



MARIA DE FÁTIMA MOTTA PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

**INCONFIDENTES-MG
2013**

MARIA DE FÁTIMA MOTTA PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito de conclusão do curso de Pós-Graduação *Latu Sensu* em Educação Infantil no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Inconfidentes, para obtenção do título de Especialista em Educação Infantil.

Orientador: Rafael Castro Kocian

**INCONFIDENTES-MG
2013**

MARIA DE FÁTIMA MOTTA PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

**Orientador: Prof^o. MSc. Rafael Castro Kocian
IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho**

**Prof^o. Luis Carlos Negri
IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes**

**Prof^o. MSc. João Paulo Lopes
IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes**

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha família: Otávio meu esposo e filhos Michel, Michelly, Michender, Luik Rafael e netos Deyvid Huesley e Davi Lucas.

Aos meus afilhados: Evandro, Mayra, Débora, Samanta, Gésica, Pâmela, Marcelo e o pequeno João Neto.

E as crianças, meus anjinhos tão especiais à razão maior desta pesquisa, são vocês e por vocês meus alunos de ontem, hoje e aos do futuro.

AGRADECIMENTOS

Agradecer! Sempre! A todo momento, e este é especial e tão importante, que começo agradecendo à Deus pela força, por me conceder a graça de não desistir, pela sua presença à todo instante em minha vida e principalmente por esse que é o momento da vitória, e, sem Ele nunca teria nem começado, muito menos chegado até aqui, à Ele que sempre me iluminou, guiando-me pelos caminhos escuros e confusos que passei. Muitas vezes pensei em desistir, mas pedia desesperadamente que me desse força e me mostrasse o caminho, pois sem a sua luz não saberia que rumo seguir. Agradeço- te, Deus, pelos momentos difíceis, pois foram neles que me tornaste forte e capaz para seguir em frente. Agradeço pelas conquistas e vitórias como essa e muitas outras, sem Ti nada seria, nem ao menos existiria.

Agradeço ao amor da minha vida meu esposo e companheiro Otávio que sempre me incentivou e suportou-me nos momentos de sofrimento e nervosismo que foram muitos durante esse tempo. À ele que doou seu tempo para me ajudar, enquanto estudava e fazia os trabalhos acadêmicos, pela paciência que teve em me deixar horas no computador enquanto poderíamos estar juntos. Amo-o muito!

De maneira muito especial agradeço aos meus filhos: Michel pela força, paciência e por me ajudar inúmeras vezes no concerto do computador, para que fosse possível entregar á tempo meus trabalhos.

Michelly pelo incentivo a continuar estudando, pela compreensão em vir de tão longe para me ver, e quando chegava muitas vezes estava em aula ou atarefada com trabalhos acadêmicos e até mesmo com afazeres de casa.

Ao Michender que fez de tudo para eu começar e chegar até aqui, a ele que muitas vezes precisando de ajuda, de colo de mãe, mas manteve forte para me socorrer, hora com ajuda no computador ou com meus trabalhos para formatar, colocar nas normas, sempre com paciência me ensinando a usar essa máquina chamada computador. E ao meu filho mais novo, Luik, que até na hora de seu casamento foi difícil conciliar um momento para que a mãe pudesse estar presente. Obrigada à todos vocês que são a razão do meu viver.

A minha afilhada Mayra que foi meu socorro 24 horas, sempre pronta para me ajudar com os problemas operacionais do computador e impressora, minha técnica de manutenção exclusiva e gratuita, dia e noite.

Ao professor e orientador Rafael Castro Kocian pela atenção e paciência .

A minha amiga Renata que no anonimato me orientou ensinando-me nos momentos de dúvidas em relação às citações e referências deste trabalho.

As minhas amigas e colegas de trabalho pelo incentivo e apoio durante essa caminhada.

Aos mestres que doaram um pouco de si em cada aula, ensinando-nos o valor da profissão. Que incluíram em suas lições, amizade, compreensão e sobre tudo amor e respeito, minha admiração e eterna gratidão.

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

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O lúdico é fundamental para o desenvolvimento infantil, portanto deve ser levado em valorizado por pais, professores e poder público. As crianças precisam de atividades como as proporcionadas pelas brincadeiras e jogos para seu aprendizado e seu desenvolvimento. As brincadeiras e jogos fazem com que as crianças criem um mundo imaginário, podendo se relacionar com outras pessoas, ser uma criança ativa, que inventa, cria e recria. Para isso, é necessário que o profissional de educação esteja preparado para trabalhar com as brincadeiras e jogos para que consigam suprir as necessidades e exigências que a profissão necessita. Este trabalho aborda o tema a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, que se torna interessante diante do fato de que a brincadeira e o jogo proporcionam novas possibilidades para o desenvolvimento infantil. A pesquisa bibliográfica realizada apresenta conceitos e definições sobre o tema, com o intuito de demonstrar as vantagens do lúdico para o desenvolvimento da criança.

Palavras-chaves: criança, desenvolvimento, brincar, jogos.

ABSTRACT

The playful child development should be considered and valued. Children need activities like those provided by the joking and games for learning and development. The joking and games cause children to create an imaginary world, which can relate to other people, be an active child who invents, creates and recreates. For this it is necessary that the education professional is ready to work with the joking and games so they can meet the needs and demands that the profession needs. This work addresses the issue of the importance of play to children's development, it becomes interesting given the fact that the game play and provide new opportunities for child development. A literature search was undertaken introduces concepts and definitions on the subject, in order to demonstrate the advantages of play for children's development.

Key words: child development, joking, games.

SUMÁRIO

RESUMO	vii
ABSTRACT	viii
1. INTRODUÇÃO.....	1
2. EDUCAÇÃO INFANTIL E O LÚDICO	3
2.1. Educação infantil no Brasil.....	5
2.2. O lúdico.....	6
2.2.1. Origem do lúdico.....	7
2.3. Brincar na educação infantil	7
2.4. O brincar como forma de aprendizado.....	8
2.5. Brincadeiras antigas	10
2.6. Jogos na educação infantil	12
3. BRINQUEDOTECA	15
3.1. Os espaços da brinquedoteca	16
4. O PAPEL DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL.....	20
4.1. Interação professor e aluno	23
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	28

1. INTRODUÇÃO

Em relação à educação infantil, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte deste período da vida da criança. Com o tempo as mudanças foram surgindo e a infância sofrendo transformações e ganhando importância. E as pessoas sempre fazendo uso de brinquedos, as crianças continuam brincando, o que muda é a maneira como elas brincam e os meios, pois hoje é possível encontrar brinquedos e jogos com alta tecnologia que antes não existiam. As brincadeiras e os jogos antigos continuam sendo utilizados pelos profissionais de educação infantil com o objetivo de aumentar a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

As brincadeiras e os jogos são de fundamental importância para o desenvolvimento da identidade e da autonomia do cidadão. É no ato de brincar que a criança inicia sua formação por completo. Por isso, é necessário que os profissionais de educação infantil adotem uma postura de valorização das brincadeiras e dos jogos fazendo delas uma prática do dia-a-dia da vida das crianças. É através das brincadeiras, dos brinquedos e jogos que a criança começa a desenvolver sua capacidade de memória, atenção e imitação, proporcionando também a oportunidade de ter experiências no que diz respeito à questão da socialização por meio da interação com o meio em que vive.

Este trabalho oferece a proposta aos profissionais de educação infantil sobre a importância das brincadeiras como atividade principal nessa etapa da educação. E entende-se que o trabalho pedagógico deve ser desenvolvido através do brincar. Infelizmente, muitos educadores retiram da brincadeira a espontaneidade e o prazer que dão sentido ao brincar. Os educadores infantis, ainda são, infelizmente, muito resistentes em associar o brincar à aprendizagem, por mais que tenham a consciência de sua importância para o desenvolvimento infantil.

Este trabalho tem como objetivo geral demonstrar através de pesquisa bibliográfica a importância do brincar no desenvolvimento da criança; e como objetivos específicos analisar as brincadeiras como o centro da aprendizagem infantil, identificando as

brincadeiras que estimulam as crianças, diferenciando brincar de brinquedo e definindo estratégias para melhor utilizar o brincar e jogar na educação infantil.

2. EDUCAÇÃO INFANTIL E O LÚDICO

A educação infantil está conceituada na Lei de Diretrizes e Bases - LDB 9394-96 como sendo a primeira etapa da educação básica que prevê o desenvolvimento da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Passa-se então a pensar a educação infantil mais propriamente como área de formação básica nas instituições educacionais, tendo a substituição do caráter maternal ao profissional, sobretudo quando se trata do educador.

