

CENTRO UNIVERSITÁRIO MARIO PONTES JUCÁ – UMJ
Curso de Graduação em Pedagogia

Camila da Silva Conceição
Luana Silva Farias

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Desafios no cotidiano escolar

MACEIÓ - AL
2023

CAMILA DA SILVA CONCEIÇÃO

LUANA SILVA FARIAS

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:

Desafios no cotidiano escolar

Artigo científico apresentado ao Centro Universitário Mario Pontes Jucá, como parte das exigências do Curso de Graduação de Pedagogia, para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia. Aprovado em: __/__/__.

Orientador(a): Prof.Msc. Glauca Marinho Vilela

MACEIÓ – AL

2023

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS NO COTIDIANO ESCOLAR

Gláucia Marinho Vilela¹
Camila da Silva Conceição²
Luana Silva Farias³

RESUMO: O presente trabalho teve como objetivo analisar e interpretar a utilização dos jogos e brincadeiras na educação infantil, é um estudo teórico sobre os jogos e brincadeiras na formação emocional da criança no ambiente escolar, levando em consideração nas análises baseadas nos estudos de Lev Vigostky (1989) e Jean Piaget (1990) , onde buscou-se fundamentar conhecimento teórico e explicar as práticas de ensino que corrobora para uma educação que seja eficaz e possa de maneira lúdica e ética auxiliar na formação didática e direcionar ou para a educação infantil ou para os anos iniciais. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa do tipo fundamentada e o referencial teórico utilizado para embasar a pesquisa foram os estudos sobre o comportamento da criança, com as análises de Piaget (1990), Vigostky (1934), Kishimoto (2010), Santos (2016), Freire (2002). Desse modo conclui-se com a realização desta pesquisa que os jogos é de suma importância para o desenvolvimento emocional da criança.

Palavras- chave: Jogos e brincadeiras. Educação Infantil. Escola.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras surgiu na Grécia antiga (século XX a.c até o século II a.c) com o intuito de ensinar letras. Porém, estudos arqueológicos apontam a existência de pinturas rupestres na antiguidade que indicia alguns jogos. Exemplo disso, é a descoberta das primeiras bonecas, que remetem ao século IX A. C. Kishimoto (1993), destaca a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma.

O ensino religioso deu um caráter disciplinar as crianças, colocando as brincadeiras com um aspecto pejorativo e sem conteúdo didático. Para Brougère (2004): Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre como fútil, ou

¹ Professora do curso de Pedagogia do Centro Universitário Mário Pontes Jucá, graduada em Pedagogia e Mestre em educação pela Universidade Federal de Alagoas. E-mail: glauciamarinho@umj.edu.br

² Discente do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Mário Pontes Jucá. E-mail: camilaconceição932@gmail.com

³ Discente do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Mário Pontes Jucá. E-mail: fariasslua@gmail.com

melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio, e na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta. Após o renascimento (1453 a 1789), os jogos ganharam outro conceito e passou a fazer parte do cotidiano das crianças, e até dos adultos como uma diversão, e um meio pedagógico do desenvolvimento psíquico, emocional e intelectual. Nesse contexto que os jogos adentram no ensino escolar

Sabe-se que a educação infantil compreende uma fase de desenvolvimento humano, onde concomitantemente a aprendizagem faz parte de interações sociais, em que a criança quando estimulada aprende utilizando o seu meio e as pessoas as quais convivem, nesse cenário o educador tem suma importância, não como protagonista, mas como facilitador de um recurso pedagógico.

O jogo torna a vivência lúdica e educativa nos seus diversos aspectos. Por um segmento educacional os jogos tem um caráter marginal, de indisciplina, perda de controle da sala de aula, tal observação tem um fundamento na modernização que encontra no capitalismo.

O docente com ética e responsabilidade social compreende a demanda emocional do aluno, e entende as potencialidades pedagógicas dos jogos e utiliza a gama de ferramentas de ensino na Educação básica, sabendo da necessidade até cognitiva da sua implementação.

