



REP's - Revista Even. Pedagógica.

Número Regular: Documentação Pedagógica: experiências com projetos

Sinop, v. 9, n. 1 (23. ed.), p. 319-334, jan./jul. 2018

ISSN 2236-3165

<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/index>

BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS COMO EXPRESSÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Polyana Rabelo de Queiroz Gonçalves

Universidade do Estado de Mato Grosso, Sinop/MT - Brasil

RESUMO

Este artigo visa compreender o fator preponderante das brincadeiras, brinquedos e jogos no processo de desenvolvimento da criança, em uma escola Municipal de Educação Infantil de Sinop, Mato Grosso. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa, através de entrevistas realizadas com professores, coordenadora pedagógica e a observação das crianças no âmbito das brincadeiras. Buscou-se analisar como ocorrem as práticas pedagógicas docentes junto com as crianças. Como aporte teórico embasou-se nos autores Tizuko Morchida Kishimoto e José Luiz Straub. Os resultados apontam que a ludicidade do brincar favorece e auxilia nos aspectos motores, físicos e intelectuais da criança.

Palavras-chave: Educação Infantil. Brincadeiras. Jogos. Tizuko Morchida Kishimoto.

1 INTRODUÇÃO

É interessante ver como as crianças brincam, na imaginação do que querem fazer com tal objeto, não se preocupando com resultados, mas sobretudo, com o prazer que as levam a um comportamento espontâneo.

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS COMO EXPRESSÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**, sob a orientação do Professor Dr. José Luiz Straub e Coorientadora Ma. Josiane Rodrigues, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2017/2.

Nesse sentido, a criança cria e recria nas brincadeiras o cotidiano do adulto, trazendo a fantasia e a criatividade do que ela gostaria que acontecesse, tendo o professor uma organização pedagógica, refletindo e preparando ambientes que possa estabelecer interações entre crianças e professores, uma instituição que visa o desenvolvimento integral da criança.

Este artigo teve abordagem qualitativa em uma escola da rede municipal de Sinop, Mato Grosso, com objetivo principal de analisar o processo das crianças com os brinquedos, brincadeiras e jogos na contribuição para o desenvolvimento da criança, tendo como participantes duas professoras do Pré II e Pré III, e a coordenação da escola. Os dados foram coletados através de entrevistas² com perguntas semiestruturadas e a participação das crianças nos momentos de observação.

2 BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Ao brincar é despertada a afetividade de interação e cooperação com as demais crianças, desenvolvendo a sensibilidade com o próximo. Ao ter início uma brincadeira entre duas ou mais crianças, e brincarem em comum acordo, respeitando regras e personagens representadas por cada uma delas, cria-se um vínculo de amizade afetiva entre os participantes.

A afetividade não acontece apenas durante as brincadeiras, inicia-se durante e é externada para a vida cotidiana da criança dentro e fora da sala de aula. Um exemplo claro de afetividade observado durante o estágio da disciplina do curso de pedagogia de observação, é o que ocorre nas sextas-feiras na escola de educação infantil, dia em que é organizada uma atividade pedagógica, na qual as crianças podem levar brinquedos para a sala de aula, e mesmo o professor não pedindo, elas tinham iniciativa de compartilharem entre si os brinquedos, trocando-os uns com os outros. Nesse sentido constatamos na fala da professora “B” que as crianças exploram e vivenciam com as mais diversas formas.

²Os nomes das professoras entrevistadas constarão como letras ABC para preservar as identidades das mesmas.

(01) Professora B: Na sexta-feira é dia do brinquedo, então geralmente as meninas trazem bonecas, maquiagem, brincam de casinha e os meninos trazem carrinhos; as crianças gostam muito de correr de pega-pega, assim o faz de conta acontece.

Ao observar a interação das crianças, fica nítida a alegria que apresentam ao se socializarem, conhecendo novas formas de brincar e isso é lúdico na perspectiva de estimular brincar e socializar. Os indicadores da educação infantil mostram que é muito importante a maneira como as crianças vivem suas etapas de desenvolvimento. O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998, p. 27) afirma que:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

A ludicidade na vida da criança prepara caminhos de descobertas que são criados e recriados por ela quando estão à disposição, os brinquedos e jogos como forma de se divertirem prazerosamente.