Diante desta perspectiva entende-se que o lúdico é uma área de estudo importante na educação infantil, se vista como um processo de construção da cultura infantil por meio do brincar, do prazer, da diversão. O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (Brasil, 1998) especifica os vários aspectos a serem contemplados, dentre eles o brincar:

A qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para exercício da cidadania, respeitando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, devem estar embasadas nos seguintes princípios:

- O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas, etc. O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;

- O acesso das crianças aos bens sócio-culturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, a comunicação, interação, ao pensamento, a ética e a ciência.

- A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;

- O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990) é explicitado o direito ao lazer, diversão e a serviços que respeitem a condição peculiar da criança.

Toda criança tem o direito de brincar, e existem as leis que regem o ensino em nosso país que permitem o brincar. Esta é uma forte razão para que as crianças brinquem à vontade, favorecendo novas descobertas, estimulando a criatividade, a curiosidade. A brincadeira tem um papel importante no desenvolvimento infantil, pois ela é uma atividade natural na vida de uma criança. Faz parte do seu dia-a-dia como uma atividade espontânea, prazerosa e dando um sentimento de bem estar. Apesar das crianças terem o direito ao brincar,

este fato nem sempre acontece, pois algumas crianças têm que trabalhar, sendo retirada do mundo da brincadeira.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases - LDB 9394-96, Estatuto da Criança e do Adolescente e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil há uma preocupação muito grande em promover melhores condições de desenvolvimento por meio da educação. É o que ressalta Moyles (2002) e Pereira (2002), apud Carvalho, Alves e Gomes (2005):

Nesse contexto, a inserção do brincar pode construir-se em um elemento importante para o ensino nas instituições educativas. Isto porque o brincar é um dos principais processos e uma das atividades mais presentes na infância, em que são construídas as capacidades e as possibilidades da criança.

Nos primeiros anos de vida a ludicidade das brincadeiras atua como meio facilitador para o aprendizado, assim como a socialização das crianças seja em casa ou na instituição infantil. Os professores e adultos responsáveis pelas crianças devem dar oportunidade ao direito de brincar, é necessário deixar a criança à vontade para que explore os brinquedos e objetos em um ambiente agradável, confortável e que proporcione felicidade.

Conforme Maurício (2012):

Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

Dessa forma, percebe-se que as habilidades são realmente desenvolvidas quando a criança se lança no ato de experimentar possibilidades e o aprender torna-se prazeroso estimulando a autonomia e a autoconfiança; portanto, o brincar deve ser um ato inerente ao processo de crescimento.

Para Antunes (2008) a brincadeira é um caminho saudável para canalizar a energia, construindo atos saudáveis e identificadores. A tarefa de uma educação infantil bem sucedida é proporcionar por meio das brincadeiras o afeto e a sociabilidade dando vida aos sonhos das crianças.

Através das brincadeiras a criança tem a possibilidade de trocar os objetos que estão utilizando por outros. Assim qualquer objeto que esteja próximo às crianças viram alvos de brincadeiras. Ao invés de reprimê-las é necessário deixá-las à vontade para que usem de sua criatividade, conduzindo a criança para uma brincadeira saudável e produtiva.

De acordo com Piaget apud Antunes (2008):

A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas, e sociais, construindo conceitos de relações

espaciais e se apropriando de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuo-espaciais e muitas outras.

Brincando a criança expressa seus medos, suas preocupações, seus traumas. Quando ela brinca de ir ao médico, está expressando aquilo que vivenciou, que um dia passou e que causou alegria ou tristeza, frustração ou desconforto. Ela revive nas brincadeiras a realidade passada.

Antunes (2008) comenta que através do concreto a criança mais tarde pode construir conceitos que tragam aos seus olhos imagens que recriam o objeto ausente. O brinquedo, não tem a função apenas de dar prazer à criança, mas libertá-la de frustrações, dar motivo a sua ação, explorar sua criatividade e imaginação.

A criança que tem um animal de estimação em casa, mais tarde pode, na ausência do animal, reproduzi-lo com detalhes tanto oralmente quanto em desenho.

2.1. Educação infantil no Brasil

De acordo com Kulmann (2000) apud Martins (2009):

O projeto da Educação Infantil brasileira, de certo modo, inicia-se ainda no império com o objetivo de amparar a infância, com os orfanatos e asilos para as crianças pobres e abandonadas. Tal idéia chega ao Brasil na década que se inicia em 1870, sendo divulgada pelo médico Carlos Costa e, posteriormente, já na República, utilizada para a viabilização de instituições de cunho assistencialistas.

Conforme Faria (1999) o grande poeta Mario de Andrade (1893-1945) enquanto diretor do Departamento de Cultura de São Paulo, na gestão do prefeito Fábio Prado, criou o Parque Infantil em 1935, contribuindo para a elaboração de propostas de programação educativa.

Explica Wajskop (1995) que:

Os ideais escolanovistas, no Brasil, embora já estivessem presentes nos primeiros jardins de infância dos tempos imperiais, ganharam espaço na educação infantil nos anos [1920 e 1930] [...]. Nas escolas primárias, utilizavam-se os jogos como meio de ensino; nos parques infantis paulistas, sob a influência do movimento modernista e da recuperação do folclore como elemento da cultura, as brincadeiras foram utilizadas como um fim em si mesmas, lugar de experiência cultural, física e de recreação das crianças.

Os autores acima identificam o período inicial da educação infantil no país. A construção de um ambiente de educação em que as crianças da época estavam adquirindo o direito à infância, o direito a brincar e também de possibilitar que adquiram conhecimento. As brincadeiras e os jogos estão sempre presentes na vida das crianças independentemente do tempo, do lugar ou da cultura. As brincadeiras são criadas e recriadas conforme a imaginação.

Ressalta Carvalho, Alves e Gomes (2005) que a preocupação com a educação infantil no Brasil vem crescendo. Este crescimento pode ser notado em vários níveis, dentre os quais se inclui o legislativo. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases - LDB (Brasil, 1996), a educação infantil passa a fazer parte da educação básica, compondo a primeira etapa. Ela deve ser oferecida em creches e pré-escolas, com o objetivo de promover o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade. Esta lei também defende o pluralismo das idéias e das concepções pedagógicas, com o intuito de garantir excelência na educação.

É notória a contribuição da educação infantil nos dias atuais, sua grande importância na aprendizagem, pois é quando a criança experimenta o prazer pela aprendizagem. Desta forma, a criança pode construir seu conhecimento a partir do seu envolvimento com as outras pessoas e com o meio onde estão inseridas. A educação e o cuidado na infância são essenciais porque é o período do seu desenvolvimento holístico: tanto no âmbito motor quanto no intelectual e no social.

2.2. O lúdico

Silva (2008) explica que:

É através da atividade lúdica (jogo, brincadeira) que a criança interage consigo e com o outro, constrói normas para si e para o outro, cria e recria a cada nova brincadeira o mundo que a cerca. E através do jogo e pelo brinqueado que a criança vai construindo-se como sujeito e organizando-se.

É possível perceber que através do lúdico a criança interage com outras pessoas e que por meio da sua imaginação é possível criar, recriar, aprender. O interesse da criança pelas brincadeiras é importante porque ela começa a entender sobre as coisas e os objetos despertando nelas a criatividade. É importante o ato de brincar e da brincadeira como uma ação cultural para a vida das crianças, pois ela aprende sobre o corpo e as relações com as outras pessoas, o mundo físico, o falar, o conversar no mesmo instante em que está brincando.

Como demonstra Silva (2008):

Por volta de 2 ou 3 anos, as crianças começam a se agrupar para realizar atividades lúdicas, sendo que ainda apresentam um comportamento predominantemente egocêntrico, no qual brincam uma próximas as outras, mas não interagem entre si. Entre os 4 e os 5 anos, a brincadeira passa a ser mais associativa, É a partir dos 5 anos que a brincadeira simbólica individual torna-se gradativamente coletiva.

As crianças desde muito cedo se juntam para brincar, isso é algo natural e espontâneo, que gera um sentimento de satisfação. E é algo de grande importância, pois brincando elas estão também adquirindo conhecimento e se desenvolvendo. Inicialmente as

crianças falam mais de si mesmo do que qualquer outra coisa ou pessoa, não tendo uma maior interação com as pessoas a sua volta. E no decorrer do tempo é que vão começando a interagir com as pessoas a sua volta e participando de brincadeiras com outras crianças, tornando as brincadeiras que inicialmente eram individuais em coletivas.

2.2.1. Origem do lúdico

Almeida (1999) disserta que:

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra 'lúdico', entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Conforme a autora acima afirma, o lúdico não é apenas o brincar em si, é a oportunidade da criança desenvolver sua inteligência, de aprender brincando de maneira prazerosa e aprender a conviver com outras crianças.

