



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E
EDUCAÇÃO ESCOLAR**

RENATA TAÍS DE OLIVEIRA SAMPAIO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM E
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

**CAMPINA GRANDE
2021**

RENATA TAÍS DE OLIVEIRA SAMPAIO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM E
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Educação Escolar da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de especialista em Desenvolvimento Humano e Educação escolar.

Área de concentração: Educação

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Nelsânia Batista da Silva

**CAMPINA GRANDE
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S192j Sampaio, Renata Tais de Oliveira.
Jogos e brincadeiras no processo da aprendizagem e desenvolvimento infantil [manuscrito] / Renata Tais de Oliveira Sampaio. - 2021.
49 p. : il. colorido.

Digitado.
Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano e Educação Escolar) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa, 2022.
"Orientação : Profa. Dra. Nelsânia Batista da Silva, Departamento de Educação - CEDUC."

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Aprendizagem. 4. Desenvolvimento infantil. I. Título

21. ed. CDD 371.337

RENATA TAÍS DE OLIVEIRA SAMPAIO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM E
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Educação Escolar da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de especialista em Desenvolvimento Humano e Educação Escolar.

Área de concentração: Educação.

Aprovada em: 22/12/2021.

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dr.^a Nelsânia Batista da Silva (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Maria Do Socorro Moura Montenegro
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Documento assinado digitalmente
Luciélío Marinho da Costa
Data: 31/01/2022 18:49:05-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Profa. Dr. Luciélío Marinho da Costa
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo investigar a importância que os jogos e as brincadeiras possuem no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Para realização do trabalho utilizamos como metodologia a pesquisa bibliográfica, trazendo reflexões baseadas em autores que tratam da temática em questão como Vygotsky, Kishimoto, Meirelles, Antunes, bem como ideias extraídas de artigos científicos referentes à temática. A partir das informações obtidas constatamos que o brincar na infância é primordial e que os jogos e as brincadeiras contribuem consideravelmente para uma aprendizagem significativa e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetivas, sociais e motoras das crianças. Desse modo, fica evidente a necessidade da valorização e a inserção dos jogos e brincadeiras dentro das instituições educacionais, com vistas a promover ambientes lúdicos, acolhedores e divertidos.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem. Desenvolvimento.

ABSTRACT

The present study aims to investigate the importance that games and games have in children's learning and development process. To carry out the work, we used bibliographic research as a methodology, bringing reflections based on authors who deal with the theme in question, such as Vygotsky, Kishimoto, Meirelles, Antunes, as well as ideas extracted from scientific articles related to the theme. From the information obtained, we found that playing in childhood is essential and that games and games contribute considerably to meaningful learning and to the development of children's cognitive, affective, social and motor skills. In this way, the need to value and insert games and games within educational institutions is evident, with a view to promoting playful, welcoming and fun environments.

Keywords: Games. Toys. Learning. Developmentt.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	METODOLOGIA.....	9
3	JOGOS BRINCADEIRAS E DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	10
4	OS JOGOS, AS BRINCADEIRAS E A ALFABETIZAÇÃO.....	24
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
	REFERÊNCIAS	44

1 INTRODUÇÃO

Cada dia mais a indústria está produzindo jogos em larga escala e de diferentes tipos. O desenvolvimento industrial e tecnológico acelerou o acesso a jogos propagados através das mídias, com conteúdos direcionados à crianças, envolvendo também a família e os professores.

Os jogos e as brincadeiras estão presentes de forma efetiva na sociedade, seja dentro ou fora do espaço escolar, entretanto, vale atentar para a necessidade de pesquisas que elaborem conhecimentos que reflitam a complexidade da temática diante do contexto da educação.

Com isso, se faz necessário aprofundar os estudos sobre a utilização dos jogos e brincadeiras para assim compreender sua importância para o desenvolvimento infantil. Desse modo, o presente estudo pretende discutir até que ponto os jogos e as brincadeiras facilitam o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

O desejo de refletir sobre esse tema se deu mediante a prática pedagógica vivenciada em uma turma de alfabetização e o desejo de contribuir de forma significativa para a aprendizagem das crianças.

Atuando três anos em uma escola do campo nas séries iniciais, das quais abrange o processo de alfabetização, acompanhei de perto as dificuldades das crianças para aprender a ler e escrever e ao mesmo tempo seus desejos de dominar o código escrito. Tal fato despertou uma profunda inquietude e, a partir disso, iniciou-se uma busca constante por meios que pudessem facilitar o processo de ensino e de aprendizagem e foi desse modo que passamos a levar materiais concretos para sala de aula, na maioria das vezes materiais recicláveis que se transformaram em jogos e também objetos auxiliares de brincadeiras com o intuito de colaborar com os alunos e de tornar o processo de alfabetização mais leve, tendo em vista que para algumas crianças a alfabetização é um processo árduo e demorado.

Diante dessa realidade, surgiu o interesse em pesquisar até que ponto esses jogos e brincadeiras facilitam o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. E assim compreender melhor a importância que a brincadeira desempenha no processo de formação humana.

Para tanto, com base na literatura estudada iremos abordar ao longo desse trabalho a visão de alguns estudiosos da educação sobre a utilização de jogos e

brincadeiras e sua importância para o desenvolvimento infantil. Também iremos apresentar o que a legislação voltada para a criança trata a respeito do brincar infantil.

É inegável que atividades lúdicas como os jogos e as brincadeiras atraem as crianças, sabendo disso, o professor pode enriquecer sua prática pedagógica a partir da sua utilização como instrumento facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte da cultura humana, ajudam na socialização, despertam a curiosidade e a criatividade, promovem conhecimento, possibilitam a exploração do ambiente ajudam a criança a fazer descobertas e a buscar soluções para resolução de problemas, oportuniza a movimentação do corpo, por esses motivos, acreditamos que as reflexões que serão apresentadas ao longo dessa pesquisa são necessárias e proveitosas para o contexto familiar, educacional e por todas as áreas que se interessam pela infância.

A realização deste trabalho contribuirá para mostrar a importância de inserir os jogos e as brincadeiras na educação escolar, de maneira que os mesmos possam contribuir significativamente para a aprendizagem dos alunos, uma vez que o brincar desenvolve a criança integralmente, além de ser um instrumento que desperta o prazer das mesmas.

O debate sobre os jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil é longo, por meio da pesquisa ampliamos os conhecimentos e refletimos sobre experiências exitosas que auxiliem nesse processo. Desse modo, as considerações acerca dessa temática são pertinentes ao considerarmos a importância dos jogos e brincadeiras para a construção do conhecimento.

De forma objetiva apresentamos o que vem a ser o brincar, o jogo, a brincadeira e o brinquedo. O brincar se refere à ação lúdica, podendo ser a brincadeira ou o jogo, com ou sem utilização de brinquedos ou materiais. O jogo está ligado a uma atividade estruturada em que há regras. A brincadeira é definida como a ação do brincar, uma atividade espontânea. E por fim, o brinquedo, entendido como um suporte para a brincadeira. (FRIEDMANN, 2012, p. 19).

Ao definir brinquedo e brincadeira, Kishimoto (2011) segue a mesma linha de pensamento de Friedmann. “O vocabulário ‘brinquedo’ [...] Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário

infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica (KISHIMOTO, 2011, p.24).

Já para definir o jogo Kishimoto explica que é algo complexo, pois há uma “variedade de fenômenos considerados como jogo” (KISHIMOTO, 2011, p. 17). A autora explica ainda que uma mesma conduta é considerada jogo para algumas pessoas e para outras não, pois essa definição se dá de acordo com a cultura na qual cada indivíduo está inserido, contudo, a regra

Ainda sobre essas definições a autora esclarece que “No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo” (KISHIMOTO, 2011, p.19). Apesar dessa indistinção, os jogos, brinquedos e brincadeiras não deixam e não podem deixar de estar presentes no dia a dia das crianças.

Para que pudéssemos trazer as contribuições que serão apresentadas ao longo dessa pesquisa acerca da importância dos jogos e das brincadeiras no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, se fez necessário analisar a legislação direcionada a infância e realizar pesquisa bibliográfica de estudos científicos que tratam sobre a utilização dos jogos e brincadeiras na educação, com isso, foi possível sistematizar um conhecimento referente à prática de jogos e brincadeiras que poderão servir de base para fundamentar trabalhos educativos no contexto da comunidade escolar.

2 METODOLOGIA

Em busca de compreender melhor as contribuições do brincar para o desenvolvimento infantil, optamos por mergulhar nas pesquisas realizadas acerca dessa temática e assim refletimos junto a estudiosos da área. Foram utilizados para este estudo autores como: Antunes (2008); Davis e Oliveira (2010); Friedmann, (2012), Kishimoto (2003 e 2011); Vygotsky (1994; 2008 e 2014), e entre outros que abordam as questões referentes ao brincar na infância. Também consultamos artigos científicos referentes à temática disponíveis em meios eletrônicos e realizamos consultas a leis e documentos referentes à educação da criança.

Para realização desse estudo utilizamos a pesquisa de natureza bibliográfica. “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002, p. 44). Dessa forma, as fontes consultadas em grande maioria foram livros de estudiosos que abordam a temática estudada e também artigos científicos publicados em meios eletrônicos.

Através dessa pesquisa, realizamos uma análise sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, levando em consideração não só o desenvolvimento intelectual, mas o desenvolvimento de aspectos que contribuem para a formação humana.

A partir dos estudos optamos por organizar o trabalho em dois capítulos e assim apresentar as principais ideias encontradas referentes ao tema pesquisado. O primeiro capítulo é “Jogos, brincadeiras e o desenvolvimento infantil”. Inicialmente, discutiremos sobre a importância de inserir os jogos e as brincadeiras dentro do universo escolar com vistas a favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Já o segundo capítulo “Os jogos, as brincadeiras e a alfabetização” tratamos do uso de jogos e brincadeiras como instrumentos facilitadores para o processo de alfabetização e ainda apresentamos as ideias que os documentos normativos colocam a respeito das contribuições das atividades lúdicas.

3 JOGOS, BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Brincadeira de criança

Tem cabra-cega, jogo de taco.
Tem peteca e boneca.

Brincadeira de criança
Tem pega-pega, jogo de bola
Tem pandorga e argola.

Brincadeira de criança
Tem casinha, jogo de xadrez
Tem dominó e amarelinha.
Brincadeira de criança

Tem meninos galopando nuvens
Embalados em carrinhos de rolimã
E meninas astronautas pilotando naves.

(Maria Rita)

O jogo educativo surge no século XVI e desde então já se considerava a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança e o entendia como material capaz de auxiliar o ensino. Nos séculos seguintes os jogos educativos foram se diversificando e se popularizando, pois de início era usado apenas para a educação da nobreza. É no século XIX que os jogos conquistam espaço na área da educação e Froebel é um dos primeiros a defender a importância do jogo livre para o desenvolvimento infantil, também enfatiza a utilização dos jogos educativos para a aquisição de conhecimento e auxílio no processo de ensino. (KISHIMOTO, 2003).