(02) Professora A: A brincadeira, no fazer pedagógico, não pode ser uma brincadeira por si só, ela tem que ter um significado; para que você vai brincar daquela brincadeira, para que serve, qual é objetivo; tem que ter um objetivo na brincadeira do dia, o que a criança vai aprender com aquilo, tudo tem que ter dentro do pedagógico.

Portanto, a partir da imaginação presente nas brincadeiras espontaneamente a criança indaga, questiona e interliga o real com a fantasia. O objetivo do professor é que a criança aprenda determinados aspectos durante a sua prática pedagógica que prevalece, e a criança pela satisfação que deseja realizar.

Essas brincadeiras de representação de papéis foram reconhecidas e compreendidas por Piaget como 'jogo simbólico', onde a criança expressa seus sentimentos, desenvolve sua linguagem e aprende a socializar com as demais crianças, as quais convive cotidianamente.

(03) Professora B: Nas brincadeiras há regras sim, ainda mais para as crianças compreenderem a sequência lógica das brincadeiras e dos jogos, por que elas tem muita dificuldade de quando é sua vez ou do outro, então, temos que explicar de maneira que compreendam que as brincadeiras, danças, histórias exigem regras, porque se fizermos uma brincadeira sem regras, elas não acontecem da maneira que nós desejamos, porque daí vira uma bagunça, por isso que devemos explicar como são as regras, quem é primeiro, menina ou menino.

Conforme Kishimoto (2009), o jogo pode ser estabelecido pelos componentes do grupo, que brincam, as brincadeiras de faz de conta também tem regras de posição de papéis e atos, a disposição dos brinquedos. Nesse sentido é muito importante principalmente que o adulto prepare ambientes adequados para que essa socialização e trocas de papéis aconteça durante as brincadeiras de forma agradável. Assim,

[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (KISHIMOTO, 2009, p. 17).

De acordo com a autora Kishimoto (2009), o jogo muda de sentido conforme o entendimento de cada cultura ou sociedade, o que identifica o jogo são as peculiaridades como exemplo: o jogo de xadrez contém regras externas, já no jogo infantil as regras são mais internas que predominam o prazer, o ato voluntário da criança em jogar por vontade própria, por isso fica difícil definir o jogo, para algumas pessoas uma mesma conduta pode ser jogo ou não.

Ao ouvir as crianças, na brincadeira, constata-se como as mesmas assumem durante a brincadeira, uma relação com o mundo cultural onde vivem. Uma das crianças falou: “agora vou ter que ir trabalhar, mas já volto com um monte de coisas gostosas, cuida bem da casa viu”. Depois dessa fala, a mesma foi dar uma pequena volta e logo retornou falando: “pronto já cheguei. você quer comer agora? vou dar

comida para o bebê”. Mesmo, como nos diz Kishimoto, a criança se desligando do mundo real durante seu brincar, não buscando nenhum objetivo fora do brincar, ela acaba representando o mundo adulto, a cultura da qual faz parte.

Os jogos são de suma importância para o desenvolvimento da criança. Dentre os jogos que levam a criança à descoberta estão o jogo de construção; “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança”. (KISHIMOTO, 2009, p. 40).

O jogo é prazeroso por se tratar de escolha da criança, por conseguinte, leva a criança a um mundo de fantasia com a forte presença da situação imaginária, o jogo é tido como espontâneo, livre de opressões, assim, ao observar um grupo de crianças brincando de “Apostar Corrida”. Onde três crianças explicavam aos demais que a brincadeira seguia da seguinte forma: “Vamos brincar de apostar corrida, quem chegar no muro primeiro é o ganhador, eu vou contar até três *aí tá* valendo”. Assim, as crianças realizavam o jogo.

A brincadeira consistia em: quem chegasse primeiro a um ponto determinado seria o vencedor. Partindo de uma linha imaginária na contagem de um até três, foi dada a largada da corrida. Fato interessante, que embora, aparentemente havia uma competição acirrada entre eles, o intuito maior das crianças era a diversão, pois, flexionavam as regras de forma que todos pudessem chegar em primeiro lugar na competição, demonstrando assim, o companheirismo, cooperação e espírito de corpo. Diante disto, Kishimoto (2009, p. 25-26) afirma que: “esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança”.

No entanto, é apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas. Anteriormente, a brincadeira era geralmente considerada como fuga ou recreação e a imagem social da infância não permitia a aceitação de um comportamento infantil, espontâneo, que pudesse significar algum valor em si. (WAJSKOP, 2001, p. 19).