Segundo Ferreira (1999), a definição de lúdico é “referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos, divertimentos.”

2.3. Brincar na educação infantil

Brincar é algo inerente à criança. Os profissionais de educação infantil devem ter consciência de que brincar também é sinal de aprendizagem. Não deve haver resistências ao fato de que a brincadeira também é uma forma de aprender.

A definição de brincar segundo Ferreira (1999) é “divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de crianças. Divertir-se, recrear-se entreter-se, distrair-se”.

Segundo Bersch et al (2011) brincar sempre foi e será uma atividade prazerosa, e que qualquer pessoa que queira pode fazê-lo independente da faixa etária, classe social ou condição econômica. Há algum tempos atrás brincar era considerado como passatempo, mas hoje se percebe a importância do brincar.

Conforme Wittizorecki (1995):

O indivíduo é um ser de carências e está em constante aprendizado. E, tratando do aprendizado pela via da corporeidade, este só ocorre em condições ambientais favoráveis ao seu desenvolvimento.

É pertinente neste momento diferenciar o brincar de brinquedo. Para Matsushita e Mendes (2012)

O brincar vai além da atividade sem consequência para as crianças. Brincando ela se diverte, e também tem a oportunidade de recriar e interpretar o mundo em que vive, relacionando com o mundo. Sendo que brincando, a criança aprende. Segundo Fortuna (2004) “o que faz um brinquedo ser brinquedo é a ação de quem brinca”.

Ainda para Matushita e Mendes (2012) o desenvolvimento de uma criança está submetido a certas condições como o meio social onde ela vive, como a cultura, às ações das instituições de ensino e às possibilidades de acesso às informações que fazem parte do seu contexto como também as influências entre a criança e o meio ambiente físico, biológico, cultural e social. A brincadeira deve ter grande contribuição para a mudança na relação da criança com os objetos, pois, quando a criança vê um objeto ela passa a agir de maneira diferente em relação ao que está vendo na sua frente, agindo de uma maneira independente daquilo que vê.

O brincar passa a ser considerado como uma atividade natural, prazerosa que pode ser realizada pelas pessoas independentemente da idade, sendo fundamental um ambiente favorável para a brincadeira. A brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil por causa da relação entre os brinquedos e objetos que despertam o interesse em brincar, podendo a criança ter comportamentos distintos em relação ao que está na sua frente.

2.4. O brincar como forma de aprendizado

Há autores que defendem o ato de brincar como um aprendizado e acreditam que a brincadeira é importante para que a criança desenvolva-se.

Ortega e Rosseti (2000) apud Carvalho et al., (2005)

Colocam que o uso do brincar permite a articulação entre os processos de ensino e da educação e exige uma postura ativa por parte do educando, que articula o ensino e a aprendizagem em um único movimento. Assim, a inserção do brincar livre, espontâneo, no currículo educacional e, conseqüentemente, nos projetos pedagógicos das instituições educativas, é um processo de transformação política e social em que crianças são vistas pelos educadores como cidadãos, isto é, cada uma como sujeito histórico e sociopolítico, que participa e transforma a realidade em que vive.

Almeida (1999) entende que o lúdico é necessário e é de grande relevância ao ser humano de qualquer idade. Não deve ser visto somente como diversão, mas também como um meio de aprendizagem. O desenvolvimento do aspecto lúdico proporciona maior facilidade à aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Os autores citados acima defendem sua posição em relação ao brincar na educação infantil. Eles ressaltam a importância do brincar para o desenvolvimento, pois quando uma criança está brincando ela age como se estivesse em outro tempo e lugar, mesmo estando inteiramente ligada com a realidade, dando “asas a imaginação”. É pertinente neste momento ressaltar que o melhor lugar que a brincadeira pode assumir é na educação infantil, que não deve ser algo tão livre que não seja necessário um educador e nem tão dirigida fazendo com que a brincadeira deixe de ser brincadeira. O ideal é que tenha uma interação entre educador e a criança.

Conforme Wittizorecki (1995):

O brincar é capaz de apresentar, de maneira resumida, como ferramenta competente, vias para o desenvolvimento dos aspectos da formação do ser humano, como a cognição, a afetividade, o amadurecimento psicológico e a motricidade.

É possível perceber que o brincar é importante e é uma ferramenta competente no que diz respeito ao desenvolvimento da formação de uma criança. Através da brincadeira a criança pode expressar os sentimentos, atenção, raciocínio, percepção, memória, juízo, imaginação, linguagem e pensamento sendo uma forma de se expressar no ambiente em que vive. Quando a criança vê um objeto à sua frente ela é atraída por ele e sente vontade de pegá-lo, assim passa a conhecer, a fazer novas descobertas, experimentar, reinventar, comparar e até criar algo novo. Assim ela desenvolve sua imaginação, habilidades, enriquecendo seu mundo e podendo até comunicar-se melhor e participar do meio que a cerca.

Wittizorecki (1995) comenta que o brincar parece oferecer contribuições de várias maneiras para o desenvolvimento cognitivo da criança. Esta influencia é possível perceber em vários aspectos da aprendizagem e do desenvolvimento físico e psicológico dos seres humanos, conforme abaixo:

- ✓ A brincadeira é a atividade principal e mais efetiva para a evolução da criança, nos planos motor, intelectual, social e afetivo;
- ✓ A brincadeira favorece a criatividade e a espontaneidade, desenvolvendo o hábito da pesquisa, da exploração, da comunicação, da imaginação e da criação;
- ✓ A brincadeira favorece a socialização, já que envolve outras pessoas e ajuda a descobrir o mundo exterior;
- ✓ A brincadeira tem conexões sistemáticas com o que não é brincadeira (solução de problemas, desenvolvimento da linguagem, aquisição de outros conhecimentos);
- ✓ A brincadeira manifesta o desejo de ser mais velho, de ser adulto, de ser criança. Para a criança, a brincadeira significa progressão e, para o adulto, regressão;

- ✓ A brincadeira é um elemento de grande riqueza quanto à transmissão de valores e de pautas de comportamento social;
- ✓ A brincadeira transmite atitudes e valores, já que se trata da assimilação de regras de conduta;
- ✓ Por meio da brincadeira, descobrem-se a vida social dos adultos e as regras que regem essas relações;
- ✓ A brincadeira estimula o desejo de superação pessoal, de êxito.

O brincar na Educação Infantil é fundamental, pois, as crianças desenvolvem com mais facilidade a coordenação motora, a atenção e a concentração.

(Matushita e Mendes (2012).

2.5. Brincadeiras antigas

Antigamente a sociedade não tinha a tecnologia e as inovações dos dias atuais, sendo assim, as crianças brincavam com objetos que permitiam o brincar e utilizavam a imaginação e a criatividade.

Abaixo, destacam-se algumas brincadeiras antigas (Adaptado de Barros, 2012).

- ✓ **Cinco Marias:** essa brincadeira constitui em, primeiramente, procurar cinco pedrinhas que tenham tamanho aproximado ou confeccionar saquinhos e recheá-los com arroz ou areia. Primeira rodada: jogue todas as pedrinhas no chão e tire uma delas (normalmente se tira a pedrinha que está mais próxima de outra). Depois, com a mesma mão, jogue-a para o alto e pegue uma das que ficaram no chão. Faça a mesma coisa até pegar todas as pedrinhas. Segunda rodada: jogue as cinco pedrinhas no chão, depois tire uma e jogue-a para o alto, porém, desta vez, pegue duas pedrinhas de uma vez, mais a que foi jogada para o alto. Repita. Terceira rodada: cinco pedrinhas no chão tira-se uma e joga-se para o alto pegando desta vez três pedrinhas e depois a que foi jogada. Última rodada: joga-se a pedrinha para o alto e pega-se todas as que ficaram no chão;
- ✓ **Roda:** em roda, cantem canções antigas e façam os gestos e representações delas. Lembramos de algumas músicas como atirei o pau no gato, ciranda-cirandinha, a linda rosa juvenil, a galinha do vizinho, a canoa virou, eu entrei na roda, cachorrinho está

latindo, o meu chapéu tem três pontas, pai Francisco, pirulito que bate-bate, samba lelê, se esta rua fosse minha, serra-serra serrador, etc;