No século XXI, os jogos e as brincadeiras ganharam espaço nas salas de aulas e em todos os espaços escolares, tendo em vista que a aprendizagem ocorre também fora da sala de aula, no entanto, ainda há muito caminho a ser percorrido, muitos estudos a serem divulgados para que todos reconheçam a importância dos jogos e brincadeiras para a educação e entendam que brincando a criança também aprende.

Quando falamos em infância logo nos remetemos ao brincar, a infância é marcada pelo brincar. A brincadeira está presente na vida da criança desde o seu nascimento, inicialmente as pessoas do convívio da criança são suas primeiras parceiras de brincadeira e é através dessa relação que surgem os estímulos. Na

medida em que a criança cresce as brincadeiras vão se modificando de acordo com a idade e seus interesses.

Com a diversidade de tecnologias disponível, as formas de comunicar e também as formas de ensino e aprendizagem mudaram. Assim, as escolas e professores precisam inovar, propor um ensino atrativo permeado pela ludicidade, para tanto, é necessário que o professor esteja em permanente formação para atender as demandas da atualidade.

É importante entendermos o que significa essa ludicidade “A palavra lúdica provém de um adjetivo da língua portuguesa, de origem latina ‘ludus’ e que se refere a toda atividade ligada a brinquedos, jogos e o divertimento como uma forma de recreação e desenvolvimento da criança” (ROCHA, 2017, p.13). Com base nesse entendimento, utilizaremos os termos: lúdico, ludicidade, atividades lúdicas referentes às vivências que sejam agradáveis e prazerosas para as crianças.

Vários estudiosos consideram a valorização de práticas lúdicas como meio para o desenvolvimento infantil. “utilizar a ludicidade é essencial para a construção de conceitos, saberes e valores [...] Durante o brincar, aprende-se também a conviver, a relacionar-se com o outro” (FERRARI; SAVENHAGO; TREVISOL, 2014, p.15).

Podemos dizer que é através do lúdico, das brincadeiras que a criança estabelece contato com o mundo, interage com outras pessoas, conhece a si mesma e dentro desse processo adquire conhecimento em virtude dos estímulos, das investigações e das descobertas.

Na perspectiva de Palma (2017) há uma

necessidade de a ludicidade ser vivenciada e promovida como dimensão fundamental da formação humana, tanto nos contextos informais quanto formais, uma vez que, ao brincar, as crianças adquirem competências sociais e pessoais fundamentais para a sua vida cotidiana com repercussão ao longo da vida [...] (PALMA, 2017, p. 2).

Portanto, a ludicidade deve estar presente em todos os âmbitos em que a criança se encontra, o trabalho desenvolvido com jogos e brincadeiras não visa obter apenas resultados referentes à aquisição de conteúdos, mas antes de tudo, considera o desenvolvimento do indivíduo de forma integral.

Ainda discorrendo sobre a influência do lúdico Rocha (2013) destaca que “é uma das estratégias mais bem-sucedidas no que diz respeito à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem da criança. [...] desenvolvem várias

capacidades como: atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem (ROCHA, 2017, p. 12).

O lúdico propicia um desenvolvimento saudável e harmonioso. Ao brincar, a criança desenvolve habilidades motoras, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, exercita sua criatividade e imaginação, extravasa sentimentos como alegria e tristeza diminuem agressividade e passividade, apura sua inteligência emocional, promovendo assim o desenvolvimento mental que melhora sua conduta e sua auto-estima (RAMOS, SQUIPANO, 2013, p. 9-10).

Comungamos dessas ideias referentes à ludicidade como meio para o desenvolvimento infantil, pois acreditamos que os jogos e as brincadeiras contemplam o desenvolvimento integral da criança. Portanto, é possível afirmarmos que sua utilização no âmbito educacional é de extrema importância, uma vez que traz melhorias para o processo de ensino e aprendizagem, possibilitando a criança uma vivência de ricas experiências que promovem a construção do conhecimento e conseqüentemente faz com que o professor alcance melhores resultados.

Os jogos e as brincadeiras são práticas culturais historicamente presentes na vida das pessoas, o que possivelmente tenha mudado ou ressignificado são as formas de brincar. “São antigos os indícios de existência de brinquedos, brincadeiras e jogos criados e vivenciados pelo homem nas mais diferentes culturas, em todos os cantos do mundo” (SCOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 11). No entanto, é oportuno valorizarmos a prática do brincar, tendo em vista que na atualidade, as crianças costumam passar grande parte do seu tempo em frente à televisão e ao celular, com isso, os gestos e movimentos ficam limitados podendo até afetar ou retardar seu processo de desenvolvimento.

As instituições educacionais precisam garantir às crianças o direito de viver intensamente sua infância através do brincar, deve haver uma tomada de consciência por parte dos envolvidos no processo educacional, no qual a ludicidade seja prioridade nesse contexto e os mesmos possam valorizar a importância do brincar para o desenvolvimento da vida humana.

Pensar em educação é pensar em um projeto para sociedade, a escola tem como propósito assegurar o desenvolvimento humano através do direito à educação de qualidade como imprescindível para uma sociedade melhor e mais elevada (em

termos de convivência humana, ambiental, econômica, social, entre outras). Partimos do pressuposto de que a educação é um processo intencional e coletivo, por este motivo esperamos que a escola seja um organismo vivo em constante construção, um ambiente que traga a ludicidade para o dia a dia da criança e que através de práticas lúdicas seja capaz de formar o sujeito criativo, autônomo e crítico perante a vida em sociedade. “Por meio das atividades lúdicas, não somente se abre uma porta para o mundo social e para as culturas infantis, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar seu desenvolvimento” (FRIEDMANN, 2012, p. 45). São essas colocações que nos fazem acreditar que o trabalho com a ludicidade na escola através de jogos e brincadeiras é uma alternativa significativa.

Em diversos espaços, os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças a construção do seu próprio conhecimento, pois oferecem condições de vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento dos jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favoreçam a sociabilidade e estimulem as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas (COTONHOTO, ROSSETTI, MISSAWA, 2019, p. 41).

É por meio dessas ricas experiências que as crianças são colocadas como sujeitos ativos frente ao seu processo de desenvolvimento e aprendizagem e assim, assumem responsabilidades e desenvolvem a autonomia.

Oferecer oportunidades para que o aluno produza, reproduza, crie e recrie é ter um olhar sensível e acreditar na sua capacidade, é torná-lo sujeito ativo de sua própria aprendizagem e entender que através das brincadeiras a criança aprende. É isso que a escola precisa fazer, estimular os alunos, acreditar no seu potencial, criar oportunidades para que

[...] Quanto mais a criança vir, ouvir e experimentar, quanto mais aprender e assimilar, quanto mais elementos da realidade a criança tiver à sua disposição na sua experiência, mais importante e produtiva, em circunstâncias semelhantes, será sua atividade imaginativa (VIGOTSKI (2014, p. 13).

São essas experiências que a escola precisa oferecer para a criança, é indispensável o contato com as artes, a música, a dança, o teatro, tudo isso irá enriquecer seu universo e a colocará em contato com a cultura. Cabe então a nós adultos e em especial aos professores, estimular ao máximo as crianças e oferecer

oportunidades para que elas ampliem suas experiências e possam então enriquecer seu universo imaginativo.

O jogo é um aliado importante da prática pedagógica, proporcionando ao profissional da educação um recurso lúdico que, ao mesmo tempo em que leva a criança a novas descobertas por meio do brincar e da interação com seus pares, auxilia em seu processo de aprendizagem de forma mais efetiva e significativa. Sendo assim, é um instrumento fundamental que enriquece a prática educacional. Antunes nos revela que “o jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (ANTUNES, 1999, p. 36). Dessa maneira, percebemos o importante papel que os jogos representam, bem como a importância da presença do professor como mediador e estimulador da aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

Ao abordar fatores que contribuem para o desenvolvimento humano e a aprendizagem, é oportuno entender o conceito de desenvolvimento e aprendizagem. Caminhando sobre o olhar da psicologia educacional, pontuamos que o “Desenvolvimento é processo pelo qual o indivíduo constrói ativamente, nas relações que estabelece com o ambiente físico e social, suas características” (DAVIS; OLIVEIRA, 2010, p. 24). Já “A aprendizagem é o processo por meio do qual a criança se apropria ativamente do conteúdo da experiência humana, daquilo que o seu grupo social conhece” (DAVIS; OLIVEIRA, 2010, p. 26). Seguindo essa linha, entendemos que o desenvolvimento e a aprendizagem estão intimamente ligados desde os primeiros dias de vida da criança, porém são processos diferentes, sendo as interações e o meio social fatores imprescindíveis nesse processo, no qual o sujeito é um ser ativo.

Analisando a relação entre desenvolvimento e aprendizado, Vygotsky pontua que:

[...] aprendizado não é desenvolvimento; entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. Assim, o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas (VYGOTSKY, 1994, p. 188).

Na concepção de Vygotsky, o aprendizado possui estreita relação com o desenvolvimento, no entanto, o aprendizado antecipa o desenvolvimento e deve ser voltado sempre para estimular a criança a alcançar aquilo que ela ainda não domina. O conceito de zona de desenvolvimento iminente criado por Vygotsky pode ser explicado para ampliar essa ideia. A partir do entendimento desse conceito a criança no momento da brincadeira apresenta um nível de desenvolvimento superior ao que costumeiramente possui.

A Zona de desenvolvimento iminente é uma verdadeira abertura de oportunidade para a aprendizagem, sendo necessário que o professor prepare e coloque em processo, atividades que potencializem o desenvolvimento da criança. Como base nesse conceito os professores devem criar estratégias de ensino, sendo uma das estratégias a utilização da ludicidade, através de jogos, brincadeiras e brinquedos. Para Vygotsky “[...] a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento iminente na criança. Na brincadeira, a criança está sempre acima da média da sua idade, acima de seu comportamento cotidiano [...]” (VIGOTSKI, 2008, p, 35). Com base nessa ideia o professor precisa sempre preparar espaços favoráveis para que as brincadeiras aconteçam e oferecer desafios que potencializem a imaginação, o aprendizado e conseqüentemente o avanço do desenvolvimento infantil.

Estudiosos defendem a importância do planejamento de tempos, espaços e materiais destinados à vivência de brincadeiras, a preparação e oferta desses três aspectos permite que a criança explore ao máximo o mundo e assim vá desenvolvendo sua autonomia e construindo conhecimento. (PALMA, 2017; MEIRELLES, 2015; FRIEDMANN, 2012; KISHIMOTO, 2010).