Os jogos podem ser estudados em diversas áreas pedagógicas, como a linguística, a simbologia, a humanização, os preceitos éticos, etc. Mas o trabalho terá foco na sua aplicação do conceito de aprendizagem em sala de aula e no benefício para a saúde emocional das crianças.

Na primeira seção discorreremos sobre a construção social da criança, destacando a importância das teorias interacionistas, de modo a compreender como ocorre o desenvolvimento a partir das interações com os mais diferentes grupos sociais. Em seguida faremos um estudo sobre as teorias de Vygotsky e Wallon para o desenvolvimento infantil no ambiente escolar, finalizaremos com o conceito de jogos e a sua prática.

2 A CONSTRUÇÃO SOCIAL DA CRIANÇA NA PERSPECTIVA INTERACIONISTA

A teoria interacionista, tem como seu principal estudioso Jean Piaget, onde defende que os fatores orgânicos e do local exercem grande influência no processo

de desenvolvimento humanístico, inclusive na questão educacional. Coloca-se o conhecimento como resultado da combinação entre fatores objetivos e subjetivos que fazem parte da rotina de cada estudante. Nesse sentido, Piaget usa o termo teoria da aprendizagem, que explica o conhecimento sendo algo ativo que faz parte da vida do indivíduo durante toda a sua vida.

Piaget também interpreta a teoria interacionista e o organiza por estágios de aprendizagem, onde o contexto social e o meio em que vive é fundamental para a construção de conhecimento do indivíduo, que vai além da vida escolar, perpassando por todos os ambientes, a este estudo deu-se o nome de construtivismo. Vigostky utilizou a teoria do interacionista, porém usava em uma escala mais cultural e histórica, onde dava maior ênfase para as questões envolvendo o modo de vida do ser humano.

2.1 As Contribuições da Teoria de Vygotsky e Wallon sobre o Desenvolvimento Infantil

As pesquisas acadêmicas sobre os jogos e o desenvolvimento infantil foi iniciada por Piaget, nos anos 70, e a sua obra, onde faz ligação entre a vida mental e o estímulos comportamentais da criança, em que a sua inteligência é definida por assimilação e acomodação. Na assimilação o sujeito incorpora os elementos, e na acomodação é o período de reorganização. Neste contexto a cultura tem um papel de definição na aprendizagem e no desenvolvimento social da criança. A cultura torna-se parte da natureza humana, no processo histórico que, ao longo do desenvolvimento de espécie e do indivíduo, molda o funcionamento psicológico do homem. (La Taille, 1951, p.24). Para Vygostsky, a cultura dá ferramentas para a construção mental dos objetos e auxilia na sua relação com o mundo:

As funções psicológicas superiores são construídas ao longo da história social do homem. Na sua relação com o mundo, medida pelos instrumentos e símbolos desenvolvidos culturalmente. O ser humano cria as formas de ação que o distingue de outros animais. Sendo assim, a compreensão do desenvolvimento psicológico não pode ser buscado em propriedade naturais do sistema nervoso (LA TAILLE, 1951, p.24)

Partindo desse pressuposto cultural, Vygotsky trabalha os conceitos desenvolvidos pelos alunos na sua formação pedagógica e o seu entendimento sobre o seu entendimento das coisas e objetos, onde a comunicação entre crianças e adultos é a mesma, mas as suas consciência e raciocínio diferem totalmente:

Vygotsky focaliza seu interesse pela questão dos conceitos no processo de formação dos conceitos, isto é, em como se transformou, ao longo do desenvolvimento, o sistema de relações e generalização contido numa palavra: “ como as tarefas de compreender e comunicar-se são essencialmente os mesmos para o adulto e para a criança, esta desenvolve equivalentes funcionais dos conceitos numa idade extremamente precoce, mas as formas de pensamentos que ele utiliza ao lidar com essas tarefas diferem profundamente das do adulto (LA TAILLE, 1951, p.28)

Vygotsky trabalha o processo de desenvolvimento, tendo ciência que o indivíduo humano é dotado de um aparato biológico, que estabelece limites e as possibilidades que vão ajudar na atuação psicológica, interage concomitantemente com a sua realidade pela cultura. Exemplo disso é a ideia de “irmão” para a criança, é algo impregnado da experiência. Porém, quando lhe pedimos para resolver uma questão sobre o irmão de um irmão, como nos experimentos de Piaget, ele fica confusa, pois seu entendimento parte sobretudo da sua experiência (LA TAILLE, 1951, p.31).