- ✓ **Escravos de Jó:** dois participantes cantam a música ‘escravos de jó, jogavam caxangá, tira, põe, deixa ficar, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zague’. Cada um com uma pedrinha na mão vai trocando-as e fazendo o que diz a música;
- ✓ **Amarelinha:** risca-se a amarelinha no chão, de 1 a 10, fazendo no último número um arco para representar o céu. Pula-se com um pé só, dentro de cada quadrado;
- ✓ **Pião:** um pião de madeira enrolado num barbante. Puxa-se a ponta do barbante e este sai rodopiando. A grande diversão é observar o pião rodando;
- ✓ **Passar anel:** os participantes ficam com as mãos juntas e um deles com um anel escondido. A pessoa que está com o anel vai passando suas mãos dentro das mãos dos outros participantes até escolher um deles e deixar o anel cair em suas mãos, sem que os outros percebam. Depois escolhe uma pessoa e pergunta-se ‘fulano, com quem está o anel?’ e a pessoa escolhida deve acertar;
- ✓ **Pula corda:** duas pessoas batem a corda e outra pula. Durante a execução da brincadeira os batedores vão cantando ‘um dia um homem bateu na minha porta e disse assim: senhora, senhora, põe a mão no chão; senhora, senhora, pule de um pé só; senhora, senhora, dê uma rodadinha e vá pro meio da rua’. No final, o pulador deve sair da corda sem errar;
- ✓ **Bolinha de gude:** essa brincadeira tem várias formas de se jogar, como box, triângulo, barca e jogo do papão, onde os participantes devem percorrer determinados caminhos, batendo uma bolinha na outra e, ao final, acertar as caçapas;
- ✓ **Empinando pipa:** escolha um local adequado e amplo, onde não tenha fios de energia elétrica. A pipa vai subindo com o vento e os participantes ficam observando-a ao longe. Algumas pessoas usam cerol, uma mistura de cola com caco de vidro, para cortar os fios das outras pipas. Porém, a brincadeira dessa forma torna-se perigosa, podendo causar acidentes graves. Assim, use-a apenas para se divertir evitando usar o cerol, mesmo que alguém lhe dê o preparado;
- ✓ **Batata quente:** os participantes sentam-se em círculo e uma pessoa fica de fora. Vão passando uma bola, bem rápido, de mão em mão e o que está de fora, de costas para o grupo, grita ‘batata quente, quente, quente,..., queimou!’. Quem estiver com a bola quando o colega disser ‘queimou’, é eliminado da brincadeira. O vencedor será aquele que não for eliminado.

2.6. Jogos na educação infantil

Antunes (2008) afirma que é indiscutivelmente necessário garantir que a criança aprenda jogando, da mesma maneira que as crianças aprendem com qualquer outra experiência.

Kishimoto (2010) ressalta que é pertinente a definição de brinquedo, pois difere de jogo, o brinquedo admite uma relação íntima com a criança e uma identificação em relação ao uso.

Para Cavallari e Zacharias (1994) é importante diferenciar brincar de jogar: A brincadeira não tem vencedor, esta é a principal e fundamental diferença. Já o jogo busca um vencedor. As brincadeiras são mais livres, podem ter regras, mas podem também não ter. O jogo sempre terá regras. Não existe jogo sem pelo menos uma regra que seja. A brincadeira não tem final predeterminado, ela prossegue enquanto tiver motivação e interesse por parte dos participantes. O jogo sempre tem seu final previsto, quer seja por pontos ou por tempo. As brincadeiras podem ter um ponto alto a ser atingido, mas muitas vezes não têm. O jogo sempre terá um ponto alto a ser atingido, como por exemplo: marcar ponto ou cumprir uma tarefa.

Segundo Wittizorecki (1995):

O jogo educativo guarda as mesmas características e propriedades do jogo, mas ele não surge espontaneamente da criança, já que ele é proposto pelo adulto, com uma intenção clara e o direcionamento para o trabalho de um determinado saber, habilidade ou competência. Ou seja, nesse âmbito, o jogo busca a apreensão de um determinado conteúdo.

É pertinente neste momento a definição de jogar segundo Ferreira (1999) que é “entregar-se ao, ou tomar parte no jogo de, executar as diversas combinações de (um jogo)”.

Matushita e Mendes (2012)

O jogo educativo – metade jogo e metade educação, tomam o espaço das escolas sendo estas chamadas de um ‘grande brinquedo educativo’ e acrescenta: Kishimoto: [...] o jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome ‘jogo educativo’ que toma cada vez mais lugar na linguagem da Froebeldagogia maternal.

Antunes (2008) acrescenta que a palavra jogo, do ponto de vista educacional, distancia-se do significado de competir e fica próximo da sua origem etimológica latina, no sentido de gracejo, divertimento, brincadeira, passatempo. Tendo como objetivo estimular o crescimento e a aprendizagem, sendo possível afirmar que representam relações interpessoais entre as crianças quando realizadas em determinadas regras.

Kishimoto (2010) aponta que antigamente o jogo era visto como algo sem utilidade, como algo que não era sério. Na época do romantismo é visto com seriedade e com o propósito de educar a criança. Segundo Wittizorecki (1995), o jogo tem um papel importante no que diz respeito ao processo de desenvolvimento da criança, pois através dele, a criança tem a oportunidade de vivenciar diversas maneiras de aprendizagens.

De acordo com Caillois (1990) apud Piccolo (2008), podem ser encontradas as características gerais de cada um desses quatro elementos para uma melhor visualização dos jogos:

- ✓ **Agôn:** jogos dominados por atividades competitivas. Sendo que seu campo de atuação tenta criar situações ideais e igualitárias para todos os participantes do jogo no intuito de que o vencedor apareça como o jogador mais bem preparado. Para o autor, por mais que se tente criar situações ideais de competição isto nunca será alcançado, já que o meio interfere de diferentes maneiras na construção do sujeito. O agôn aparece predominantemente nas competições esportivas.
- ✓ **Alea:** jogos em oposição ao agôn, pois o jogador atua passivamente, não fazendo uso de qualquer habilidade previamente adquirida, negando, qualquer qualificação profissional. Na alea predominam a força do acaso, o destino, a sorte, sendo representada em nossa sociedade pelos diversos jogos de azar como roleta, bingo, loterias, etc.
- ✓ **Mimicry:** são jogos fictícios em que os participantes adotam para si o papel de determinados personagens. É uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua. Para a criança este jogo se caracteriza pela imitação do adulto, o prazer é ser outro, ou pelo menos se passar por outro, cabendo ressaltar que nessa atividade não existe submissão às regras, cujos maiores exemplos se encontram nos jogos protagonizados. Sendo que essa manifestação mantém uma íntima ligação com as atividades esportivas, pois as grandes manifestações desportivas não deixam de ser ocasiões privilegiadas de mimicry, mesmo esquecendo que a simulação é transferida dos atores para os espectadores, não são os atletas que imitam, mas sim os assistentes. A mera identificação com o campeão constitui já uma mimicry semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme.
- ✓ **Ilinx:** jogos que se assentam na busca de vertigem, com o intuito de destruir a estabilidade de percepção do corpo humano, ou seja, busca-se atingir uma espécie de

espasmo, transe, afastamento súbito da realidade. Essa atividade pode ser encontrada tanto em crianças, como nos adultos. Para Caillois (1990) apud Piccolo (2008) “cada criança sabe também que, ao rodar rapidamente, atinge um estado centrífugo, estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra seu equilíbrio e a percepção sua nitidez.”

O jogo educacional não está relacionado com a competição, sendo um fator de grande importância, pois visa estimular o desenvolvimento e a aprendizagem. Atualmente o jogo não é considerado apenas como divertimento e passatempo e sim uma maneira de desenvolver a criança por completo podendo viver em diversas situações quando está brincando de jogar. É na educação infantil que as crianças recebem estímulos e se desenvolvem em diversos aspectos.

Antunes (2008) afirma que:

Essa relação entre jogos e aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa. Uma caixa de fósforos, uma lupa e uma fita métrica em mãos de uma verdadeira educadora infantil valem bem mais do que uma coleção fantástica de brinquedos eletrônicos que emitem sons e luzes e que, por se apresentarem perfeitos demais, roubam espaço à imaginação.

É fundamental desenvolver atividades que estimulem imaginação das crianças através de brinquedos e brincadeiras. Explorando a curiosidade e a criatividade das crianças, os adultos que as cercam estarão contribuindo para o seu desenvolvimento. É importante que diante da tecnologia as crianças tenham contato com os brinquedos e brincadeiras que propicie o desenvolvimento intelectual, motor e social dos pequenos.

3. BRINQUEDOTECA

No intuito de valorizar a brincadeira e fazer dela um ponto importante no desenvolvimento infantil, surge como importante possibilidade a brinquedoteca, ajudando a suprir a necessidade de um espaço onde a criança possa se integrar socialmente e vivenciar atividades em um ambiente repleto de ludicidade. É possível também associar o aparecimento da brinquedoteca como resultado de uma sociedade que teve que abolir a rua como local de encontro e brincadeira de crianças.

