 2019. 6. ed. São Paulo: Fundação Abrinq, 2019. Disponível em: <https://www.fadc.org.br/noticias/fundacao-abrinq-lanca-cenario-da-infancia-e-da-adolescencia-no-brasil-2019>. Acesso em: 15 set. 2020.

CHIARA, Ivone Di; KAIMEN, Maria Júlia; et al. Normas de documentação aplicadas à área de Saúde. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2008.

DIAS, Kaio Cassio Delmondes. A Importância dos Brinquedos Pedagógicos feitos de Sucata. Artigo apresentado ao site Pedagogia em 02/08/2013, disponível no link: < https://www.pedagogia.com.br/artigos/brinquedos_sucata/?pagina=0>, acesso em 27/09/2020, as 17:20h.

DICIO: Dicionário Online de Português. In: Dicio: Dicionário Online de Português. 10.11.6. 11. ed. São Paulo: Folha de São Paulo, 2020. Disponível em: <https://referenciabibliografica.net/a/pt-br/ref/abnt>. Acesso em: 15 set. 2020.

DUARTE, Vânia Maria do Nascimento. Dicas para uma boa revisão bibliográfica. Artigo apresentado ao site Brasil Escola.

DUTRA, Lenice Ramos. A utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para alfabetização e letramento. Artigo publicado no site Brasil Escola.

FROEBEL, F. The education of man. Nova York: D. Appleton, 2000.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

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

HUIZINGA, Johan, Homo Ludens. São Paulo-SP, Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. Et al. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2008.

LDB: lei de diretrizes e bases da educação: lei 9.394/96. 3.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000. Apresentação Esther Grossi.

LEAL, Patrícia Maristela de Freitas. O brincar na educação infantil e o desenvolvimento integral da criança. Mestrado em Educação – Universidade Vale do Sapucaí, Pouso Alegre, 2017.

LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. Brinquedo: história, cultura, indústria e educação. Atos de Pesquisa em Educação, Blumenau, v. 4, n. 3, p. 507-525, set./dez. 2009. Disponível Revista discente da UNIABEU ISSN 2318-3985 ... 68 ... V 6 N 11 2018 em:. Acesso em: 28 de agosto de 2020.

MACEDO, Lino de. Para uma visão construtivista do erro no contexto escolar. In: Coletânea de textos de Psicologia HEM/CEFAM, Vol. 1 Psicologia da Educação. São Paulo: Secretaria de Estado da Educação – Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas, 1993.

MALHOTRA, Naresh. Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada. 4. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M.. Fundamentos da metodologia científica. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005.

Ministério da Educação e Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.
NOGUEIRA, Pedro Ribeiro. A importância da brincadeira no aprendizado das crianças. Artigo apresentado ao site Porvir.

OLIVEIRA, Carina Manuela da Rocha de; BIANCHO, Lorena Biancho; RIZZON, Jana Sara Boff e VEIGA, Joisa Margarete Taube da. O brincar através dos tempos. Artigo apresentado ao site São Marcos Online em 01 de agosto de 2018, disponível no link: < <https://www.saomarcosonline.com/o-brincar-atraves-dos-tempos/>>, acesso em 03/09/2020 as 17h.

OLIVEIRA, Zilma Rams de Oliveira. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2005.

PIAGET, Jean. Seis estudos de Psicologia. Rio de Janeiro: Forense, 1985.

PYLE, Angela. Aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Artigo publicado na revista eletrônica da Enciclopédia do Desenvolvimento da Primeira Infância em fevereiro de 2018, disponível no link: < <http://www.encyclopedia-crianca.com/aprendizagem-por-meio-de-jogos-e-brincadeiras>>, acesso em 14 de junho de 2020 as 21:20h.

SOARES, Edna Machado. A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional. 2010. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf> acesso em 25 de agosto de 2020, as 13h.

SANTOS, Christian Rogério dos. A importância dos jogos na educação infantil. Artigo apresentado ao site Brasil Escola, disponível no link: < <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm>>, acesso em 25/09/2020 as 15h.

TEIXEIRA, Patricia Espíndola de Lima. Infância é tempo de brincar! Artigo apresentado ao site Portal da Educação.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

ZEBINI, Daniele. Tempo de brincar. Entrevista para a revista Crescer no dia 20 de abril de 2017.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Questionário aplicado aos professores regentes de escolas públicas e privadas de um município do Norte do Paraná crianças na faixa etária de 3 a 5 anos na Educação Infantil.

Professora:

Escola:

1. Formação acadêmica:
 - () Magistério
 - () Pedagogia
 - () Outra formação:

2. Quantos anos de atuação na Educação Infantil?
 - () Menos de 1 ano
 - () mais de 1 anoAnos:

3. Você faz diferenciação entre jogo e brincadeira durante o planejamento de suas atividades?

4. Como você insere o jogo ou brincadeira em seu planejamento?

5. Como trabalha o lúdico junto com os conteúdos?

6. O que você acha da brincadeira no desenvolvimento da criança?

7. A escola tem a semana do reciclado? É confeccionado brinquedos com as crianças?

8. Tem alguma brincadeira específica que gosta de trabalhar em suas aulas?

9. Se tivesse ou tem uma criança que não se envolve com as brincadeiras e com as crianças na sala, qual atitude você teria?

10. É possível trabalhar jogos com regras na faixa etária de 3 a 5 anos?