As brincadeiras que as crianças realizam acontecem naturalmente, como um forte desejo de diversão. Antigamente os professores não consideravam o valor que as brincadeiras têm, apenas significavam recreação, passatempo. No seio familiar a criança começou a ter seu devido valor, de poder brincar sem ter que ficar

trabalhando, reconhecendo a importância que o brincar é parte fundamental na vida da criança.

2.1 OS COMPONENTES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

A criança deve ser compreendida na pluralidade e diversidade étnica, cultural, social, política e econômica. Criança sujeito de direitos. Através das brincadeiras, aprendem escrevendo, fantasiando, simbolizando, classificando, quantificando, seriando, ordenando, somando, subtraindo, recriando coisas de sua cultura e recriando observando as outras pessoas fazerem.

(04) Professora A: Por exemplo, se oferecemos uma brincadeira de casinha, percebemos que eles trazem aquele conhecimento prévio de casa, de como é o papai a mãe, como a mãe faz comida, isso eu percebo.

Nesse sentido, nas brincadeiras, as crianças realizam-na de acordo com a proximidade de sua realidade e assim, aprendem a organizarem as formas de brincarem e exploram de várias maneiras. Com o olhar sensível do professor para as manifestações das crianças durante as brincadeiras, envolve a relação afetiva. Segundo Straub (2010, p. 48):

Os corpos das crianças, ininterruptamente, são moldados para agir segundo condutas consideradas adequadas socialmente, e as brincadeiras, por sua vez, são significativas nesse processo de regulação de seus corpos no tempo, no espaço e nos gestos.

Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010), é preciso ter uma instituição que valorize e garanta o cuidar junto com educar, que possibilite interações entre outras crianças, com espaços que proporcione a criança usar sua imaginação e fantasia.

Oferecendo condições e recursos para que as crianças usufruam seus direitos civis, humanos e sociais; Possibilitando, tanto a convivência entre crianças e entre adultos e crianças, quanto à ampliação de saberes e conhecimentos de diferentes naturezas; Construindo novas formas de sociabilidade e de subjetividade comprometidas com a ludicidade, a democracia, a sustentabilidade do planeta e com o rompimento de relações

de dominação etária, socioeconômica, étnico racial, de gênero, regional, linguística e religiosa. (BRASIL, 2010, p. 17).

Segundo Kishimoto (2009), a criança quando brinca, sente o poder de tomar decisões, escolher o quer brincar, as regras também podem permear no campo da fantasia. É importante, porque no ato de brincar, ela vai organizar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir atividades prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e aprender a usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar, no mundo em que se encontra. Dessa forma observa-se na fala da professora “A” que a criança no brincar aprende a esperar a vez do outro.

(05) Professora A: As crianças aprendem com as regras, a questão de quem vai primeiro, quem vai depois e, dentro disso, também trabalha a matemática e é muito importante trabalhar o respeito com o colega, de esperar a vez do outro; as vezes colocamos a brincadeira livre, mas a brincadeira tem que ser sempre dirigida com a professora junto interagido. Por isso a importância dessa exploração das crianças com os jogos.

A interação das crianças com os professores é fundamental, pois nessa relação a afetividade se constitui como elemento indispensável para o desenvolvimento da criança, é na interação que a criança observa e reproduz atitudes que veem ou ouvem dos adultos. Portanto, na brincadeira a criança não está preocupada em chegar a um determinado resultado e nem o professor deve exigir isso da criança, pois no brincar ela vai exercitando seu raciocínio lógico.

Tais dimensões humanas aparecem interligadas, uma vez que não é possível exercer a docência, de forma autêntica e comprometida, sem vivenciar o afeto pelos educandos e pelo mundo, sem dialogar com os indivíduos (alunos, pais, colegas, professores, enfim, com todos) e oportunizar a preservação do legado cultural da humanidade, por meio do acesso ao saber. (NASCIMENTO et al, 2013, p.1).

Com isso, o professor descobre as necessidades das crianças e como ele reage diante das trocas de experiências com o outro e participa ativamente das atividades realizadas no cotidiano escolar. Observado em sala de aula, onde as

crianças do Pré III, tendo a professora disponibilizado alfabeto móvel e uma folha sulfite escrito o nome de cada criança, distribuído nas mesas, para que identificassem seu nome com auxílio do alfabeto móvel, porém a maioria desenhou avião, bolo de chocolate, celular.