Almeida (2010) relata que as brinquedotecas no Brasil surgiram na década de 1980 para pôr em evidência o centro de lazer infantil garantindo às crianças o direito de praticar as atividades infantis prioritárias para seu bom desenvolvimento que é a brincadeira.

De acordo com Cunha (2007) brinquedoteca “é um espaço criado para favorecer a brincadeira”.

Oliveira (2008) explica que as brinquedotecas estão em vários lugares, como nas escolas, condomínios, hotéis, hospitais, universidades e em clínicas de atendimento psicológico, sendo freqüentadas por crianças e jovens.

Do ponto de vista de Mallmann (2005):

Desenvolver a aprendizagem através de atividades lúdicas me parece algo relativamente simples, mas significativo. [...] passei a lançar um novo olhar sobre o brincar, acreditando que apesar de estar presente desde os tempos mais remotos, em simples brincadeiras como as de faz - de contas, amarelinha, bolinhas de gude, pode vir a ser uma proposta inovadora. Porém é necessário, que o educador, tenha objetivos claros, repensando sua metodologia de trabalho, promovendo atividades lúdico-pedagógicas, a partir de vivências na área da ludicidade, para desencadear assim, novas formas de aprendizagem.

Independentemente do lugar onde existe uma brinquedoteca, ela favorece a ação da brincadeira. Os profissionais de educação infantil que estão envolvidos com as crianças tem um papel importante na hora de tomar decisões em relação a didática apropriada e os ambientes onde serão feitas as brincadeiras. A brinquedoteca surgiu no país para oferecer as

crianças o direito de brincar, no intuito de desenvolvê-las, Podendo estar em diferentes lugares a atender a todas as crianças onde a brincadeira se torne prioridade.

Oliveira (2008) comenta que a estrutura de uma brinquedoteca deve atrair as crianças. Sendo um lugar com brinquedos diversos e atendendo a todas as idades. Os brinquedos devem ser colocados de uma forma que estas crianças sintam-se convidadas a brincar. Podendo também os brinquedos ser arrumados de maneira a criar vários cantinhos, como exemplo, cantinho do faz-de-conta, cantinho das bonecas, cantinho dos carrinhos, etc.

O que os autores querem enfatizar é que as brincadeiras podem variar conforme a cultura infantil, mas a essência de brincar mantém firme e tem relevante importância no aprendizado infantil.

Rosa, Kravchychyn e Vieira (2010) dizem que:

O objetivo principal da brinquedoteca é proporcionar atividades lúdicas para as crianças que freqüentam a creche, desenvolver a cooperação entre elas, possibilitar um espaço para brincadeiras não dirigidas, espontâneas, além de transmitir a pais e professores conhecimentos sobre a importância do brincar para o desenvolvimento das crianças e produção de conhecimento científico sobre desenvolvimento infantil. Para a creche, a brinquedoteca constitui-se em um local ímpar, sendo valorizado pelas professoras e pela direção, como visto em avaliação no final do semestre. É um local integrado com o restante da creche: professoras, direção, voluntárias, crianças, pais, sendo também um local de aprendizagem para todos os envolvidos.

A brinquedoteca valoriza as atividades lúdicas, o ato de brincar possibilita as crianças que se tornem mais humanas, sendo ela mesma, podendo expressar-se, transformar-se, aprender, crescer. O brincar é uma oportunidade de mostrar os valores essenciais como ser humanos, como forma de desenvolvimento e caminho para a aprendizagem.

3.1. Os espaços da brinquedoteca

Corsino (2009) comenta que os espaços para as atividades precisam ser entendidos como espaço social onde o professor tem um papel fundamental e decisivo, não só na organização e no arranjo dos recursos como também na postura frente aos alunos, na maneira de interagir, de favorecer e mediar às relações, de ouvi-las, instigá-las na busca constante pelo conhecimento.

A brinquedoteca para uma criança é um lugar onde ela pode dar asas a sua imaginação, criar, inventar, recriar, sonhar. Através da brincadeira a criança pode expressar seus sentimentos, pensamentos sendo sua maneira de se expressar para o mundo.

Almeida (2010) ressalta que:

[...] Brinquedoteca é [...] falar sobre os mais diversos espaços que se destinam à ludicidade, ao prazer, às emoções, às vivências corporais, ao desenvolvimento da

imaginação, da criatividade, da auto-estima, do autoconceito positivo, da resiliência, do desenvolvimento do pensamento, da ação, da sensibilidade, da construção dos conhecimentos e das habilidades.

A brinquedoteca possui vários espaços que são destinados às crianças e para seu desenvolvimento. Quando uma criança está brincando, em sua articulação de ideias e fantasias, esta resolve problemas deixando a imaginação tomar conta da brincadeira. A brinquedoteca pode ser organizada com vários cantos temáticos. É fundamental que estes espaços sejam organizados proporcionando interação e variedade as crianças. Onde a diversidade seja um convite para a imaginação e conduzindo uma criança a se relacionar com outras e aprender a se socializar e fazer atividades em grupo.

Conforme Hypolitto (2001) os espaços são:

1) Canto do 'faz-de-conta'

Espaço com mobílias infantis de casa

Canto do supermercado

Camarins com fantasias, chapéus, etc...

2) Canto de 'Leituras ou Contar Histórias'

Livros com muitas figuras

3) Canto das 'Invenções ou Sucatoteca'

'Inventar' coisas, construir com jogos ou material de sucata

4) Teatro (manuseio de fantoches)

Estantes com brinquedos (para serem usados livremente)

5) Oficina

Para construção e restauração de brinquedos.

Ramalho e Silva (2003) comentam que a brinquedoteca proporciona as crianças diversas atividades que tornam possíveis a ludicidade individual e coletiva, permitem também que ela construa seu conhecimento próprio. Independentemente do local onde existe uma brinquedoteca, seu objetivo é o desenvolvimento das atividades lúdicas e a valorização do brincar. A brinquedoteca tem o perfil da comunidade onde ela foi criada, sendo que cada uma tem a sua função, onde os jogos e brinquedos inseridos nela são utilizados para atingir os objetivos propostos.

Almeida (2010) afirma que a grande importância do jogo na vida infantil é o suficiente para justificar a criação e a funcionalidade de uma brinquedoteca. Desta maneira, é fundamental lembrar que para um funcionamento adequado é necessário que as unidades de educação estejam sedimentadas a partir de objetivos e funções bem definidas que ajudem a promover o desenvolvimento infantil.

Complementando o que a citação acima Cunha (1998) apud Almeida (2010) destaca que:

Esses objetivos são, entre outros:

1. *favorecer o brincar e criar oportunidades para que o maior número de crianças possa usufruí-lo;*
2. *resgatar a alegria de poder experimentar, descobrir e criar, tirada pela escola dia após dia;*
3. *assegurar a integração entre adultos, jovens, crianças e objetos em busca da comunicação, expressão, criatividade, conhecimento e prazer;*
4. *proporcionar aos pais e familiares mais um espaço para a discussão sobre desenvolvimento, aprendizagem e educação infantil.*

Wajskop (1995) explica que as brincadeiras em que as crianças estão envolvidas podem ser individuais ou coletiva. Nessas atividades, as crianças buscam uma maior compreensão do mundo e o que acontece a seu redor no dia - a - dia. As brincadeiras têm variações conforme a idade, sendo que do primeiro ao terceiro ano de idade sofre variações em relação à cultura do meio onde estão inseridas sendo caracterizadas conforme abaixo:

- ✓ Há um enredo ou situação imaginária onde as crianças brincam individualmente ou coletivamente e comunicam entre si, dando significados as ações e aos brinquedos e objetos a sua volta. Essa característica pode ser identificada como uma forma de linguagem, através de gestos e sinais;
- ✓ No ato da brincadeira as crianças podem tomar para si outras características, utilizando da fantasia e fazendo representações como se fossem adultos, outras criança, bonecos, super-heróis, animais entre outros;
- ✓ As crianças podem dar significados variados aos objetos que não são brinquedos ou jogos transformando-os em brinquedos ou jogos;
- ✓ As crianças tem uma grande imaginação e fazem imitações de situações que estão a sua volta;
- ✓ As brincadeiras e jogos possuem regras e são respeitadas pelas crianças no momento da brincadeira;
- ✓ No momento em que estão brincando e jogando as crianças estão envolvidas em um processo de interação e negociação e que são dados significado a cada ação, aos brinquedos, aos jogos, aos objetos e aos personagens com os quais as crianças estão brincando. Ou seja, as brincadeiras são construídas pelas crianças durante o processo do brincar;
- ✓ As crianças decidem no ato da brincadeira sobre o que, com quem, onde, com o que e o tempo em que brincam. Elas decidem e inventam todo o enredo da brincadeira;
- ✓ As brincadeiras são desprovidas de finalidades ou de objetos explícitos.