Devemos ter todo cuidado ao planejar o tempo escolar, pois deve haver atividades direcionadas, mas não podemos reduzir ou até omitir o tempo para as brincadeiras. Esse tempo destinado ao brincar é precioso e quando refletimos sobre o ambiente familiar que muitas crianças estão expostas, se torna ainda mais importante, pois na maioria das vezes os espaços são limitados e não permitem o brincar livre como brincadeiras de rua, o contato com outras crianças, assistir televisão e brincar no celular acaba sendo a atividade predominante de muitas crianças.

A criança é um ser ativo, que o tempo inteiro está criando suposições sobre o seu ambiente, a interação da criança com o meio social e com outras pessoas é

fundamental para o desenvolvimento infantil. A cultura se apresenta como essencial para o processo de descobertas, quanto mais contato a criança tem com sua cultura, mais descobertas ela irá realizar. Nas intervenções pedagógicas a mediação é de extrema valia na medida em que o professor irá criar estratégias desafiadoras para que a criança desenvolva cada vez mais. (DAVIS e OLIVEIRA, 2013).

Vygotsky enfatiza a importância da interação da criança com outros indivíduos e com o meio para o desenvolvimento cognitivo e explica que o brincar favorece grandemente o desenvolvimento da criança, pois quando a criança brinca ela sente prazer, até mesmo nos jogos que exigem regras, elas deixam de agir espontaneamente para seguir as regras do jogo. (VYGOTSKY, 1994).

Esse teórico utiliza o termo “instrumentos mediadores explícitos” para se referir a materiais que são utilizados no processo de ensino-aprendizagem e pontua que estes são “essenciais na aprendizagem justamente porque fazem a mediação entre os conhecimentos relevantes da escrita e os conhecimentos até então construídos pelas crianças” (DAVIS; OLIVEIRA, 2010. p. 67).

Podemos considerar como instrumentos mediadores todos os materiais que auxiliam no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Tratando da alfabetização, há diversos materiais como as letras móveis, dominó, fichas com sílabas, os mais variados tipos de jogos: bingo de letras, soletrando, loto leitura e tantos outros.

Através da utilização desses instrumentos, a passagem da criança pela escola é bem mais sucedida, pois facilita o processo de aprendizagem e desenvolvimento, uma vez que a criança ao vivenciar atividades lúdicas se anima e se envolve. (DAVIS e OLIVEIRA, 2013).

Nessa perspectiva, é necessário que os professores não só reconheçam a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, mas também compreendam como utilizar essa ferramenta a favor da sua prática pedagógica, considerando o valor que a mesma possui e sabendo unir teoria e prática de modo a colaborar para a construção de uma aprendizagem significativa.

Vygotsky (2014) enfatiza que o ensino deve fazer com que a criança se supere, um ensino que vá além do nível de desenvolvimento atual da criança, ou seja, um ensino que provoque e que estimule a criança a alcançar níveis mais altos de desenvolvimento.

Seguindo essa ideia “É inegável o fato da pertinência do lúdico para a vida, para a aprendizagem. Na infância, a ausência de ludicidade, sua carência ou até mesmo o seu furto, por assim dizer, se dá quando acreditamos que as crianças são adultos em miniatura [...]” (HERMIDA e ALEXANDRE, 2013, p. 40). Para tanto, precisamos olhar para as crianças e enxergar suas singularidades, permitir que vivam intensamente sua infância e explorem ao máximo o mundo que as cerca.

A criança possui grande capacidade de criação, sendo necessário estimular essa capacidade, uma vez que ela é de suma importância para a maturação e desenvolvimento. É nas brincadeiras que a criança desenvolve seu poder criativo. Ao brincar a criança fantasia situações ligadas a sua realidade. Por exemplo, brinca de ser médico e seu boneco torna-se o paciente, nessa brincadeira a criança traz suas experiências, só que agora vivencia de acordo com seus interesses. Esse processo logo se caracteriza no que Vygotsky nomeia de processo criativo que seria sua capacidade de criar e de elaborar a partir de elementos de sua vivência pessoal. (VIGOTSKI, 2014).

Desse modo, a imaginação possui uma forte ligação com a realidade, a criança projeta em suas brincadeiras fatos ocorridos no mundo real, só que ao brincar as experiências são reelaboradas conforme os interesses e necessidades da criança. Em diversos momentos da brincadeira a criança dispõe mais atenção a um objeto qualquer do dia a dia do que a um brinquedo propriamente dito e, através de sua imaginação, ela transforma a função dos objetos, uma tampa de garrafa passa a ser um copo, um tecido passa a ser uma cama, a terra se transforma em um bolo de chocolate e assim sua imaginação vai fluindo e dando margem para inúmeras possibilidades na brincadeira. “A ruptura entre o sentido e o significado de um objeto no brinquedo não é dada antecipadamente, como um pré-requisito da brincadeira, mas surge realmente no próprio processo de brincar” (VIGOTSKI; LURIA; LEONTIEV, 2010, p. 128). Isso quer dizer que na medida em que a criança brinca ela vai fazendo uso dos objetos que estão ali disponíveis e dando significado de acordo com as necessidades do momento.

Quanto mais experiência a criança tem, mais rica de detalhes será sua imaginação e conseqüentemente suas brincadeiras, desse modo, provavelmente uma criança de idade mais avançada terá uma imaginação mais fértil do que uma criança de idade menor (VIGOTSKI, 2014). Contudo, vale salientar que o contexto social e os estímulos possuem papel importante no desenvolvimento da imaginação

da criança.

O jogo, as brincadeiras e o universo lúdico do faz de conta, permitem que as crianças criem uma ponte entre o mundo real e o imaginário, estimulando seu raciocínio lógico, sua imaginação e criatividade. É nesse universo onde a criança pode ser quem ela quer, criando e recriando o mundo a sua volta. De acordo com Antunes:

o jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições [...] Brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver (ANTUNES, 1999, p. 17).

A imaginação também possui uma íntima relação com a criatividade, tudo que o ser humano cria, esteve primeiramente em sua imaginação. Segundo Vygotsky “os objetos do nosso cotidiano, incluindo os mais simples e habituais, são, por assim dizer, imaginação cristalizada” (VIGOTSKI, 2014, p. 4). Ou seja, primeiramente imaginamos a criação de um objeto e posteriormente o tornamos real. Desse modo, percebemos que a criatividade está presente na vida de todo ser humano e que as crianças desde cedo possuem uma capacidade enorme de imaginar, de criar, de transformar e é na infância que “encontramos processos criativos que se manifestam sobretudo nas brincadeiras” (VIGOTSKI, 2014, p. 6). É através das brincadeiras, dos estímulos, que a criança vai desenvolvendo sua criatividade e conseqüentemente vai se desenvolvendo integralmente.

Comumente ao brincar a criança desenvolve um processo criativo que é “A capacidade de elaboração e construção a partir de elementos, de fazer novas combinações com elementos conhecidos” (VIGOTSKI, 2014, p. 7). Quando a criança brinca ela utiliza elementos que foram presenciados e vividos anteriormente, porém ela tem a capacidade de fazer novas combinações fazendo com que a brincadeira seja algo novo e não somente uma reprodução daquilo que ela viveu.

Tratando de criatividade, Scommerhalder e Alves (2011, p. 24) acreditam que “O jogo apresenta uma íntima relação com a criação. Ele é uma atividade eminentemente criativa”. Ao jogar a criança é estimulada, motivada, se mostra mais ativa e interessada para superar obstáculos e fazer descobertas.

A infância é uma fase de extrema importância na vida do ser humano, é nela onde a criança adquire conhecimentos que leva para o resto de sua vida, seu imaginário vai sendo enriquecido, é um período de constante descoberta. Levando isso em consideração, todos os estímulos devem ser oferecidos para que essa criança alcance os mais altos níveis de desenvolvimento.

As contribuições que os jogos e brincadeiras trazem para a educação são diversas, é possível que através das brincadeiras haja o desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e social. Mas é necessário que essa prática seja desenvolvida na escola com flexibilidade, pois a rigidez que muitos professores adotam no momento de oferecer algum tipo de brincadeira acaba por tolher o caráter lúdico e divertido, podendo até desestimular a criança. Dessa forma, o professor deve deixar espaço para a espontaneidade. Ensinar brincando é uma forma de oferecer motivação para os alunos e quando há motivação surge o interesse e também a dedicação para a realização de tal atividade, com isso, a aprendizagem vai acontecendo naturalmente.

A vivência de brincadeiras é algo que contribui significativamente para o desenvolvimento da personalidade da criança, para o enriquecimento do imaginário, para a aquisição de conhecimento, sendo assim, iremos entender melhor o brincar infantil por meio de uma experiência prática que foi desenvolvida no Programa Território do Brincar.

Esse projeto foi criado pela educadora Renata Meirelles e seu esposo David Reeks no ano de 2012. Esse programa dispõe de um vasto acervo sobre o brincar e a cultura infantil como fotos, vídeos, textos, artigos, documentários, livros e filmes. Também contribuíram para o projeto diversos estudiosos como Adriana Friedmann, Soraia Chung Saura, Rogério Almeida, Sandra Eckschmidt e tantos outros que dialogaram e refletiram com os coordenadores ao longo do desenvolvimento do projeto.

Os coordenadores do Programa Território do Brincar viajaram nove estados do Brasil durante quase dois anos em busca de pesquisar os brinquedos e brincadeiras das diferentes culturas e assim entender melhor o brincar infantil e conhecer a diversidade da infância brasileira. Como as crianças brincam em diferentes regiões? Quais são os tipos de brincadeiras vivenciadas? Essas questões nortearam a experiência prática dos pesquisadores que mantiveram o cuidado de desenvolver toda pesquisa com um olhar sensível para a criança,

considerando sua espontaneidade, para assim, conhecer a criança a partir dela mesma.

Na pesquisa observou-se a relação espontânea que a criança desenvolve ao brincar. Foi possível identificar os saberes que as crianças possuem e que expressam no momento da brincadeira, saberes estes adquiridos em sua cultura, através da observação ao seu entorno. Ao acompanhar de perto as brincadeiras das crianças notou-se a verdadeira arte que permeia esse universo. Os pesquisadores destacam a força que possui o imaginário infantil, ao brincar as crianças apresentam seu potencial, sua inteligência, o manejo para produzir os brinquedos e o conhecimento que é passado de geração em geração.

Em maior parte das regiões pesquisadas as próprias crianças confeccionam seus brinquedos, foi possível constatar que a produção dos brinquedos gera tanto prazer nas crianças quanto a própria brincadeira, podendo afirmar que a brincadeira inicia a partir do momento em que as crianças começam a selecionar materiais para a produção de brinquedos. E assim, inúmeras habilidades e competências são desenvolvidas desde a produção dos brinquedos até a vivência da brincadeira.

Na natureza, as crianças são solicitadas a agir de dentro para fora, pois há apenas sugestões do que, como e por que fazer algo. Ao contrário dos brinquedos prontos, ou da televisão, que já possuem forma, função e conteúdo definidos, os elementos da natureza convidam a criança a agir ativamente no mundo, transformando a matéria a partir de sua imaginação e ação. Assim, de um tronco nasce um carrinho; de um sabugo, uma boneca; de uma folha de bananeira, uma cabana (LEITE, 2015, p. 64-65).