Wallon, se aproxima de Vygotski no estudo da psique infantil, sendo resultado de experiências pessoais. Para os dois autores a representação se origina com a imitação, exemplo empírico são as brincadeiras simbólicas nesse processo de imitação. Wallon classifica os jogos em quatro tipos: Funcionais-Movimentos simples-; Ficção – jogos lúdicos, brincadeira de faz de conta-;Aquisição - a criança aprende vendo e imitando-; Construção - Compreensão de coisas, seres, cenas e imagens (KISHIMOTO, 1994).

Wallon compreende que os jogos lúdicos fazem parte da exploração da criança na sua realidade presente, onde a imitação é uma participação motora do que é imitado, em que a origem da aprendizagem parte da imitação. A motricidade humana, em sua análise genética, começa pela atuação sobre a experiência com o meio social. O contato humanístico é sempre intermediado pelas relações, tanto em uma dimensão interpessoal quanto cultural (LA TAILLE, 1951, p.38).

2.2 As Interações Criança-Criança como Parte do Desenvolvimento

Para Piaget, os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana (LA TAILLE, 1951, p.49). Observou-se ao longo do período infantil que corrobora para o desenvolvimento da criança os jogos de exercício, simbólicos e de regras, classificação essa feita por Piaget: jogos de exercícios, jogos de regras (KISHIMOTO, 1994). Piaget classifica os jogos de exercício como sensório-motor em duas categorias: puros e referentes ao pensamento. Então subdivide os jogos sensório-motores puros em três tipos: de simples exercícios, de combinações sem finalidade e de combinações com finalidade. Assim torna a classificação compreensível para estudos e entendimentos dos profissionais da educação.

O jogo de exercícios envolve a representação do real, onde vê-se já estabelecidos as ações de manipulação, não com intuito prático, mas com as atividades motoras, compreende entre os 18 meses de vida da criança. Os jogos simbólicos surgem a partir do segundo ano de vida da criança, quando o infante começa a compreender a linguagem e a sua representação, a brincadeira de faz de conta, entra nesse contexto, onde envolve o uso idiossincrático de simbologias. Nesse estágio a criança ultrapassa o quesito da manipulação. O terceiro tipo de jogos corresponde as regras, sendo a transmissão de atividades individuais, inicia entre os 4 e 7 anos e vai até os 11 anos.

Os jogos de regra têm a função de integração do grupo social, tais conceitos são explorados na obra de Piaget, "O julgamento moral da criança". Este afirma que o desenvolvimento dos jogos infantis propaga a construção da individualidade e a idiossincracia, que corresponde ao agrupamento de elementos que constitui o temperamento e a particularidade psíquica do indivíduo. A moralidade humana é o palco por excelência de afetividade e razão se encontram, via de regra, sobre a forma de confronto (LA TAILLE, 1951, p.47).

A primeira delas, é a etapa da anomia: Criança de até cinco, seis anos de idade não seguem regras coletivas. Interessam-se, por exemplo, por bolas de gude, mas antes para satisfazerem seus interesses motores ou suas fantasias simbólicas, e não tanto para participarem de uma atividade coletiva (LA TAILLE, 1951, p.49)

(...) A segunda etapa é da heteronomia. Nota-se, agora, um interesse em participar de atividades coletivas (LA TAILLE, 1951, p.49-50)

(...) A terceira e última etapa é a autonomia. Suas características são justamente opostas as da fase da heteronomia, e corresponde a concepção adulta do jogo (LA TAILLE, 1951, p.50)