Hypolitto (2001) relata que a brinquedoteca apresenta vantagens como proporcionar as crianças o acesso a um maior número de brinquedos, novas experiências e descobertas, tem o poder de enriquecer o relacionamento entre as crianças e seus familiares, desenvolve a inteligência, a criatividade e o seu lado social, proporcionando o desenvolvimento da aprendizagem e do conhecimento de uma maneira prazerosa e espontânea.

O professor deve desenvolver um plano de ensino que consiga atrair, motivar, estimular, envolver as crianças para que aprendam de maneira agradável e com mais facilidade. Na brinquedoteca por ter vários cantos temáticos e diversos brinquedos disponíveis ajuda no momento em que os professores estão ensinando.

4. O PAPEL DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL

É preciso que o educador insira o ato de brincar como um projeto educativo, o que supõe ter objetivo e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem das crianças, é preciso haver um equilíbrio, que as brincadeiras não fiquem tão “largadas”, que chegue até dispensar o papel do professor, mas que também não seja tão dirigida, tão pressionada que deixe de ser brincadeira.

Corsino (2009) comenta que são os professores os responsáveis por dar um tom ao trabalho, que podem reforçar ou não a capacidade crítica e a curiosidade das crianças, que favorecem a aproximação dos objetos e das situações que podem ocorrer que acreditam ou não nas suas possibilidades, que procuram entender suas produções, que dão lugar a fala, a expressão de cada criança, de fazer suas próprias vontades e autoria.

Silva e Pantoni (2009) dizem que “os programas de formação docente para educação infantil hoje têm como importante tarefa ajudar os professores a saírem do lugar de mudança de discursos para mudança de procedimentos e atitudes”.

A citação acima reforça a ideia de que o professor deve se preparar e diante das mudanças terem atitudes para desempenhar suas atividades de maneira eficaz, proporcionando o aprendizado adequado a cada criança e suprimindo suas necessidades. Toda criança tem uma bagagem com capacidades inatas, sentimentos que se somam com a aprendizagem ao longo da vida e com a interação com as outras pessoas e o meio em que vive, por isso, é importante que o professor trabalhe com uma proposta pedagógica em relação aos conhecimentos das crianças.

Corsino (2009) comenta que para realizar um trabalho de qualidade com crianças pequenas há a necessidade de um ambiente acolhedor, que estimule a brincadeira, seguro, que proporcione desafios, criatividade, um ambiente alegre, divertido. Lugar onde as atividades elevem a autoestima aumente e valorize as experiências e o universo cultural, estimulando a curiosidade, a capacidade de pensar, de tomar decisões, de atuar, de criar, imaginar e de se expressar. Ambientes abertos as brincadeiras que é à maneira como as

crianças dão sentido ao mundo proporcionam a elas fazerem história, criar uma cultura, experimentarem e fazerem arte.

Confirmando a citação acima, Wittizorecki (1995) relata que:

[...] o papel da escola e do professor é criar um ambiente acolhedor e propor situações diferentes aos seus alunos, para que eles possa também explorar e desenvolver suas potencialidades corporais, o que lhes favorecerá decisivamente nas dimensões afetiva, social e cognitiva.

Hypolitto (2001) comenta que os profissionais que trabalham nas brinquedotecas devem ter consciência e repensar em sua formação, sendo estes professores, educadores ou brinquedistas, pois com sua boa formação acadêmica também estarão proporcionando as crianças o desenvolvimento adequado.

É fundamental o papel do professor na educação infantil, seja nas creches, brinquedotecas ou escolas. Pois eles devem criar situações favoráveis para os jogos e brincadeiras em ambientes acolhedores que facilitem o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos. Os professores podem fazer parte dos jogos e das brincadeiras das crianças, participando ativamente delas, tendo como função de direcionar e organizar. Os professores também podem envolver-se nas brincadeiras e jogos apenas quando são chamados por elas.

Wittizorecki (1995) ressalta que a postura que o professor assume nos momentos de jogos e brincadeiras é importante para o desenvolvimento satisfatório da criança. É papel do professor incentivar e desafiar seus alunos, devendo provocar e desafiar a participação de todas as crianças na resolução de problemas referentes aos jogos e brincadeiras que está acontecendo no momento.

A participação do profissional de educação infantil nos momentos de brincadeiras e jogos é essencial, pois ele tem um papel de mediador e incentivador do processo do brincar. Os educadores que trabalham diretamente com as crianças têm a percepção de que o ato de brincar é fundamental e relevante para o desenvolvimento infantil.

“Também, o educador tem que estar atento para auxiliar a criança, ensiná-la a utilizar o brinquedo e também brincar e participar das brincadeiras, demonstrando não só o prazer de fazê-lo, mas estimulando as crianças sempre” (Matushita e Mendes, 2012)

O quadro 1 identifica e classifica os saberes dos professores, relacionando os ambientes onde os professores atuam, ou seja, no ambiente familiar, de formação profissional e no ambiente de trabalho.

SABERES DOS PROFESSORES	FONTES SOCIAIS DE AQUISIÇÃO	MODOS DE INTEGRAÇÃO NO TRABALHO DOCENTE
Saberes pessoais dos professores	Família, ambiente de vida, a educação no sentido lato etc.	Pela história de vida e pela socialização primária
Saberes provenientes da formação escolar anterior	A escola primária e secundária, os estudos pós-secundários não especializados	Pela formação e pela socialização pré-profissionais
Saberes provenientes da formação profissional para o magistério	Os estabelecimentos de formação de professores, os estágios, os cursos de reciclagem etc.	Pela formação e pela socialização profissionais nas instituições de formação de professores
Saberes provenientes dos programas e livros didáticos usados no trabalho	Na utilização das “ferramentas” dos professores: programa, livros didáticos, cadernos de exercícios, fichas, etc.	Pela utilização de “ferramentas” de trabalho, sua adaptação às tarefas
Saberes provenientes de sua própria experiência na profissão na sala de aula e na escola	A prática do ofício na escola e na sala de aula a experiência dos pares etc.	Pela prática de trabalho e pela socialização profissional

Quadro 1. Os saberes dos professores (Fonte: Tardif e Raymond, 2000).

Conforme Tardif e Raymond (2000):

[o] quadro coloca em evidência vários fenômenos importantes. Em primeiro lugar, todos os saberes nele identificados são realmente usados pelos professores no contexto de sua profissão e da sala de aula. De fato, os professores utilizam constantemente seus conhecimentos pessoais e um saber-fazer personalizado, trabalham com os programas e livros didáticos, baseiam-se em saberes escolares relativos às matérias ensinadas, fiam-se em sua própria experiência e retêm certos elementos de sua formação profissional. Além disso, esse quadro registra a natureza social do saber profissional: pode-se constatar que os diversos saberes dos professores estão longe de serem todos produzidos diretamente por eles, que vários deles são de um certo modo "exteriores" ao ofício de ensinar, pois provêm de lugares sociais anteriores à carreira propriamente dita ou fora do trabalho cotidiano. Por exemplo, alguns provêm da família do professor, da escola que o formou e de sua cultura pessoal; outros vêm das universidades; outros são decorrentes da instituição ou do estabelecimento de ensino (programas, regras, princípios pedagógicos, objetivos, finalidades etc.); outros, ainda, provêm dos pares, dos cursos de reciclagem etc. Nesse sentido, o saber profissional está, de um certo modo, na confluência entre várias fontes de saberes provenientes da história de vida individual, da sociedade, da instituição escolar, dos outros atores educativos, dos lugares de formação etc.

O profissional de educação adquire seu conhecimento em diferentes ambientes e de acordo com sua vivência nestes ambientes e os instrumentos utilizados por eles, adquirindo saberes múltiplos que podem ser empregados no seu ambiente de trabalho.

Wittizorecki (1995) diz que é importante que o professor dê a oportunidade para a criança se expressar e falar o que sabe do jogo, ter a oportunidade de construir com o professor as regras que terão o jogo e também de dar sugestões para possíveis adaptações e novos jogos. Ou seja, o professor deve estar atento para não fazer dos jogos e brincadeiras uma atividade mecânica e repetitiva, que tem somente o objetivo de atingir a educação formal, e não transformar o lúdico em atividade funcional, que tem a finalidade do produto e não do processo.