Os materiais utilizados na fabricação dos brinquedos são todos reaproveitados, pedaços de madeira, borrachas, ferro velho, elementos da natureza, tudo isso é transformado a partir da imaginação da criança, e assim o material que seria jogado no lixo vai ganhando forma pelas mãos da criança e passa a ter um novo significado.

Um aspecto considerado bastante importante nesse programa é o olhar atento para os gestos infantis. Ao brincar o corpo da criança nos diz muita coisa, através do olhar minucioso dos gestos conseguimos conhecer a criança em sua própria essência. É olhar profundamente, sem pretensões, sem pré-conceitos, olhar para dentro da criança e considerar cada expressão.

Entendemos que legitimar a voz da criança não implica necessariamente apenas em palavras, oralidade e escuta do que elas nos dizem. Isso também é parte do processo, mas conseguimos ver uma imensa quantidade de

verdade em uma mão, um dedo, um olhar, uma postura, pois os gestos infantis expressam uma intenção verdadeira, não são jogados ao léu (REEKS; MEIRELLES, 2016. p. 37)

O corpo da criança fala muito, os gestos espontâneos que elas desenvolvem são observados minuciosamente, há uma valorização para cada movimento, cada ação que a criança desenvolve ao brincar.

Os coordenadores do programa presam pelo brincar livre, pela espontaneidade da criança, pelo que vem de dentro da criança para fora e não o que vem de fora pra dentro, ou seja, as brincadeiras devem partir do interesse da criança que brinca e não do adulto. Eles enfatizam que não podemos cronometrar a agenda das crianças e encher sua rotina de atividades, pois elas necessitam de espaços vazios para poder ter iniciativa de brincar. “Este brincar espontâneo acontece usualmente quando a criança encontra tempo, espaço, e materiais para tal. É o uso livre e não arbitrário do seu próprio fazer. Uma escuta interna que propicia expressões genuínas do ser” (MEIRELLES, ECKSCHMIDT, SAURA, 2016, p.6). As crianças não precisam de muita coisa para brincar, dispomos então de tempo e espaço, elas são bem criativas quanto a busca de materiais e logo conseguem criar surpreendentes brinquedos a partir de objetos velhos.

O que se percebeu na pesquisa do Território do Brincar foi que diversas brincadeiras são recorrentes em várias regiões do Brasil e que a intenção do brincar é a mesma. Foi constatado que as crianças brincam de boneca, de casinha, de carrinho, entre outras brincadeiras, porém o que muda entre uma região e outras são os materiais dos quais são produzidos os brinquedos. Em uma região, por exemplo, os carrinhos são produzidos com madeira, outra com papelão e em outra com isopor.

Assim percebemos que os tempos nas escolas deveriam ser muito menos fragmentados, os intervalos deveriam ser maiores, as crianças precisam de tempo para brincar e a interferência do professor deve ser para promover oportunidades e espaços para esse brincar.

Diante do exposto, entendemos que não devemos criar tantas regras para as brincadeiras, pois deve haver espontaneidade. Ao brincar a criança se envolve plenamente, realiza uma atividade intrínseca a ela e é por isso que essa atividade tanto contribui para o seu desenvolvimento.

A partir do estudo desse projeto é possível constatar que a brincadeira está presente no universo infantil de diferentes culturas e que o brincar independe das condições econômicas, pois o estudo mostra que na maioria das situações a própria criança constrói seu brinquedo. “Um pedacinho de pau pode tornar-se um barco, um celular, uma mamadeira. Juntando com alguns pregos, pode virar um banquinho para a casa de boneca, pode virar TUDO” (CRAEMER, 2015, p.48).

Essas palavras nos fazem refletir sobre o potencial extraordinário que possui o imaginário infantil, sua capacidade de criar, de transformar e o melhor de tudo é saber que tudo isso pode ser concretizado através das brincadeiras. Essas vivências são sem dúvidas aportes para a formação de um sujeito autônomo.

O projeto traz uma concepção de criança ativa que através do brincar expressa seus sentimentos, suas necessidades e desejos, na brincadeira a criança apresenta sua essência e também suas verdades, assim podemos entendê-las a partir delas mesmas, de seus gestos espontâneos, sem que haja a interferência do adulto.

Segundo Leite (2015) estudiosa que traz suas contribuições para o Programa Território do Brincar, há quatro aspectos importantes para se pensar na educação das crianças, o brincar, o contato da criança com a natureza, o convívio de crianças de diferentes idades e as atividades manuais. Sobre o brincar ela destaca que

Independentemente de sua condição social, a criança brinca como forma de se apropriar do mundo, do outro e de si mesma. [...] as crianças brincam não porque um adulto ou uma instituição definiu que brincar é um conteúdo curricular importante, mas porque é a forma como ela expressa seus sentimentos, pensamentos e desejos (LEITE, 2015, p. 64).

Sobre a relação da criança com a natureza, Leite enfatiza que essa relação faz com que a criança desenvolva inúmeras habilidades. Se observarmos crianças brincando na natureza é possível identificarmos um alto nível de criatividade, ali elas exploram diversas possibilidades. A partir do contato com os elementos da natureza, as crianças criam, transformam e isso faz com que se tornem sujeitos ativos. Outro fator relevante é a vivência das brincadeiras com crianças de diferentes idades. Ao observar outras crianças mais velhas é possível que as mais novas aprendam diversos saberes, tornando-as mais autônomas. Por fim, pontuamos a ênfase dada as atividades manuais, através da vivência com os adultos, da observação de seus

afazeres, a criança vai aprendendo e apreendendo esses saberes dos quais passa a imitá-los nas brincadeiras. (LEITE, 2015).

Todos esses aspectos foram observados na vivência de muitas crianças através das pesquisas do Programa Território do Brincar e identificados como conteúdos indispensáveis para o desenvolvimento infantil. O que nos resta é almejar que as escolas possam dar muito mais importância a vivência de experiências do que a conteúdos descontextualizados.

Oferecer brincadeiras para as crianças não é apenas contribuir para sua aprendizagem, mas contribuir para a formação humana das mesmas.

As reflexões que o Projeto Território do Brincar nos traz acerca das brincadeiras vem enfatizar as ideias apresentadas ao longo desse estudo. A brincadeira é algo que é próprio da criança e é vivenciada em diferentes tempos, espaços e contextos, por meio dessa atividade a criança explora ao máximo o mundo ao seu entorno e isso faz com que ela possa desenvolver habilidades e conquistar cada vez mais sua autonomia.

Um ponto interessante destacado na pesquisa do projeto e algo já debatido nesse estudo é a criatividade da criança, sua capacidade de criar, de transformar. Uma atividade criadora, na qual Vygotsky (2014) enfatiza que é própria do ser humano. Essa capacidade de criar fica bem clara ao notarmos que nas observações feitas durante a pesquisa do projeto na maioria das vezes a criança é a autora do seu próprio brinquedo.

Chamamos atenção para mostrar que precisamos de fato entender a importância das vivências lúdicas para o desenvolvimento humano e assim assumirmos o compromisso de priorizar o brincar na vida da criança, tanto no âmbito familiar como no educacional.

4 OS JOGOS, AS BRINCADEIRAS E A ALFABETIZAÇÃO

É dentro desse contexto que o brincar oferece-nos a possibilidade de tornarmo-nos, mais humanos, abrindo uma porta para sermos nós mesmos, poder expressar-nos, transformar-nos, curar, aprender, crescer.

(Adriana Friedmann)

Vivemos em uma sociedade em que a escrita está presente em todos os espaços e a todo momento, ocupando diferentes funções e exigindo de todos os indivíduos o domínio desse código. No entanto, o processo de apropriação da língua escrita nem sempre acontece de forma tão natural para todas as crianças, há aquelas que ainda na pré-escola, mesmo não sendo seu objetivo, já se apropriam do código da escrita e há outras que mesmo com 7, 8 anos de idade apresentam grandes dificuldades nesse processo.

A Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional nº 9.394/96 apresenta em seu artigo 32, um de seus objetivos que é “o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo”. (BRASIL, 1996, p.22). Para a efetivação dessa lei, é necessário que haja um esforço constante por parte dos professores em busca de meios que possam facilitar essa aprendizagem e assim garantir esse direito.

Quando a criança começa a frequentar a escola, ela já traz consigo um vasto conhecimento que é adquirido a partir das experiências já vividas em sua cultura e em seu meio social e esse conhecimento influenciará conseqüentemente em seu processo de aprendizagem escolar.

Sabemos que dentro do contexto educacional e mais especificamente no processo de ensino e aprendizagem há inúmeros desafios, todavia, é possível que através de uma prática educativa permeada pela ludicidade possamos vencer esses desafios e trilhar um caminho de várias conquistas. Para tanto, apresentaremos aqui algumas contribuições que os jogos e as brincadeiras trazem para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. “Brincar é fundamental para a criança na medida em que possibilita que ela se desenvolva, ou melhor, que se

constitua como humano” (SCOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 21). Nas brincadeiras a criança interage com o outro, constrói conhecimento, supera desafios, desperta a imaginação e a criatividade, tudo isso resulta na constituição de um sujeito participativo, autônomo e desenvolvido.

Partindo do pressuposto de que a ludicidade deve estar presente no espaço escolar, não só na educação infantil, mas também nas series iniciais do ensino fundamental, os professores podem contar com essa rica ferramenta em sua prática pedagógica, utilizando jogos e brincadeiras e tornando o universo escolar mais atrativo e estimulante.

Então, nada melhor no processo de alfabetização, do que oferecer as crianças o brincar que é próprio delas e dessa forma encantá-las propondo atividades lúdicas, motivadoras que a fazem aprender com prazer, em especial aquelas crianças que sofrem por não dominar o código escrito, chegando muitas vezes até se frustrar por verem seus colegas lendo e escrevendo. “Reconhecer a importância do jogo para a infância nos permite pensar num ensino e numa aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserida na realidade, pois possibilita a construção da ponte entre o real e o imaginário” (SCOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 29).

Quando uma criança brinca, ela satisfaz seus desejos da vida real, ela faz descobertas, soluciona problemas. É possível que haja uma ampliação da compreensão de mundo, e a busca pelo conhecimento se torna ilimitada. Acrescentamos ainda que a aprendizagem oriunda de jogos e brincadeiras pode ter um maior significado para a vida da criança, pois a inserem na cultura e possibilitam a aquisição de conhecimento a partir das interações sociais construídas.

Para que esse conhecimento seja realmente significativo é necessário que haja liberdade, no sentido de que a criança possa se posicionar, fazer escolhas, tomar decisões. “Por isso, é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção de pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música” (KISHIMOTO, 2011, p. 60).