Nessa divisão didática de Piaget, compreende a totalidade da psique do indivíduo nos jogos e brincadeiras, onde se inicia de forma individual e depois adquire autonomia e requer participação dos demais, para se trabalhar a coletividade e o modo como se relaciona o infante na escola com os colegas e os profissionais de educação. Nesse conceito e desenvolvimento motor e social, a afetividade tem seu grande papel na construção da personalidade do infante. Vygostsky argumenta que:

Uma posição básica a respeito do lugar do afetivo no ser humano. Primeiramente, uma perspectiva declaradamente monista, que se opõe a qualquer cisão das dimensões humanas com corpo/alma, mente/alma, material/não material e até, mais especificamente pensamento/linguagem. Em segundo lugar, uma abordagem holística, sistemática, que se opõe ao atomismo, ao estado de elementos isolados do todo, propondo a busca de unidades de análises que mantenham as propriedades da totalidade (LA TAILLE, 1951, p.76)

Vygostsky explica que um erro da psicologia tradicional é a separação entre os aspectos intelectuais dos afetivos. Propondo a consideração da união entre esses processos. Onde necessita a inclusão das necessidades, interesses, impulsos, afetos e emoções da criança para a construção do saber (LA TAILLE, 1951, p.76).

3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS NO COTIDIANO ESCOLAR

O cotidiano em sala de aula é sempre desafiador, e a utilização dos jogos compõe esse caráter lúdico e preenche as lacunas deixadas em sala de aula. É um fator motivador para o aluno, em que o mesmo aprende a lidar com as questões referentes a criatividade, participação, raciocínio, tomada de decisões; Construção do próprio conhecimento; o professor pode identificar alguns erros de aprendizagem do aluno e diagnosticar.

As vantagens da utilização dos jogos em sala de aula são diversos. O grande desafio são as desvantagens, como: a má utilização dos jogos, sem nenhuma problematização, onde os alunos jogam sem nenhum contexto aparente, tornando um acréscimo em sala de aula; A organização do tempo, pois a implementação de

brincadeiras necessita de uma organização previa, para não prejudicar o tempo do conteúdo didático; A falsa ideia que os jogos contém todos os conceitos didáticos; O controle de interferência do professor, se faz necessário deixar o aluno livre, tanto na participação do jogo, como na permanência do mesmo. E por fim, a falta de recursos para elaboração de jogos em sala de aula.

3.1 Definindo o conceito de jogo

Nesta seção do artigo serão abordados o conceito de jogo com base em autores como Huizinga Apud Bueno (2010). Partindo do conceito etimológico da palavra, segundo o dicionário Aurélio, o jogo é definido como: 1) atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho, ex: jogo de damas; jogo de futebol. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de armar; jogos de salão. 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e no qual, às vezes se arrisca dinheiro: jogo de cartas: jogo de bicho [...].

Kishimoto (2010), Gomes (2020) discorrem sobre o tema jogo, alguns trazem a definição sobre jogo mas para Huizinga apud BUENO (2010, p. 24) “o jogo para a criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação”. Piaget (1978) acredita que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas sim meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino-aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

O jogo para as crianças tem uma importância muito grande, pois é através dele que a mesma pode aprender sobre diversos aspectos que se tornam importantes para o desenvolvimento do ser humano.

De acordo com Kishimoto (1998) apud BUENO (2010) o jogo, o brinquedo e as brincadeiras acabam sendo termos que se misturam e por alguns momentos se confundem.

“O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar”. (BUENO, 2010, p. 25). É uma atividade mais estruturada, com regras explícitas e

determinadas previamente e podem ser utilizadas tanto por crianças como por adultos. São exemplos de jogos: o jogo de cartas, botão, dominó, tabuleiro, futebol, voleibol, basquete, mímica, entre outros.

De acordo com Kishimoto (1993, p. 15) “os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar”. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Para Nallin o conceito de jogos traz consigo vários simbolismos, “reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações e o sistema de regras, que definem a perda ou o ganho” (NALLIN, 2005, p. 13). Mas, segundo Nallin (2005, p. 13) “nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode ocasionar sentimento de frustração, insegurança, rebeldia e angústia”. Sendo assim, devem ser bastante trabalhados pelas escolas e entendidos pelas crianças.