Antunes (2008) “ressalta o papel do educador infantil constituindo-se como uma saudável ponte entre a brincadeira e as reflexões sobre a mesma, e assim agindo, jamais perde a oportunidade de atuar como facilitador de discussões entre os jogadores que coletivamente constituíram sua aprendizagem”.

Os professores devem dar importância às brincadeiras e jogos como um instrumento de aprendizagem e desenvolvimento das crianças enquanto elas se divertem de maneira prazerosa e espontânea.

Kishimoto (2010) ressalta que:

A infância é também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação. A infância é portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura.

É pertinente neste momento, conforme a citação, ressaltar que é fundamental que o educador seja competente em suas atividades, pois, é necessário aproveitar a inocência das crianças, sua moral e fazer com que elas aprendam com as brincadeiras e os jogos atitudes de pessoas de bem e capazes de relacionar-se com os outros de maneira prazerosa e amistosa, valorizando o que há de melhor no ser humano, através dos seus princípios e valores, para que além de projetar a esperança de mudança isso de fato aconteça.

4.1. Interação professor e aluno

É fundamental que tenha uma interação entre o professor e as crianças para que as atividades tenham um desenrolar satisfatório no ambiente educacional. As trocas de experiências entre ambos são fundamentais para a construção do conhecimento.

Wittizorecki (1995) comenta que cada criança tem seu tempo. Na brincadeira é preciso respeitar o ritmo de cada criança, ou seja, cada uma tem um tempo diferente para se conectar as brincadeiras e jogos, e até podem adquirir uma postura de observador e começar a brincar depois de algum tempo do início da brincadeira. O professor deve respeitar o tempo de cada aluno.

Complementa a citação acima Corsino (2009):

Cabe ao professor [...] inserir os iniciantes nos jogos, explorar os suportes materiais e imateriais que dão sustentação a eles e acompanhar as jogadas iniciais, até entrarem propriamente no jogo. As crianças não dispõem o tempo todo dos mesmos interesses, competências e condições. Brincam de acordo com o que são capazes de fazer, ampliando gradativamente não só a sua capacidade de entender e participar de jogos com regras cada vez mais complexas, como a sua expressão e a sua cultura lúdica.

A presença do lúdico no período da infância das crianças exige dos professores que eles respeitem o tempo de cada criança, utilizando de metodologias que sejam agradáveis, adequados à faixa etária, suprimindo as expectativas e interesses das crianças envolvidas.

Fusari (2010) afirma que o trabalho dos professores de educação infantil em sala de aula exige abordar o tema sobre discussões e práticas à respeito do que acontece no cotidiano em relação à comunicação das crianças. A autora nos remete a uma questão importante nos dias atuais, pois, os meios de comunicação apresentam muitas coisas, boas e ruins, sendo que algumas crianças acabam assistindo na televisão programas que não são adequados para sua idade. Os professores devem estar preparados para esta situação e conversar com as crianças e ensiná-las.

Segundo Wittizorecki (1995) o professor deve estar muito atento ao que acontece nos jogos e brincadeiras, bem como as decisões que as crianças tomam em relação a eles. Como professores e mediadores nas situações que ocorrem nos jogos é preciso observar a atitude de cada criança e suas decisões como, por exemplo, quando uma criança é eliminada do jogo, impedir um colega de brincar ou ser severo como outras crianças, pois, sempre apresentam consequências educativas às crianças que estão participando. O professor deve conhecer o jogo que vai propor a seus alunos para prever possíveis situações a que poderá enfrentar.

O professor tem o papel de mediar os jogos e as brincadeiras, devendo estar preparado ao propor essas atividades para as crianças, pois, ele deve conhecer o que está propondo e estar atento ao que acontece no momento, para que nenhuma criança crie uma situação desconfortável ou injusta em relação aos colegas. Caso este fato venha a acontecer é necessário que o professor intervenha mostrando as crianças a melhor maneira de solucionar o problema e para que tudo aconteça e seja resolvido de maneira amigável.

Fusari (2010) comenta que:

Na presencialidade das ambiências escolares, o processo de comunicação interpessoal entre alunos bem como entre professores e alunos vem mobilizando educadores na busca de conhecimentos profissionais mais aprofundados sobre essas relações. Considerando-se que o desenvolvimento dessas comunicações presenciais cotidianas, nas escolas

infantis, encontram-se cada vez mais entremeadas de significados do processo de comunicação a distancia, experienciados pelas crianças via televisão, vídeo, cartazes, discos, radio, multimídias etc. esses saberes profissionais precisam ser elaborados desde a formação inicial dos professores.

O ambiente escolar e a relação entre professor e aluno vem sendo fatores que estão levando os profissionais de educação infantil a buscar o conhecimento, que é tão valorizado e necessário na atualidade, para que assim consigam atender as necessidades que a profissão exige.

Maia, Soares e Victoria (2009) comentam que:

Utilizando-se da brincadeira e do jogo como ferramentas de aprendizagem, podemos observar que estes proporcionam uma ação voluntária e que por si só já predis põem a criança para a aprendizagem, além de impor limites no que diz respeito a tempo, espaço e regras, também contribuindo para o espírito de criatividade, cooperação, formação da auto-estima e do autoconhecimento.

Percebe-se, com isto, a necessidade de se trabalhar a questão de regras e limites para que haja, inclusive, a promoção de um autoconhecimento real. É importante que o professor valorize as brincadeiras e jogos inserindo-os no cotidiano das crianças como um instrumento de aprendizagem.

Silva e Pantoni (2009) ressaltam que um ambiente de aprendizagem favorável vem à tona quando o professor é sensível às possibilidades de interação das crianças, suas falas, o pronunciar das palavras, os gestos, os movimentos e a maneira como se relacionam com as pessoas e tudo o que está a sua volta, sendo ele um observador atento e cuidadoso ao escolher as melhores formas de organizar o tempo e as atividades para promover estas situações para os aprendizes. Essa atitude faz da mediação exercida pelo educador um processo que reforça a condição da criança como sujeito, ajudando a construir um aluno ativo, que investiga, interroga, pesquisa, pergunta, reclama, incomoda-se com os desafios colocados pelo ambiente e que são intencionalmente escolhidos e elaborados com o intuito de promover conhecimento e o desenvolvimento da aprendizagem.

O professor deve ser sensível às formas de interação dos educandos em relação as suas ações, sendo o mestre o organizador eficaz das atividades e do tempo necessário. Esta atitude dele em relação ao aluno proporciona que a criança seja ativa, curiosa, crie, recrie e não fique parada diante dos desafios que são colocados a sua frente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Toda criança tem direito de brincar e isso deve ser preservado e respeitado. Elas precisam ter oportunidades de passar por diversas experiências para que este fator contribua para sua formação.

O brincar é uma atividade natural, espontânea, e está presente no dia a dia das crianças. Brincando elas iniciam sua formação por completo, os bebês brincam com as mãozinhas e os pezinhos enquanto balbuciam as primeiras palavras, iniciando assim o desenvolvimento da linguagem oral e corporal. Quando são maiores continuam brincando, com o corpo, com a água enquanto banham-se, com alimentos quando estão comendo, brincam com tudo e com todos, desenvolvendo todo o seu ser.

O brincar proporciona às crianças o aprendizado, interação com outras pessoas, podendo expressar seus sentimentos, raciocínio, percepção, memória, atenção, imaginação. É através da brincadeira que a criança tem a oportunidade de se expressar, aprender sobre a cultura do meio em que está inserida, e conviver com outras pessoas, cumprindo seu papel social. O ato de brincar é uma atividade simples, mas é de grande importância, pois, brincando a criança desenvolve sua criatividade, imaginação, no faz - de - conta a criança traz para a brincadeira o que ela vive no seu dia-a-dia expressando seus desejos, medos e sentimentos, convivendo e aprendendo a respeitar o próximo.

A brinquedoteca tem um papel importante, por possuir vários cantos temáticos, proporciona às crianças o uso da imaginação no momento da brincadeira. Além de oferecer uma variedade de brinquedos e jogos que estimulam o entretenimento, a interação e a socialização dos pequenos. É fundamental que os adultos tenham um olhar voltado para o olhar de uma criança, que é o brincar. Esse espaço proporciona às crianças a oportunidade de vivenciar diversas brincadeiras, é um ambiente preparado para elas brincarem livremente com diversas possibilidades. Sendo desenvolvido para o autoconhecimento, a criatividade, a sociabilização, a empatia, a automotivação e a afetividade, contribuindo para que a criança tenha facilidade no que diz respeito ao equilíbrio entre tudo o que acontece no ambiente em que vive.