No que diz respeito ao processo de aquisição da leitura e escrita o jogo e as brincadeiras se tornam aliados importantes, tanto do professor como do aluno, uma vez que associado a um bom planejamento curricular, o educador consegue criar um ambiente lúdico e ao mesmo tempo alfabetizador. Ao escolher jogos educativos e

brincadeiras, o professor deve levar em consideração as necessidades de sua turma, apresentando uma proposta que desperte o interesse da criança e que a envolva, para que assim ela possa se apropriar e atingir resultados significativos. Em concordância, Antunes aponta que “Jogos valiosos são os que despertam interesse e envolvem progressos expressivos no desempenho dos participantes” (ANTUNES, 1999, p. 15).

É oportuno destacar que o processo de alfabetização não é suficiente quando há apenas a codificação e decodificação de palavras, por isso, a criança deve ser alfabetizada de modo que aprenda a utilizar a leitura e a escrita nas práticas sociais, porém isso só é possível se a alfabetização estiver atrelada ao letramento.

Para esclarecer as definições de alfabetização e letramento recorreremos a Val (2006), a mesma define alfabetização “como o processo específico e indispensável de apropriações do sistema de escrita, a conquista dos princípios alfabético e ortográfico que possibilitem ao aluno ler e escrever com autonomia”. Já o letramento é definido “como processo de inserção e participação na cultura escrita” (VAL, 2006, p. 19).

Cabe aqui pontuar que a alfabetização é um processo diferente do letramento, porém, devem ser inseparáveis e indispensáveis na prática pedagógica, uma vez em que devem ser assimilados simultaneamente pelos alunos, é o que Val (2006) chama de alfabetizar letrando. É importante destacar que mesmo antes da criança saber ler e escrever convencionalmente, ela deve participar de práticas de leitura e escrita, ou seja, ouvir e contar histórias, produzir textos não verbais e entre outros. O espaço escolar deve ser um ambiente alfabetizador, que mergulhe a criança no mundo da língua escrita.

Entendemos assim, que quando as práticas pedagógicas visam o trabalho de alfabetização juntamente com o letramento essas estão favorecendo e inserindo as crianças nas práticas sociais de leitura e escrita. Quer dizer que assim as crianças estão aptas a utilizar a língua escrita em situações do dia a dia, como produções e compreensões de textos, tabelas, gráficos, bilhetes, cartas, leitura de revistas e jornais, e entre outros, é assim que a criança vai adquirindo autonomia para realizar inúmeras atividades dentro do universo da leitura e da escrita.

Diante do exposto, é válido apresentar uma pesquisa que trata sobre a experiência de uma prática pedagógica que inclui o trabalho com jogos no processo de letramento de crianças do primeiro ano de uma escola de ensino fundamental,

Escola de Aplicação da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Tal trabalho realizado na escola surgiu mediante o Parecer CNE/CEB nº. 24/2004, o qual coloca como norma nacional a implantação do Ensino Fundamental de nove anos. Dessa forma, a escola precisou reformular sua proposta pedagógica, optando por valorizar as vivências lúdicas e colocando objetivos e metas que priorizassem o brincar infantil e atendessem as necessidades das crianças. A escola passa então a trabalhar com projetos interdisciplinares e a oferecer tempos e espaços com atividades diversificadas. A partir de então o processo educativo passou a ser realizado por meio de jogos e brincadeiras e explorando os diferentes espaços da escola (KISHIMOTO et al., 2011 “Os projetos interdisciplinares planejados pelas professoras, destinados à investigação e ao conhecimento do mundo, garantem momentos de pesquisa, vivência conversas, registros e estudos que mobilizam a investigação e a aprendizagem” (KISHIMOTO et al., 2011, p. 197-198).

Toda a rotina da escola foi modificada para atender os projetos interdisciplinares, atividades como roda de história, cantoria, atividades na biblioteca, jogos, horta e entre outros foram inseridas no dia a dia da escola.

Para a realização de uma prática pedagógica que tem como proposta a vivência de jogos e brincadeiras Kishimoto et al. (2011) destaca a importância da organização de uma diversidade de materiais didático.

Os jogos e materiais destinados ao letramento permeiam as práticas pedagógicas: crachás de nomes, bingo (letras do nome, letras, letra inicial das palavras, objetos de cozinha, números), jogo de linguagem [...], percurso do alfabeto, loto para leitura, jogo do alfabeto no pátio, desafio das figuras (escrita com letras móveis), uso do normógrafo (letras vazadas), desenho e escrita com giz no pátio, blocos lógicos, dominó, uno, jogo de cartas, parlendas, jogo de percurso, jogo do número no pátio, jogos de palitos, entre outros (KISHIMOTO et al., 2011, p. 197).

Tal apresentação nos faz refletir sobre a imensidade de materiais disponíveis para desenvolver uma prática pedagógica diversificada e aliada a ludicidade. Podemos perceber que essa prática não deve se restringir apenas a sala de aula, por isso, o professor precisa repensar os espaços educativos para assim oferecer ambientes que vão além das quatro paredes da sala de aula, como brinquedoteca, refeitório, parque, biblioteca, criação de cantinhos de leitura, de contação de histórias, explorando o entorno de forma que haja espaços que proporcionem a criatividade e pensando nesses espaços deve organizar uma diversidade de

experiências. Proporcionar o acesso a outros espaços é permitir que a criança alcance aprendizagem por meio de vivências significativas que consigam envolvê-las para além da cognição, favorecendo também o desenvolvimento social, afetivo, motor e assim contribuir para o desenvolvimento e formação humana.

A pesquisa destacada constatou que apesar da precariedade existente nas escolas públicas referente aos espaços, recursos materiais e humano, esse último em decorrência da superlotação de crianças nas turmas, é possível superar esses desafios e oferecer uma educação de qualidade que atenda às necessidades das crianças e as integre no processo educativo.

Trazemos algumas ideias de Paulo Freire sobre o processo de aquisição da leitura. Tratando do ato de ler Paulo Freire (1989, p. 90) afirma que “A leitura do mundo precede a leitura da palavra”. Nessas palavras Freire aponta para a importância da leitura de mundo, ou seja, as vivências da criança exercem grande influência na leitura da palavra. Para que a criança possua uma rica leitura de mundo é preciso que ela tenha contato com a diversidade cultural por meio das artes como a música, a dança, a literatura e outras e vivencie inúmeras experiências com a cultura. Ademais, o ensino deve levar em consideração todo o contexto da criança, partir das suas vivências, da sua realidade, do que é significativo para ela. A alfabetização precisa sobretudo partir de palavras do vocabulário da criança, de textos que tratam sobre o que ela conhece. Dessa forma, a criança vai sendo mobilizada a envolver-se no processo de alfabetização.

Seguindo esse pensamento, os educadores e educadoras precisam conhecer o universo das crianças, suas experiências, costumes, linguagem. Essa prática é típica de um ensino democrático, sobre essa democracia Paulo Freire explica que

[...] a escola democrática não apenas deve estar permanentemente aberta à realidade contextual de seus alunos, para melhor compreendê-los, para melhor exercer sua atividade docente, mas também disposta a aprender de suas relações com o contexto concreto. Daí, a necessidade de, professando-se democrática, ser realmente humilde para poder reconhecer-se aprendendo muitas vezes com quem se quer se escolarizou. (FREIRE, 1997, pg. 67).

Então ser democrático é também entender que o professor não é apenas aquele que ensina, mas também aquele que aprende com seus alunos, que dialoga, que troca experiências. Sempre deve haver esse vínculo entre professor e aluno, pois isso favorece o processo de ensino-aprendizagem.

Quando o ensino tem como ponto de partida o universo da criança, a aprendizagem tende a ter um significado na vida dela, quando se trata do ensino da leitura e da escrita que é algo tão complexo, o conhecimento do cotidiano da criança se torna ainda mais importante, pois as crianças irão ler, escrever palavras que conhecem e que fazem sentido para sua vida. São diversas as possibilidades de inserir a alfabetização e o letramento na vida da criança.

Para que os jogos e as brincadeiras possam de fato auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, a escola necessita construir um plano curricular de modo que os integre nos conteúdos curriculares bem como nos momentos da rotina. Sendo assim, os objetivos a serem alcançados dentro do contexto escolar precisam estar em consonância com práticas pautadas em uma cultura lúdica.

Sabemos que o lúdico, o brincar são atividades essenciais para o desenvolvimento integral da criança, “a atividade lúdica mobiliza o desejo inconsciente e o transforma em desejo de saber, em curiosidade investigativa, em criatividade; elementos empregados na construção do conhecimento” (SCOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 28). Daí sua importância no espaço educativo. Quando a criança brinca ela manipula brinquedos, corre, salta, expressa desejos, cria situações imaginárias e estimula sua criatividade, tudo isso faz com que ela desenvolva inúmeras habilidades. Por tais razões, as atividades lúdicas se tornam indispensáveis ao desenvolvimento infantil.

Assim, é possível unir o lúdico a situações de ensino e aprendizagem de modo livre sem que haja imposições por parte do professor. Uma das maiores motivações para o processo de aprendizagem da criança é o seu interesse.

Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (KISHIMOTO, 2011, p. 41).

O lúdico abre espaço para trabalhar as múltiplas linguagens da criança, ou seja, sua oralidade, movimento, cognição, afetividade, sociabilidade e entre outras. Assim, podemos unir aquilo que a criança mais gosta de fazer que é o brincar ao seu processo de aprendizagem, propondo atividades agradáveis e motivadoras, nas quais os professores possam mediar da melhor maneira.

Assim para quem fala da cultura do brincar, isto é, se dedica a estudos e pesquisas, o brincar precisa materializar-se, sair do âmbito mental, cognitivo, para o corporal, sensorial, perceptual; ou seja, deixar de ser pura reflexão para ser vivenciado. O brincar precisa desprender-se, libertar-se dos discursos, para ser resgatado na pele de cada brincante, em seu cotidiano. (FRIEDMANN, 2012, p. 158).

A citação apresentada evidencia diversas dimensões importantes no que se refere ao desenvolvimento e aprendizagem da criança. E nos convida a refletir sobre nossas práticas enquanto professores, não adianta falarmos da cultura do brincar se não criamos oportunidades em nossa sala de aula para que a criança vivencie os mais diversos tipos de brincadeira. Precisamos tornar o espaço de aprendizagem num ambiente agradável, motivador e contagiante.

Para além de uma organização curricular, a escola deve dispor de ambientes e materiais adequados para a vivência dos mais diferentes tipos de jogos e brincadeiras. No entanto, sabemos que esse é um grande desafio para grande parte das escolas públicas, pois os espaços e também os materiais são bem limitados, mas é necessário que haja um esforço por parte de todos, para que possam buscar e até mesmo produzir jogos e brinquedos a partir de materiais acessíveis e em conjunto com os alunos. No Programa Território do Brincar citado anteriormente, os pesquisadores evidenciaram que em muitas regiões do Brasil as crianças na maioria das vezes brincam com os brinquedos que elas próprias construíram, então podemos aproveitar essa capacidade criativa da criança e formar oficinas para que elas confeccionem brinquedos na escola. Podemos envolver a família para compartilhar seus saberes, suas vivências da infância e assim poderemos resgatar os brinquedos artesanais. Tudo isso será de grande valia para a criança, uma vez que estaremos oferecendo ricas experiências.