(06) Professora A: Os jogos e brincadeiras entram na formação da criança é também uma questão de interação da criança com as demais crianças, na sala e fora de sala. Nessa interação, a ação do brincar acontece e o lúdico se torna componente essencial nesse processo.

Segundo a autora Kishimoto (2009), o brinquedo é um objeto das brincadeiras que podem ajudar a criança a ter um aprendizado de forma prazerosa; esses brinquedos desenvolvem a coordenação motora, o equilíbrio as noções espaciais, além disso, podem tomar significados diferentes nas mãos das crianças transformando em vários objetos, vai depender da fantasia e imaginação que a criança cria e recria.

O lúdico é todo e qualquer atividade ou ação que venha contribuir para o divertimento e ao mesmo tempo aprendizado. A maneira que a criança tem de descobrir o mundo é através da curiosidade; a exploração dos objetos é fundamental para a ampliação do desenvolvimento motor e das habilidades. Mas, é na imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados que a criança atribui, significados esses, diferentes do que o brinquedo já possui. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. Sendo assim,

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade. (KISHIMOTO, 2009, p. 19).

A criança tem uma relação mais próxima com os brinquedos, que as leva a utilizar o mesmo objeto, em situações diferentes e com significados diferentes, relacionado, muitas vezes a sua cultura e seu cotidiano, e na medida que a

socialização com as demais crianças acontece, essas modificações de sentido dos brinquedos vão tomando novas formas de brincar.

De acordo com Vygotsky, interpretado por Oliveira (1992), a criança se constitui e desenvolve na relação com o outro, trocando e conhecendo novas culturas. O ambiente externo também é um meio de se relacionar, conhecendo o concreto dos objetos. Ao brincar os valores são percebidos e influenciados pelas crianças nas suas variações. Sendo assim,

A intervenção pedagógica provoca avanços que não ocorreriam espontaneamente. A importância da intervenção deliberada de um indivíduo sobre outros como forma de promover desenvolvimento articula-se com um postulado básico de Vygotsky: a aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento desde o nascimento da criança. (VYGOTSKY *apud* OLIVEIRA, 1992, p. 33).

É de suma importância que a criança tenha uma interação com pessoas adultas, pois favorece o seu aprendizado de forma lúdica. A criança consegue expressar e demonstrar o seu prazer por estar brincando, o professor nesse processo da articulação em uma socialização constituirá em espaços onde a criança sinte-se à vontade para fazer e manifestar seus desejos.

Ao observar as crianças do pré III, onde brincavam junto com a professora no pátio da escola de “coelho sai da toca”, no qual o objetivo da brincadeira era que ao parar a música o coelho teria que trocar de toca. É fascinante ver como as crianças se interagem umas com as outras, a afetividade da professora com eles fortalecia a confiança de brincarem. Nesse sentido, o professor na interação com as crianças fortalece a afetividade e a autoestima constituindo em um processo de construção.

É muito interessante ver como as crianças realizam e se combinam para ajudar o outro. Conforme as oportunidades e planejamentos do professor é que as manifestações acontecem e vão tomando formas do mundo adulto; no inventar e o brincar com brinquedos enriquece a curiosidade de descobrir como se brinca. A qualidade da educação infantil pode estar relacionada com o pensamento que alguns estabelecem entre o brincar livre e o dirigido.

É preciso pensar na criança por completo, para que ocorra naturalmente o desenvolvimento dentro de suas fases que são primordiais. A criança em sua subjetividade, aproveita a liberdade que tem para escolher um brinquedo para

brincar e a mediação do adulto ou de outra criança, para aprender novas brincadeiras e jogos, auxiliando no processo. Esta discussão fica evidente na fala da coordenadora C ao dizer que:

(07) Coordenadora Pedagógica C: Enfatizamos muito a importância da ludicidade no desenvolvimento da criança, porque é através do lúdico do faz de conta que a criança vai crescendo no seu emocional e psicológico e poderá se tornar uma pessoa melhor no futuro, pois é através do brincar que ela vai se preparar para a vida adulta, vai aprender a resolver os conflitos que ela sofrerá no futuro, vai aprender a viver em sociedade, respeitar o que os outros falam.