Atualmente existem vários tipos de jogos, são eles: jogos de mesa, de caneta e papel, de cartas, de dados, de tabuleiro, musicais e jogos interativos. Os jogos de mesa são jogos que estão confinados a uma área pequena, geralmente em mesas e que exigem pouco esforço físico, pois basicamente os movimentos são para pegar e mover peças, como por exemplo: o jogo de damas, o tangram, entre outros. Já os jogos de caneta e papel são aqueles que não exigem nenhum equipamento específico a não ser os materiais de escrita, podemos citar alguns exemplos como: caça-palavras, sudoku, entre outros. Já os jogos de cartas têm como equipamento principal as cartas, como: pôquer, truco, canastra, buraco, uno, entre outros, alguns exemplos desta modalidade.

Os jogos de dados utilizam os dados como ferramenta central, geralmente estão ligados aos jogos de tabuleiro, que por sua vez, estes últimos utilizam como ferramenta central um tabuleiro, onde os jogadores têm controle usando um objetivo físico e envolvem na grande maioria dados e/ou cartas. Estes jogos são em sua grande maioria e não em sua totalidade fabricados industrialmente.

Os jogos musicais são atividades que envolvem um som ou ruído, sendo que o coordenar ou educador deverá coordenar e estipular as regras do jogo. E por fim,

atualmente existem os jogos interativos, ou seja, aqueles jogos que utilizam de recursos tecnológicos para serem jogados, como é o caso de jogos de paciência, copas, futebol, entre outros.

Os jogos infantis, por sua vez, podem implicar a utilização de um brinquedo (ainda que isso não seja imprescindível). Um brinquedo é um objeto que pode ser utilizado individualmente ou em combinação com outros. Embora alguns estejam associados a épocas históricas ou culturas particulares, outros gozam de uma popularidade universal. O principal objetivo dos brinquedos é a diversão, mas também contribuem para a formação, a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

3.2 Brinquedo e brincadeiras como recursos pedagógicos para a educação infantil.

Os Jogos e brincadeiras infantis compõem esse cenário de construção no ensino infante- juvenil, a definição de jogos é complexa, porque abrange o conceito do observador na sua análise sobre os jogos, fazendo parte de contextos históricos diversos, faz uma representação do mundo de vida social e como estão sendo organizadas as famílias e principalmente qual o método utilizado para a educação das crianças. Antes as crianças eram vistas como miniaturas de adultos, depois da medicina, o surgimento da pediatria, psicologia, psicanálise, as crianças começaram a ser vistas como indivíduos em construção, e nessa demanda científica, os brinquedos surgiram como abordagem que utiliza dessa ferramenta de aprendizagem e conhecimento infantil.

O brinquedo constitui uma relação íntima com a criança, onde a coloca na função de representações, em que a mesma pode desempenhar várias realidades, as bonecas e as brincadeiras de “mãe e filhas”, onde estimula essa vivência de reprodução da realidade.

Na infância existe uma imagem de inocência em torno da criança, projetada pela sociedade, que o vê como um ser indefeso e pode também ser uma imagem projetada da infância do adulto. Precisa ter uma precaução para os educadores não projetarem as suas experiências na vida das crianças. Pois o contexto histórico difere e a sociedade tem outras demandas. Isso caracteriza a questão da

memorização, brinquedos e brincadeiras constroem esse imaginário (KISHIMOTO, 1995).

Jogos e brincadeiras são sinônimos também de prazer e realização, inserida em um tempo e espaço da criança. As regras pertinentes de cada jogo determinam o caráter oculto da ação. A análise das brincadeiras é muito particular, porque cada jogador/criança age de uma forma partindo das suas experiências e da sua intenção de brincar. A criança não sabe a razão didática de cada brinquedo, estando inserida naquela ação, cabe ao adulto ter esse direcionamento pedagógico que envolve efeitos positivos e aspectos morais da criança. (KISHIMOTO, 1995)

3.3 Os Jogos e a Construção da Afetividade entre as crianças

Etimologicamente a palavra jogos segundo o dicionário Aurélio, é definido como: 1) atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho, ex: jogo de damas; jogo de futebol. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de armar; jogos de salão. 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e no qual, às vezes se arrisca dinheiro: jogo de cartas: jogo de bicho [...]. Mas a conceituação de jogos começou a ter a sua adversidade no mundo acadêmico, partindo de cursos que utilizou-o como objeto de estudos, principalmente a psicologia, antropologia e a pedagogia. A brincadeira de boneca tão comum para a nossa cultura, já os indígenas a considera como um ritual divino, que atende as ancestralidades daquele povo.