Aqui destacamos também os jogos e brincadeiras que não necessitam de materiais e que não deixam de ser menos importante ou menos favorável para a aprendizagem. Estes sem dúvidas podem e devem ser utilizados pelo professor. “Para brincar a criança pode ou não utilizar um objeto simbólico” (SCOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 14). Independentemente do tipo de jogo ou brincadeira, algo que não pode faltar é o planejamento, pois irá conduzir sua prática, com objetivos e metas a serem alcançadas.

Além dos objetivos é preciso que o planejamento contemple também atividades desafiadoras, é através dos desafios que as crianças irão buscar soluções

e fazer descobertas. Ao propor brincadeiras o professor não deve se restringir apenas no aprendizado da leitura e da escrita, mas pensar em propostas que venham contribuir para o desenvolvimento cultural e humano, colaborando também para a construção da identidade de cada criança.

Com o planejamento o professor deixa de ver os jogos apenas como instrumento recreativo e passa a enxergá-lo como aliado no processo de aprendizagem. Essa prática ajudará o professor a romper com a ideia que muitos possuem de que a utilização dos jogos na sala de aula é apenas um passatempo.

Scommerhalder e Alves (2011) nos chamam atenção para a realização de jogos e brincadeiras livres e dirigidas, pois ambas possuem sua devida importância. No entanto, o professor deve ter o cuidado para não marginalizar/didatizar o jogo, ou seja, utilizá-lo no sentido apenas de transmitir conteúdos. É preciso que além de utilizar o jogo como ferramenta para ensino, o professor não esqueça do caráter criativo no qual se faz necessário deixar a criança livre para criar, experimentar e fazer descobertas, rompendo assim com a mera reprodução.

Embora também reconhecendo a importância do apoio do adulto nas brincadeiras infantis, individuais ou em pequenos grupos, não minimizamos a relevância do brincar livre, espontâneo no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança. Assim, entendemos que tanto as brincadeiras livres ou espontâneas quanto aquelas apoiadas pelos adultos podem ter um efeito positivo no desenvolvimento infantil e devem estar presentes na educação de crianças pequenas (LEAL; SILVA, 2011, p. 54).

Com essas palavras, percebemos que tanto as brincadeiras livres como as dirigidas, possuem valor inquestionável uma vez em que ambas contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Pontuamos ainda que na vivência de brincadeiras livres as crianças aprendem e realizam descobertas mesmo sem que haja uma intenção por parte do adulto.

Podemos caracterizar brincadeiras livres aquelas que nascem dos impulsos das crianças, nelas o desenvolvimento da brincadeira é controlado pela própria criança e não há intervenção por parte do adulto, a criança cria, inventa, fantasia e transformam os objetos a partir da sua imaginação no qual ganham um novo significado (KISHIMOTO, 2011). No brincar livre a criança usa constantemente a imaginação, a brincadeira de faz de conta é um exemplo de brincadeira livre.

É importante que nas brincadeiras livres dentro do contexto escolar o professor organize e disponibilize os diversos materiais e espaços para que essa

brincadeira se realize. Nesse momento o professor não irá intervir, mas observar atentamente a criança por completo, pois é um momento de grande expressão, ao brincar ela revela seus desejos, conhecimentos, medos e angústias.

As brincadeiras dirigidas são aquelas escolhidas e planejadas pelo adulto e que há sempre uma intenção, ou seja, busca alcançar um resultado e é bastante utilizada por professores com uma função pedagógica. Também há regras explícitas e o desenvolvimento da brincadeira é sempre dirigido. Contudo, é possível e indicado que apesar das regras a criança participe com espontaneidade e que interaja com o mediador da brincadeira para que não seja apenas um ser passivo nesse processo, mesmo nas brincadeiras dirigidas deve haver espaço para a criança explorar, criar e descobrir.

O professor pode e deve participar das brincadeiras juntamente com as crianças, partilhar e trocar experiências, pois quando a criança brinca ela coloca em cena suas experiências, dessa forma, o professor poderá acompanhar de perto os avanços e desenvolvimento de seus alunos, além de conhecer seus interesses, necessidades e dificuldades.

O planejamento também inclui o estudo e experimentação dos jogos a serem trabalhados no contexto escolar, assim o professor terá conhecimento das regras e finalidades de cada jogo e também terá propriedade no trabalho que irá realizar.

Nesse processo surge a importância da mediação do professor:

Mediações entre crianças, adultos e objetos são previstas nos jogos de alfabetização e matemática, nas rodas de história e de novidades, acrescidas de suporte culturais expressos nas artes, educação física, horta e cantoria. As crianças têm direito aos brinquedos e brincadeiras na biblioteca e no parque, espaços importantes para observação de seus interesses e necessidades para ampliação de experiências (KISHIMOTO et al., p. 196, 2011).

As mediações são imprescindíveis, pois irão conduzir e apoiar a criança a alcançar maiores níveis de desenvolvimento, sendo assim, quando os jogos permeiam a prática pedagógica o professor tem a oportunidade de ampliar as experiências lúdicas e envolver o aluno da melhor maneira possível.

Então, o que seria essas mediações? Para responder a essa questão recorreremos ao conceito de “princípio da mediação” desenvolvido por Hoffmann, no qual ela explica que seria “a intenção de desenvolver estratégias pedagógicas desafiadoras de modo que as crianças evoluam em todas as áreas do

conhecimento, seguras e com iniciativa para inventar, descobrir e experimentar” (HOFFMANN, 2012, p. 19). Um ponto importante a ser destacado no processo de mediação é a relação de confiança e de respeito, entre o adulto/professor e a criança/aluno, para que essa última se sinta segura e encorajada para avançar na construção do conhecimento. Também é importante que o professor conheça bem o aluno para poder propor as situações desafiadoras de acordo com sua potencialidade cognitiva.

Através das mediações realizadas na brincadeira, no jogo “a criança pode experimentar, descobrir, criar e recriar experiências e saberes sobre si própria e sobre o mundo que a cerca” (SCOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 20). São essas experiências que contribuem consideravelmente para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. É válido destacar que por meio dos jogos nós adultos também aprendemos e nos desenvolvemos, tendo em vista que o desenvolvimento humano acontece durante toda nossa vida e não apenas na infância.

A avaliação também é essencial nesse processo, o professor precisa rever constantemente suas práticas, para que possa atender as necessidades dos alunos e sempre considerando e valorizando as práticas lúdicas com o intuito de potencializar e ampliar as experiências e os conhecimentos das crianças.

Segundo Kishimoto (2003) apud Leal e Silva (2011) há vários tipos de jogos, podendo ser classificados por categorias como: jogos de faz de conta, jogos tradicionais infantis, jogos de construção, jogos de regras e jogos didáticos. Conceituando os jogos didáticos Leal e Silva destacam que:

[...] são aqueles jogos que são inseridos no cotidiano escolar, de modo planejado, com finalidades claramente articuladas ao currículo dos diferentes campos do saber. Tais jogos, além de propiciarem diversão, integram o mundo infantil à esfera escolar (e a outros espaços que com a escola dialogam) com fins didáticos (LEAL; SILVA, 2011, p. 56).

É oportuno pontuarmos que os jogos didáticos se diferem dos outros jogos porque envolve todo um planejamento por parte do professor, e visa alcançar um determinado objetivo. No entanto, frisamos que os outros tipos de jogos também se fazem presente dentro do contexto escolar e contribuem para o processo de aprendizagem.

No ambiente escolar é possível presenciarmos inúmeras situações nas quais identificamos as brincadeiras de faz de conta, essas se destacam pela utilização do

imaginário e o alimento para a imaginação parte das experiências da criança, apesar de ser uma brincadeira espontânea nela há regras implícitas, ou seja, quando a criança brinca de mãe e filha ela deve se comportar como tal, a imitação também é bastante comum, uma vez que ela irá imitar o comportamento da mãe ou de alguém que é referência para ela.

As brincadeiras tradicionais e os jogos de construção também são vivenciados na escola, costumeiramente eles acontecem nos horários da brincadeira livre. As brincadeiras tradicionais fazem parte da cultura popular, caracterizam-se pela ênfase na oralidade e são transmitidas de geração em geração podendo sofrer algumas modificações ao longo tempo e de acordo com a região. “Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança” (KISHIMOTO, 2011, p. 44). Ao observamos o dia a dia da escola percebemos que todas essas brincadeiras livres também fazem parte do seu universo e contribuem imensamente para o desenvolvimento integral da criança.

Um aspecto importante para a formação da criança é o desenvolvimento da sua linguagem, da expressividade e da criticidade, podendo a ludicidade ter grande influência para alcançar esses aspectos (KISHIMOTO et al., 2011). Esse desenvolvimento da linguagem é um fator importante para que a criança alcance um maior nível de desenvolvimento das funções mentais superiores. Destacamos que “A linguagem origina-se em primeiro lugar como meio de comunicação entre a criança e as pessoas que a rodeiam. Só depois, convertido em linguagem interna, transforma-se em função mental interna que fornece os meios fundamentais ao pensamento da criança” (VIGOTSKI; LURIA; LEONTIEV, 2010, p. 114). Nesse sentido, a linguagem possibilita não só a comunicação, mas também diversas funções, entre elas, a capacidade de verificação do pensamento.

Todavia “embora, no início, a linguagem seja uma forma de comunicação entre o adulto e a criança, a linguagem vai assim gradualmente se transformando em uma forma de organização da atividade psicológica humana” (VIGOTSKI; LURIA; LEONTIEV, 2010, p. 197). Nesse sentido, destaca-se também a grande importância que há na interação adulto/criança, é dessa interação que surge as explorações ao mundo exterior.

A linguagem é uma função mental de extrema importância, é através dela que a criança desenvolve várias outras funções como o pensamento, a memória, a imaginação, a atenção entre outras.

É através da interação da criança com o meio social que ela vai se apropriando de experiências, conhecimentos e assim vai aprendendo a transformar os objetos da natureza e a produzir cultura, tudo isso leva ao desenvolvimento de suas funções mentais superiores. Na medida em que a criança vai crescendo essas funções vão se aperfeiçoando.

E o que são essas funções mentais superiores? São “aquelas funções mentais que caracterizam o comportamento consciente do homem: sua atenção voluntária, percepção, a memória e pensamento, este último, constitui uma perspectiva metodológica que chama nossa atenção para a compreensão de diversos aspectos da personalidade do homem” (MAIOR; WANDERLEY, 2016, p. 2).