É fundamental que os professores estimulem as brincadeiras e os jogos na educação infantil para que as crianças adquiram conhecimento cognitivo e desenvolvam-se holisticamente. O brincar é uma atividade que se aprende, toda criança brinca, pelo menos tem esse direito, assim como o adulto também já brincou. O professor deve valorizar as brincadeiras, fazer delas uma prática para o seu dia - a- dia, inserindo o ato de brincar como um projeto educativo, tendo, objetivo e consciência da importância do brincar no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças. Portanto, o educador se torna um mediador das brincadeiras e jogos, ensinando as crianças e deixando que elas fiquem à vontade para se expressarem e agirem da maneira mais espontânea enquanto estão brincando. Desta forma, torna-se necessário que o educador não tenha resistências ao brincar; pois ele deve incentivar e oferecer às crianças que estão em sala de aula, brincadeiras e jogos que estimulem o aprendizado. Estas, por sua vez, precisam, por meio das brincadeiras, interagir com as crianças e adultos que estão inseridas no meio onde vive, aprendendo a compartilhar, ceder e a conviver coletivamente.

Diante do mundo contemporâneo, onde cada vez mais a tecnologia está presente na vida das crianças é importante conhecer sobre as brincadeiras antigas e resgatá-las, pois estão esquecidas em meio ao plasytation, nintendo, celular, tablet, computador e todas as tecnologias que chamam a atenção delas. Não adianta a criança ter um quarto repleto de brinquedos inovadores se não são usados para brincar; pois brinquedo é tudo aquilo que está na mão de uma criança brincando. Um brinquedo só é brinquedo na mão de quem brinca.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. **Recreação**: Ludicidade como instrumento pedagógico,1999. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em: 03 mar 2012.

ALMEIDA, E. S. **Brinquedoteca...por quê?** Publicado em: 04 jul 2010. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=1237>> Acesso em 15 nov 2011.

ANTUNES,C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer,olhar e ver,escutar e ouvir, fascículo. 6.ed. - Petrópolis, RJ. Vozes, 2008.

BARROS, J. **Resgatando brincadeiras antigas**. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/dia-das-criancas/resgatando-brincadeiras-antigas.htm>> Acesso em: 04 mar 2012.

BERSCH, M. E. et. al. **O brincar em dois atos**: o lúdico e a criação. Ano 3, n. 2, 2011. CCHJ/ Univates. Disponível em : <<http://www.univates.br/revistas/index.php/destaques/article/view/145>> Acesso em: 13 fev 2012.

BOMTEMPO, E. **A brincadeira de faz de conta**: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BRASIL (1990). **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, Lei nº 8.069, de 13.07.1990. Brasília.

BRASIL (1996). Ministério da Educação e do Desporto.Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. **Diretrizes e Bases para a educação Nacional**. Diário oficial da União. Brasília.

BRASIL (1998) Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**.Brasília:MEC/SEF.

CARVALHO, A. M.; ALVES, M. M. F.; GOMES, P. de L. D. **Brincar e Educação**: Concepções e Possibilidades. Psicologia em Estudo, Maringá, v.10,n.02.p.217-226,mai./ago.2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-73722005000200008&script=sci_arttext> Acesso em: 16 jan 2012.

CAVALLARI, V. R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 2ª ed., São Paulo: Ícone, 1994.

CORSINO, P. (Org.). **Educação infantil: cotidiano e políticas**. São Paulo: Autores Associados, 2009.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 4 ed. São Paulo: Aquariana, 2007. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=_fARFTAmOzEC&oi=fnd&pg=PA7&dq=brinquedoteca+cunha+2007&ots=asv5Br0eJ5&sig=KRJTSq4rb-ijwpIc_FHWLdP77Yk#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 05 abr 2012.

Educação a Distância - EAD, Parceria entre Portal Educação e sites Associados. Programa de Educação continuada a Distância – **Curso de Brinquedoteca**. Portal Educação.1997.

FARIA, A. L. G. **A contribuição dos parques infantis de Mário de Andrade para a construção de uma pedagogia da educação infantil**. Ano XX, nº 69, Dez 1999. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v20n69/a04v2069.pdf>> Acesso em: 25 fev 2012.

FERREIRA, A. B. H. **Novo Aurélio século XXI: o dicionário da língua portuguesa**. Totalmente revisada e ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FORTUNA, T. R. **Vida e morte do brincar**. Faculdade de Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2004. Disponível em: <<http://www.escolaoficialudica.com.br/atuacoes/artigos/Jogo%20vida%20e%20morte%20o%20brincar.pdf>> Acesso em: 02 jun 2012.

FUSARI, M. F.R. **Brincadeiras e brinquedos na TV para crianças: mobilizando opiniões de professores em formação inicial**. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

HYPOLITTO, D. **Brinquedoteca**. Fev 2001. Disponível em<http://www.usjt.br/proex/produtos_academicos/33_24.pdf> Acesso em: 07 mar 2012.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MAIA, R. C. C; SOARES, A. B; VICTORIA; M. S. **Um estudo com professores da educação infantil e do ensino fundamental sobre suas habilidades sociais e inteligência geral**. *Estud. pesquis. psicol.* v.9 n.2. Rio de Janeiro set 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1808-42812009000200013&script=sci_arttext> Acesso em: 31 mar 2012.

MALLMANN, E. **O que podemos esperar de uma brinquedoteca**. 2005. Disponível em: <http://www.abrinquedoteca.com.br/artigos_integra2.asp?op=1&id=6> Acesso em: 06 mar 2012.

MARTINS, I. C. **As relações do professor de educação infantil com a brincadeira: do brincar na rua ao brincar na escola**. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação / Faculdade de Ciências Humanas - Universidade Metodista de Piracicaba, 2009. Disponível em: <<http://www.ufgd.edu.br/faed/nefope/downloads/tese-as-relacoes-do-professor-de-educacao-infantil-com-a-brincadeira-do-brincar-na-rua-ao-brincar-na-escola>> Acesso em: 24 fev 2012.

MATUSHITA, Cintia Kemi Saito; MENDES, Deise Márcia. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. (2012). Disponível em: <http://faculdaesdombosco.edu.br/v2.1/documentos/monografia_cintia_deise_completa.pdf> Acesso em: 26 mai 2012.

MAURÍCIO, J. T. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. Disponível em:<http://WWW.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=...>, acessado em 30/01/2012.

MISHIMA, F.K.T.; Barbieri, V. O brincar criativo e a obesidade infantil. **Estudos de Psicologia**, v. 14, n. 03, p.249-255, 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/epsic/v14n3/a09v14n3.pdf>> Acesso em 05 mar 2012.

OLIVEIRA, A. C. **Brincadoteca**. In: Ludicidade e psicomotricidade. Org. Universidade Luterana do Brasil – Ulbra. Curitiba: Ibplex, 2008.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL D. A.; BRANCO, A. U. **Brincadeira e desenvolvimento infantil**: um olhar sociocultural construtivista. v.16, n.34, Ribeirão Preto maio/ago 2006. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-863X2006000200005> Acesso em: 05 ago 2012.

RAMALHO, M. R. B. SILVA, C. C. M. **A brinquedoteca**. Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis, v. 8, p. 26-34, 2003. Disponível em < <http://revista.acbsc.org.br/index.php/racb/article/view/402>> Acesso em: 06 mar 2012.

ROSA, F. V. KRAVCHYCHYN, H. VIEIRA . M. L. **Brinquedoteca**: a valorização do lúdico no cotidiano infantil da pré-escola. Barbarói, Santa Cruz do Sul, n. 33, ago/dez 2010. Disponível em: <<http://online.unisc.br/seer/index.php/barbaroi/article/viewFile/1208/1320>> Acesso em: 10 mar 2012.

SILVA, A. P. S; PANTONI, R. V. **Educação de crianças em creches**. Ano XIX, n 15 out 2009. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/18165615-Educricancascreches.pdf>> Acesso em: 31 mar 2012.

SILVA, K. C. **O lúdico e o desenvolvimento psicomotor**. In Universidade Luterana do Brasil 2008.

TARDIF, M. RAYMOND, D. **Saberes, tempo e aprendizagem do trabalho no magistério**. Educ. Soc. v.21 n.73. Campinas, dez 2000. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302000000400013&lng=pt&nrm=iso> Acesso em: 26 mar 2012.

WAJSKOP, G. **O brincar na educação infantil**. São Paulo, n. 92, p. 62-69, fev 1995. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_pdf&pid=S0100-15741995000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=pt> Acesso em: 26 fev 2012.

WITTIZORECKI, E. S. **Jogos, recreação e lazer**. In Universidade Luterana do Brasil 1995.