Jean Piaget, conceitua o jogo como possuidor de uma estreita relação com a construção da inteligência, onde explica que o sentimento de prazer resultante do jogo espontâneo motiva a aprendizagem do aluno. Para Huizinga apud BUENO (2010, p. 24) “o jogo para a criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento de aprendizagem e em geral, para o adulto é recreação”.

O jogo para as crianças é de suma importância, pois é através dele que a mesma pode aprender sobre diversos aspectos cruciais para o desenvolvimento do ser humano.

De acordo com Kishimoto (1998) apud BUENO (2010) o jogo, o brinquedo e as brincadeiras são confundidos tais termos por especialistas. “O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na

criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar” (BUENO, 2010, p. 25). A brincadeira ajuda o desenvolvimento e interação da criança com o mundo ao seu redor. Desde a primeira infância, nos primeiros dias, os familiares, entre outros, interagem com a criança, estimulando a descoberta com o mundo. Nas brincadeiras que o infante faz as suas primeiras escolhas e aprofundam temas e assuntos vivenciados pelos adultos.

As brincadeiras nesse contexto infantil têm uma simbologia. Tal tema estudado por Piaget, e conceituado como os jogos simbólicos, que permitem a assimilação do mundo com o “eu” da criança. Exemplo: A criança ao presenciar uma briga dos seus pais, podem reproduzir em um jogo de brigas, a briga vivenciada por ele, sendo uma representação da realidade vigente.

De acordo com Kishimoto (1993) os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos que possibilita um convívio social de maneira ética e moral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência em sociedade.

Os jogos infantis, por sua vez, podem implicar a utilização de um brinquedo. Sendo este um objeto que pode ser utilizado individualmente ou em combinação com outros brinquedos. Alguns estão associados a determinadas culturas, outros gozam de uma popularidade universal. O principal objetivo aparente dos brinquedos é a diversão. Mas também contribuem para a formação, a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

A relação de confiança existente entre a criança e o adulto no processo de aprendizagem é de suma importância para o desenvolvimento motor da criança e a sua relação com o mundo externo, são os laços e a interação existente no começo do entendimento infantil que desembocara na tomada de decisões na vida adulta, onde o afeto é o elo da maturidade e da saúde mental.

3.4 Brincadeiras e interação na educação infantil: desafios da prática docente.

O professor da educação básica imprime esse papel de moderador dentro da sala de aula, e durante esse processo de ensino, o educador auxilia e conduz as crianças aprender as questões didáticas, como aprender a ler e escrever. Mas em volta de toda didática em sala de aula, também é trabalhado questões cognitivas, psicossociais, que favorece o desenvolvimento integral da criança.

As crianças aprendem a ler e escrever por volta dos cinco anos e nesse período e é onde se intensificam propostas de atividades com letras móveis. Outra ferramenta possível para o trabalho do professor, é propor brincadeiras de assimilação, onde os alunos têm que nomear figuras associando palavra e imagem, de forma lúdica. O mesmo pode ser feito com os números.

As ferramentas utilizadas em sala de aula podem ser extremamente atrativas. Porém, se as estratégias não forem utilizadas de maneira correta, não há benefício pedagógico para as crianças. É necessário ter discernimento e planejamento para intercalar os jogos e brincadeiras e determinar qual fim educacional que cada um tem no campo da escola. Jogos de simulação, por exemplo, ajudam no desenvolvimento de habilidades, como concentração e pensamento estratégico.