Ao longo da vida a criança vai alcançando um maior nível de desenvolvimento das funções mentais superiores, sendo a mediação um fator indispensável nesse processo. No meio educacional essa mediação pode ser realizada com o apoio de vários instrumentos que potencializem esse desenvolvimento, os jogos e brincadeiras são alguns deles.

Além de um contexto educacional lúdico, é necessário entender que para ocorrer o desenvolvimento integral da criança precisamos oferecer atividades que irão atingir diferentes habilidades, não podendo esquecer que essas devem sempre ser compatíveis com as necessidades e interesses das crianças. “Para ajudar os indivíduos a atingir níveis mais elevados do desenvolvimento afetivo, físico, social, moral e cognitivo, deve-se encorajar a autonomia e o pensamento crítico independente” (FRIEDMANN, 2012, p. 44). Assim, entendemos que a autonomia e a criticidade possuem grande importância para o desenvolvimento integral da criança.

Mas para que a criança se torne um sujeito autônomo e crítico é necessária “a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes” (FREIRE, 1996, p.13). Sendo assim, a criança se torna capaz de refletir sobre o conhecimento e se torna o sujeito de sua própria aprendizagem.

Por isso que o educador deve assumir o compromisso de desenvolver uma prática que tenha sempre como meta o desenvolvimento do senso crítico do aluno. Para tanto, o professor precisa levar situações do contexto do aluno para que ele

comece a refletir a partir de suas vivências e com isso aprofunde nos conhecimentos e aprenda a questionar, a buscar, a argumentar, a se posicionar. O professor deve criar condições para que o educando possa “Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante, transformador, criador, realizador de sonhos” (FREIRE, 1996, p. 18-19).

Kishimoto segue o mesmo pensamento de Freire ao afirmar que “O desenvolvimento da autonomia não se faz sem mediações intencionais. A mediação do adulto durante a brincadeira é essencial para autonomia e auto-organização da criança” (KISHIMOTO, 2010, p. 9). Dessa forma, precisamos criar meios para que a criança desenvolva cada vez mais a sua autonomia. Com autonomia o indivíduo é capaz de exercer sua cidadania e potencializar suas habilidades, será capaz também de fazer escolhas e tomar decisões. Dessa forma, se faz necessário que a instituição educacional atente para conduzir a criança numa independência progressiva, algo que se torna possível nas vivências e práticas mais simples das crianças. O professor tem papel fundamental no que diz respeito à autonomia da criança, podendo conduzi-la em práticas autônomas, desde as mais simples como a situar-se na rotina escolar, ensinando-a a agir de forma independente até as situações que exigem mais do aluno como resolução de problemas, tomadas de decisões entre outras.

Quando se trata da autonomia do aluno é oportuno pontuar que está se efetiva quando o professor está aberto para acolher suas inquietações, suas curiosidades, suas experiências. Esse acolhimento representa o respeito do professor para com seu aluno, respeito a sua liberdade, sua identidade.

O que pretendemos formar são pessoas capacitadas, autônomas, críticas e criadoras, não podemos ficar satisfeitos com um ensino que não estimule as crianças a descobrir e que não as incentive buscar sempre mais.

Podemos pensar, então, que o jogo é nosso ponto de partida: é a partir dele que iniciamos nossa fantástica relação com o mundo da Cultura. É a partir do jogo e da brincadeira que nós ampliamos nossas experiências para outras atividades como o esporte, a dança, as lutas, a ginástica, o teatro, a literatura etc. (SCOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 12).

É por isso que pontuamos que a vivência da criança com jogos e brincadeiras deve começar desde a primeira infância e se estender ao longo da vida, pois o

mesmo contribuirá para o alcance de várias outras habilidades que são fundamentais no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Se tratando do processo de aprendizagem Freire (1996) coloca a curiosidade como algo positivo, quanto mais curiosidade, maior será o nível de conhecimento. “A construção ou a produção do conhecimento do objeto implica o exercício da curiosidade, sua capacidade crítica de ‘tomar distância’ do objeto, de observá-lo, de delimitá-lo, [...] sua capacidade de comparar, de perguntar” (FREIRE, 1996, p. 44). Dessa forma, a criança precisa ter liberdade ao máximo para explorar o objeto de conhecimento, sem muitas intervenções e com tempo livre.

A importância que os jogos e as brincadeiras desempenham no desenvolvimento da criança é afirmada em diversos documentos legais voltadas para a infância, os textos apresentados por eles deixam bem claro que o brincar é um direito indissolúvel.

Examinando diversos documentos normativos como Base Nacional Comum Curricular, Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Estatuto da Criança e do Adolescente, encontramos uma consonância entre eles no que se refere a brincadeira como uma prática necessária no contexto educacional.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) é uma lei que foi criada em 1990 e representa um grande avanço na área dos direitos da criança, a mesma contempla a proteção integral da criança e do adolescente e preza por um desenvolvimento digno. No seu quarto artigo há a explicitação de que os “direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária” (BRASIL, 1990, p. 11) devem ser assegurados. Tratando do direito à liberdade esse documento enfatiza o “brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 1990, p. 14), logo fica claro que o brincar na infância é um direito e que todos nós devemos criar espaços e oportunidades para que esse direito seja garantido.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) aponta que as brincadeiras devem fazer parte das práticas escolares, como podemos observar no trecho abaixo.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de

escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL, 1998, p. 29).

Nessas palavras entendemos que ao vivenciar brincadeiras diversas as crianças além de aprenderem também se tornam pessoas mais independentes. Também não podemos esquecer da liberdade que deve ser dada a criança, para que ela possa fazer suas escolhas naturalmente e de acordo com seus interesses.

As instituições educacionais de educação infantil devem ter as interações e a brincadeira como eixos norteadores de sua prática pedagógica. (BRASIL, 2010). Sendo assim, percebemos que o brincar está presente na vida da criança desde muito cedo e que este é essencial para seu processo de aprendizagem.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica também remetem a importância do lúdico, pontuando que “[...] as brincadeiras, as danças, as músicas e os jogos [...] precisam ser considerados componentes curriculares ou instrumentos pedagógicos importantes no tratamento das ‘questões culturais’, tornando mais prazeroso o aprendizado da leitura, da escrita, [...]” (BRASIL, 2013, p. 366-367). Ao inserir essa ludicidade na prática pedagógica estaremos colaborando para a construção de um processo educativo eficaz.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) documento normativo mais recente na área da educação também apresenta a importância das brincadeiras e dos jogos para o desenvolvimento e aprendizado da criança.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância. Trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2017, p. 37).

O trecho acima evidencia a contribuição das brincadeiras na infância, e o melhor é que essa contribuição está presente em todas as dimensões. A ludicidade aparece como um fator inerente à infância.

Na etapa da Educação Fundamental, mais especificamente na disciplina de Educação Física para séries iniciais há uma unidade temática exclusiva para as brincadeiras e os jogos. Seu objetivo de conhecimento é a vivência de brincadeiras e

jogos da cultura popular, de modo que a criança possa ampliar as experiências vivenciadas na educação infantil. A BNCC compreende que a ludicidade está presente nas práticas corporais e que deve haver uma apreciação do brincar para além da utilização dos jogos e brincadeiras como auxílio para o ensino (BRASIL, 2017).

Diante do exposto, cabe a todos que estão envolvidos no processo educacional das crianças fazer com que essa legislação seja cumprida e assim a brincadeira se torne uma constante no cotidiano escolar.

Quando falamos em educação, não podemos deixar de falar na formação permanente dos professores que é algo imprescindível para que tenhamos qualidade no ensino. O professor deve estar aberto, buscar seu desenvolvimento profissional, mas também é necessário que o poder público tenha políticas públicas que garantam o acesso a cursos de formação continuada.

Através da continuidade na formação, o professor se coloca numa busca constante de conhecimento, de melhoramento profissional, de atualização e de reflexão da sua prática.

À medida que marchamos num contexto teórico dos grupos de formação, na iluminação da prática e na descoberta dos equívocos e erros, vamos também, necessariamente, ampliando o horizonte do conhecimento científico sem o qual não nos 'armamos' para superar os equívocos cometidos e percebidos [...] É por isso que pensar a prática ensina a pensar melhor da mesma forma como ensina a praticar melhor (FREIRE, 1997, p. 75).

Com isso, percebemos que o professor não pode se satisfazer apenas com uma formação inicial, pois essa é uma profissão que exige estudo permanente para (re)pensar, (re)aprender, buscando sempre o aperfeiçoamento da sua prática pedagógica para que possa oferecer um ensino de qualidade para seus alunos.

A formação continuada permite que o professor seja idealizador da sua prática, que ofereça um ensino pautado na realidade a qual a escola está inserida, deixando de reproduzir o que lhe é entregue pronto e que não leva em consideração as necessidades dos alunos, das famílias e da comunidade.

Assim, "na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática [...] que se pode melhorar a próxima prática" (FREIRE, 1996, p.18). Nesse sentido, a sala de aula do professor será seu principal objeto de estudo, de modo que ele irá aproximar

a teoria e prática e fazer os ajustes necessários com vistas a buscar melhorar e oferecer um ensino de melhor qualidade.

Diante do que os documentos normativos e as ideias dos estudiosos pesquisados nos apresentam, o mundo lúdico deve estar presente no dia a dia da criança e nas mais diversas formas, pois o brincar favorece a construção da história da criança e se apresenta como inerente e fundamental para a cultura e o desenvolvimento infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo principal investigar a importância que os jogos e as brincadeiras possuem no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Para esse fim, realizamos uma pesquisa bibliográfica em busca de conhecer e entender melhor o que a literatura diz a respeito.

Através desse estudo constatamos que o lúdico é indispensável para uma prática pedagógica eficaz, essa afirmação não é recente, pois desde o século XVI que os jogos e brincadeiras eram vistos como uma possibilidade para auxiliar o ensino. Compreendemos que os jogos e as brincadeiras são instrumentos facilitadores e motivadores para o processo de ensino e aprendizagem. Inserir o lúdico no ambiente escolar é uma maneira de despertar o desejo de aprender. Um ensino que leva em consideração o caráter lúdico, representa o respeito a criança, a seus direitos e a sua infância.

Há uma consonância entre diversos estudiosos que colocam a atividade lúdica como de extrema importância para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, afetivas, sociais e motoras das crianças o que possibilita consequentemente o seu desenvolvimento enquanto pessoa humana. (BARBOSA, CORREA, 2016; COTONHOTO, ROSSETTI, MISSAWA, 2019; KISHIMOTO, 2010.) Além disso, possibilitam “a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de interações e vivências” (IDE, 2011, p.107). Comungamos dessa mesma ideia e acreditamos que as vivências lúdicas precisam estar presentes no ambiente escolar, pois além de tornar um ambiente mais atrativo, favorecem o desenvolvimento integral das crianças.