Os meios de comunicação como, por exemplo: a televisão, os celulares e a internet ganharam uma propensão muito grande dentro do ambiente familiar, fazendo com que desde pequenos fossemos interagindo e usando essa tecnologia como a principal fonte de lazer. Com a inclusão da tecnologia, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras comuns do tempo dos nossos pais ou ainda de nossos avós, como por exemplo: a amarelinha, o pega-pega, entre outros, foram deixados de lado, trocados por vídeo game, brinquedos eletrônicos, jogos em computadores, celulares, entre tantos outros que fazem parte atualmente das brincadeiras e do dia a dia das crianças (BONH, 2015 p.02).

É perceptível que os jogos tradicionais acabaram perdendo espaço em um mundo tecnológico, com os seus video games e computadores. Outro fator que contribui para isso é a ausência dos pais, onde as crianças ficam inseridas nesse universo digital, nesse contexto o papel do educador da educação básica favorece um ensino voltado para os afetos, com jogos que estimule o contato físico e ajude na afetividade dos seus alunos. Desta forma, a escola se coloca no processo como sendo um agente de grande relevância na educação e nos conceitos criados e

desenvolvidos pelas crianças no decorrer do seu processo de formação (BONH, 2015,p. 03).

4 OS JOGOS COMO UM PROCESSO PEDAGÓGICO, LÚDICO E DELIBERATIVO NA FORMAÇÃO EMOCIONAL DA CRIANÇA.

O ambiente dos jogos é primordial para a sua execução, o espaço e o tempo utilizados são os mentores de resultado produtivo, mas necessita de um estudo prévio dos educadores. A sua regulamentação por regras, mesmo que fictícias corresponde uma representação da realidade, isso faz a criança ter um entendimento das narrativas propostas em sala de aula. No desenvolvimento humano, o jogo tem o papel de percepção integral do raciocínio infantil, conveniente aos estímulos motores, afetivos e cognitivos, ao qual recreação proporciona (CHATEAU, 1987). Na análise de Piaget, os jogos tem uma representatividade que satisfaz o universo infantil, sendo dividido de acordo com a fase do seu desenvolvimento e o contexto ao qual está sendo empregado (PIAGET, 1990). Já Paulo Freire define as brincadeiras como uma demanda básica da criança, onde tem que haver sentimentos de prazer, momentos de decisão, situações desafiadoras, imprevisibilidade (FREIRE, 2002).

O brinquedo é um objeto importante, pois é um indicio que contribui para a avaliar o desenvolvimento que a criança apresenta em determinada fase. No momento que a criança produz um objeto por meio de sua imaginação, sabe-se das transformações do desenvolvimento dela com o objeto. O brincar não é apenas um instante que a criança se diverte, e sim, uma comunicação consigo mesma, buscando manter ao diálogo com o mundo.

O ambiente desafiador também faz parte das ações do professor, e no seu propósito de criação, onde estimular a criação do mundo faz de conta da criança, desenvolvendo a sua interação social e criatividade, explorando alegria, raciocínio e habilidades. O olhar clínico do educador vai detectar as lacunas infantis no quesito de autonomia, limites e capacidades.

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer (NALIIN,2005, p.26).

Para Santos (2016):

As crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam e à realidade de maneira prazerosa e divertida. Ao brincar as crianças constroem conhecimentos, interagem, aprendem a conviver em grupo, escolhem os tipos de brincadeiras que gostam a alegria que demonstram quando estão brincando. Portanto, para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca (SANTOS, 2016, p.08).

A brincadeira é essencial para a criança se reconhecer no universo. De maneira didática a escola proporciona a autonomia da identidade do infante, onde os laços emocionais são construídos e dão todo suporte humanístico para a formação de personalidade e caráter.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Os professores e profissionais da área da educação relatam que as crianças aprendem de forma rápida quando envolve jogos ou brincadeiras no processo educativo. Este fator é relevante para a atuação e planejamento das atividades educacionais e deve ser visto com responsabilidade e ética profissional. O professor tem que estar atento para as competições nas recreações e observando todo o comportamento dos alunos, deste as falas e ações, assim, analisará o nível de individualidade e como está a sua formação enquanto ser humano.