Sendo assim, é desejável que as instituições educacionais possam construir um currículo pautado na ludicidade, no qual as brincadeiras sejam priorizadas e valorizadas. É necessário que haja mais professores empenhados e disponíveis para a realização de um trabalho comprometido com a ludicidade, que possam garantir tempo, espaços e materiais para a vivência de jogos e brincadeiras, sendo assim, teremos alunos mais motivados, mais envolvidos e consequentemente uma aprendizagem mais significativa. Os professores devem cada vez mais oferecer tempo e espaços para que as brincadeiras sejam vivenciadas dentro do contexto escolar. É nesse sentido que os professores precisam repensar suas práticas e por isso a necessidade da formação continuada.

O uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização da criança, aparece como excelente recurso didático que facilita a aprendizagem, são diversos os jogos criados com o intuito de auxiliar nesse processo, no entanto, o uso dessas ferramentas enquanto recurso pedagógico requer compromisso e conhecimento por parte do professor.

A brincadeira é uma característica da criança, da infância. Ao brincar a criança cria, imagina, se realiza, apresenta sua própria essência. Todo esse processo influencia de forma positiva para a formação humana de cada criança. Há uma estreita relação entre as brincadeiras e o desenvolvimento infantil.

Para que a aprendizagem se efetive é necessário que a criança tenha contato direto com o objeto de conhecimento, seja o sujeito de sua própria aprendizagem, na brincadeira a criança interage, cria, faz descobertas e está em constante busca pelo novo.

Partindo desse pressuposto, afirmamos que o trabalho com os jogos e brincadeiras não é apenas um passatempo, mas um meio pelo qual as crianças conseguem aprender e se desenvolver de forma lúdica e prazerosa. Através da ludicidade é possível que a criança desenvolva diversas habilidades que são indispensáveis para a formação humana como socialização, expressão, imaginação, comunicação e participação. É incrível a diversidade de experiências que o brincar possibilita para a vida da criança, são vivências ilimitadas que enriquecem a cultura da criança, que impulsionam seu desenvolvimento global.

Um aspecto relevante a ser enfatizado é a valorização da brincadeira livre, a importância de olhar o espontâneo da criança enquanto ela brinca, pois é nesse brincar livre que a criança expressa quem ela é, expressa sua essência. Os gestos das crianças conseguem nos dizer muito. Assim, percebemos ao longo dos estudos que tanto as brincadeiras livres como as dirigidas promovem aprendizagem e contribuem para o desenvolvimento infantil.

Diante do estudo de leis e documentos específicos referentes a criança e a educação, fica claro que o brincar é um direito inegável a criança. Um direito que precisa ser garantido não apenas dentro do contexto escolar, mas também fora dele, a partir do seu ambiente familiar. Também é direito da criança receber uma educação de qualidade e o brincar aparece como ferramenta para garantir esse direito, uma vez que possibilita a construção do conhecimento e o desenvolvimento

de várias habilidades fundamentais para a formação humana, tudo isso acontecendo de maneira agradável, significativa e prazerosa.

Mencionamos ainda, a importância dada a mediação no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Nos jogos ou brincadeiras, a mediação seja do professor ou de um adulto deve conduzir a criança a níveis mais elevados de desenvolvimento, não podendo esquecer que sempre deve haver espaço para a espontaneidade da criança.

Os jogos e as brincadeiras também exercem seu potencial no que diz respeito ao desenvolvimento da autonomia, do senso crítico, ao brincar a criança explora suas inquietações, suas curiosidades, vivencia experiências enriquecedoras, cria, imagina, recria e isso faz com que ela aprenda e seja o sujeito de seu próprio aprendizado.

É através da educação que a criança vai construindo sua autonomia, para tanto, o ensino deve criar possibilidades para que a criança haja ativamente mediante o seu processo de aprendizagem, que ela possa ser participativa e que possa tomar decisões, dessa forma, teremos um sujeito protagonista que produz sua própria história e conseqüentemente um sujeito autônomo capaz de agir com sabedoria nas situações que o mundo lhe apresenta.

A educação escolar além de ter como função o desenvolvimento integral da criança, também precisa ser humanizadora, ou seja, acolher o aluno, ter um olhar e uma escuta sensível e respeitar a singularidade de cada um.

Por fim, é possível afirmar que o desenvolvimento desse estudo ampliou a compreensão sobre a importância do brincar e trouxe novas reflexões sobre uma prática pedagógica baseada na cultura lúdica.

Esperamos que as informações apresentadas no decorrer desse estudo possam trazer contribuições para a prática pedagógica de professores ampliando seus conhecimentos acerca da importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, bem como oferecer aporte para posteriores estudos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BARBOZA, Reginaldo José; CORREA, Laene Lara Eugênio. **A importância dos jogos e das brincadeiras no contexto da aprendizagem escolar envolvendo a educação infantil**. Revista Científica Eletrônica da Pedagogia, Garça, ano XIV, n 26, jan 2016. Disponível em: http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/adtM0vhDqNfYMa8_2017-11-8-13-11-56.pdf. Acesso em: 19 nov. 2021.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi; ROSA, Ester Calland de Sousa. **Ler e escrever na Educação Infantil: discutindo práticas pedagógicas**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 14 out. 2020.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica**. Secretaria da Educação Básica. Brasília: MEC/CEB, 2013. Disponível em: file:///C:/Users/novo/Desktop/concurso%20serra%20branca/diretrizes_educacao_basica_2013.pdf. Acesso em: 15 ago. 2018

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Senado Federal, 1996. Disponível em: <https://www.mpes.mp.br/Arquivos/Anexos/03fe25bf-f2c9-459a-bee2-f00c1b0b2a0e.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2018.

BRASIL. **Lei nº 8.069/1990. Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 16 jul 1990. Disponível em: <http://www.febem.sp.gov.br/files/pdf/eca.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2018.

DAVIS, Claudia; OLIVEIRA, Zilma de. **A criança: ser em transformação**. In: Psicologia na educação. São Paulo: Cortez, 2010.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto ; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Constr. psicopedag. [online]. 2019, vol.27, n.28, pp. 37-47. ISSN 1415-6954. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1415-69542019000100005. Acesso em: 15 out. 2021.

DUARTE, Newton. **Educação escolar, teoria do cotidiano e a escola de Vygotsky**. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

et al. **Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental**. São Paulo, v. 37, n.1, jan./abr. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v37n1/v37n1a12.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2020.

FERRARI, Karimone Paula Galio; SAVENHAGO, Suzana Dambros; TREVISOL, Maria Tereza Ceron. **A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na Educação Infantil**. Unoesc, Joaçaba, v. 5, jan/jun 2014. Disponível em: <https://core.ac.uk/reader/235124780>. Acesso em: 10 nov. 2021.

FREIRE, Paulo. **Professora sim, tia não: cartas a quem ousa ensinar**. São Paulo. Editora Olho d' Água, 1997.

Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

A importância do ato de ler: Em três artigos que se completam. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989. Disponível em: https://educacaointegral.org.br/wp-content/uploads/2014/10/importancia_ato_ler.pdf. Acesso em: 23 mar. 2021.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil_como_elaborar_projeto_de_pesquisa.pdf. Acesso em: 05 ago. 2020.

HERMIDA, Jorge Fernando; BARRETO, Sidirley de Jesus. (Orgs.). **Educação Infantil: temas em debate**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2013.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação e Educação Infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

LEAL, Telma Ferraz; SILVA, Alexsandro. Brincando, as crianças aprendem a falar e a pensar a língua. In: BRANDÃO, ANA Carolina Perusi; ROSA, Ester Calland de Sousa (org). **Ler e escrever na educação infantil: discutindo práticas pedagógicas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

MAIOR, Carmen Denize Souto; WANDERLEY, José de Lima. **A teoria Vygotskyana das funções psíquicas superiores e sua influência no contexto escolar inclusivo**. 2016. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2016/TRABALHO_EV060_MD1_SA12_ID2646_13102016173601.pdf Acesso em: 03 nov.2020.

MEIRELLES, Renata; ECKSCHMIDT, Sandra; SAURA, Soraia Chung. **Olhares por dentro do brincar e jogar, atualizados no corpo em movimento**. Curitiba, 2016. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br/wp-content/uploads/2019/04/Olhares-por-dentro-do-Brincar-e-Jogar-Meirelles-Eckschmidt-Saura.pdf>. Acesso em: 26 out. 2020.

MEIRELLES, Renata (Org.). **Território do brincar: diálogos com as escolas**. São Paulo: Instituto Alana, 2015. Disponível em: https://territoriodobrincar.com.br/wp-content/uploads/2014/02/Territ%C3%B3rio_do_Brincar_-_Di%C3%A1logo_com_Escolas-Livro.pdf. Acesso em: 27 out. 2020.

MORCELLI, Amélia; RITA, Maria; PY, Maria das Graças. **Poemas para brincar**. Santa Maria, 2015. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/414/2019/01/Poemas-Para-Brincar.pdf>. Acesso em: 20 jul. de 2021.

PALMA, Míriam Stock. **Representações das crianças sobre o brincar na escola**. Revista Portuguesa de Educação, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.pt/pdf/rpe/v30n2/v30n2a10.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2021.

RAMOS, Karen Cristina; SQUIPANO, Patrícia Viviane. **A importância da ludicidade dentro da escola**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdades Integradas Promove Unicesp, Brasília, 2013. Disponível em: http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/162a0493a6bc0a05ee56b36381974492.pdf. Acesso em: 15 nov. 2021.

REEKS, David; MEIRELLES, Renata. Tessitura de vínculos em campo. In: FRIEDMANN, Adriana; ROMEU, Gabriela (Org). **Quem está na escuta? Diálogos, reflexões e trocas de especialistas que dão vez e voz às crianças**. São Paulo: Núcleo de Estudos e Pesquisas em Simbolismo, Infância e Desenvolvimento, 2016. Disponível em: <file:///C:/Users/Maria/Downloads/OpenAccess--9788580393514.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2020.

ROCHA, P.S.V.S. **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores**. 2017. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4085/1/PSVSR14032018.pdf>. Acesso em 19 nov. 2021.

SOARES, Magda. **Letramento: Um tema em três gêneros**. 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. Curitiba, PR: CRV, 2011.

VAL, Maria da Graça Costa. O que é ser alfabetizado e letrado? 2004. In: CARVALHO, Maria Angélica Freire de (org.). **Práticas de Leitura e Escrita**. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

VIGOTSKI, Lev Seminovith. **Imaginação e criatividade na infância**. Tradução de João Pedro Fróis. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.

A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução: Zóia Prestes. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais. ISSN: 1808- 6535 publicada em junho de 2008. p. 23-36. Disponível em: <https://atividart.files.wordpress.com/2016/05/a-brincadeira-e-seu-papel-no-desenvolvimento-psiquico-da-crianc3a7a.pdf>. Acesso em: 06 out. 2020.

O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKII, Lev Seminovith, LURIA, Alexander Romanovich, LEONTIEV, Alex N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2010.