Fale-se muito no desenvolvimento pedagógico e intelectual da criança durante os jogos. Mas a atenção também vale para a falta desse desdobramento na criança, por diversos motivos, destes problemas de saúde, a traumas infantis, problemas relacionados a sociabilidade.

É fundamental que os familiares estejam presentes no processo de formação, não passando toda a carga das responsabilidades para profissionais da área de educação. Os laços de parentesco são essenciais na construção da criança, principalmente no quesito de aprendizagem, onde o infante aprende com os exemplos que assistem.

Os jogos na educação infantil é uma atividade primordial e sua importância recai em recuperar as habilidades de que a criança necessita, tornando-se útil para colocar tais habilidades em prática na sua socialização.

REFERÊNCIAS:

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica: o brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004. p. 19-32.

FREIRE, Paulo. **A pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. (Coleção Leitura).

GOMES, Cleomar Ferreira. O lugar do brinquedo e do brincar na educação infantil: Uma proposta pé no chão. **Revista de Estudos em Educação**. v. 15. p. 1236-1249. São Paulo: Ibero Americana de Educación, 2020

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Froebel e a concepção do jogo infantil: o brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2010. p. 57-78.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Bruner e a brincadeira: o brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 139-153.

LA TAILLE, Yes. Piaget, Vygostky, Wallon: **Teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1993

NALLIN, F.G.C. **O papel dos jogos e brincadeiras na educação Infantil**. Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, como um dos pré-requisitos para a conclusão da Licenciatura em Pedagogia, Campinas, SP, p.8-35, 2005. Disponível em: <https://maceio.al.gov.br/uploads/documentos/1-A-IMPORTANCIA-DOS-JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NA-EDUCACAO-INFANTIL-1.pdf>

Acesso em: 10 de, dez.2022

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

PIAGET, J. **A linguagem e o pensamento da criança**. Trad. Manuel Campos. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1990. 307p.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1990. 360p.

SANTOS, C.S. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.** Universidade federal Santa Maria, curso de pós-graduação a distância, Santa Maria-RS: Ibero Americana de Educación, 2010.p.9-50

SANTOS, M.F.M. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Curso de Pedagogia a Distância do Centro de Educação, Rio Grande do Norte, Currais Novos – RN: EDUFRN,2016.p.6-20.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, pela minha vida, e por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo da realização deste trabalho.

Aos amigos e familiares por todo o apoio e pela ajuda, que muito contribuíram para a realização deste trabalho.

A professora Glaucia Marinho por ter sido minha orientadora e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade.

Agradeço a todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho de pesquisa, enriquecendo o meu processo de aprendizado.

Aos meus colegas de curso, com quem convivi intensamente durante os últimos anos, pelo companheirismo e pela troca de experiências que me permitiram crescer não só como pessoa, mas também como formando.

À instituição de ensino UMJ essencial no meu processo de formação profissional, pela dedicação, e por tudo o que aprendi ao longo dos anos do curso.

Camila da Silva Conceição.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus por minha vida, família e amigos e por todos os obstáculos que Deus colocou em meu caminho, pois quando chego ao topo da montanha, reconheço na paisagem o que ele queria me ensinar.

A minha orientadora Glaucia pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos.

Aos meus pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional. Agradeço a minha mãe Maria Edineuza, heroína que me deu apoio, incentivo nas horas difíceis, de desânimo e cansaço, sem ela eu não teria chegado até aqui. Ao meu pai que apesar todas as dificuldades me fortaleceu e foi muito importante no meu percurso acadêmico.

Quero agradecer também as minhas irmãs Lucineide farias e Lucinalva farias, pelo incentivo, as palavras de apoio, e o encorajamento de sempre.

Meus agradecimentos aos amigos, companheiros de trabalhos e irmãos na amizade que fizeram parte da minha formação e que vão continuar presentes em minha vida com certeza.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte de minha formação, o meu muito obrigado.

Luana Silva Farias