Dessa forma, o adulto tem um papel muito importante que é oferecer um ambiente estimulador com brinquedos e objetos na qual seu desenvolvimento motor e psicológico seja desenvolvido e assim, valorizando as diferentes formas que a criança tem de descobrir o mundo ao seu redor. Kishimoto (2009, p.19) afirma que:

A imagem da criança é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança. Assim se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua infância.

De acordo com Piaget, interpretado por La Taille (1992), as crianças desde muito pequenas têm a necessidade de terem como os pais o domínio sobre eles, esse domínio é chamado de coação, pois as crianças aprendem na relação com os pais ou outros adultos. É muito importante que crianças brinquem com outras crianças de culturas diferentes, que ao interagir com o meio externo, os símbolos, instrumentos que são os brinquedos e tudo que favorece a ludicidade.

A coação representa o tipo de relação dominante na vida da criança pequena. Nem poderia ser diferente, dada a assimetria da relação pai/filho ou adulto/criança. Portanto a coação representa uma etapa obrigatória e necessária da socialização da criança. Todavia, se houvesse coação, não se compreenderia o desenvolvimento das operações mentais. A cooperação necessária a esse desenvolvimento tem seu início, segundo Piaget, nas relações entre crianças, daí a simpatia que ele sempre teve pelos trabalhos em grupo como alternativa pedagógica. (PIAGET apud LA TAILLE, 1992, p. 20).

A criança não nasce sabendo brincar, ela necessita aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos, que estão ao seu redor. A criança descobre, em contato com objetos, jogos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Assim, observa-se na fala da coordenadora C ao dizer que ao brincar a criança aprende novas culturas.

(08) Coordenadora C: As crianças apresentam sim, formas diferentes de brincar, mas que um aprende com o outro. São várias vidas e núcleos, várias famílias que aprendem com os irmãos e é na escola que eles socializam o brincar. Muitas vezes percebemos que tem criança que não sabe brincar, aprendem a brincar na escola, na escola as crianças vão aprender a dividir a ter as regras de jogos e das brincadeiras também.

No brincar a criança constrói o seu mundo imaginário, desenvolvendo habilidades e comparando-o com o dia a dia dos adultos, fantasiando, relacionando situações que na maioria das vezes é o que ela quer ser. As brincadeiras acontecem de forma espontânea, não forçada; a criança, desde pequena, consegue decifrar o que quer brincar como forma de divertimento, não sabendo que nessas brincadeiras estão embutidos vários componentes importantes para seu desenvolvimento como por exemplo: raciocínio lógico, afetividade, organização, autoestima. Assim,

Nos momentos predominantemente afetivos do desenvolvimento o que está em primeiro plano é a construção do sujeito, que se faz pela interação com outros sujeitos, naqueles de maior peso cognitivo, é o objeto, a realidade externa, que se modela, à custa da aquisição das técnicas elaboradas pela cultura-ambos os processos são, por conseguinte, sociais, embora em sentidos diferentes: no primeiro, social é sinônimo de interpessoal; no segundo, é o equivalente de cultural. (WALLON apud DANTAS, 1992, p. 91).

Na situação acima, de Wallon, interpretada por Dantas (1992), a afetividade acontece na relação com o outro, quando a criança tem afeto terá maior probabilidade de conseguir se desenvolver e, por conseguinte a construção da criança vai tomando formas que são relativas ao mundo externo. Embora todo esse processo de desenvolvimento por meio da relação afetiva ter relevância na construção do indivíduo, muitas vezes é oculto aos pais.

(09) Coordenadora C: Para os pais é muito difícil deles entenderem, não tem essa consciência de que na escola as brincadeiras têm todo um objetivo, não é somente deixar a criança brincar por brincar, todas essas brincadeiras têm uma finalidade, não é uma brincadeira solta, não é uma atividade que não vai ter um aproveitamento no aprendizado deles. Para os pais é complexo acreditar que uma simples brincadeira de criança, que ao seu ver serviria apenas como passa tempo, seja relevante na formação de seus filhos. Essas brincadeiras não são aplicadas sem um objetivo, eles têm todo um embasamento teórico comprovado cientificamente, onde afirma que as brincadeiras ajudam as crianças no aprendizado e as preparam para viver em sociedade, e a escola por sua vez procura se adaptar de forma que desperte o interesse da criança.

Dessa forma, observa-se que os profissionais têm toda uma preparação e sensibilidade na compreensão de que as crianças se desenvolvem através do contato com brinquedos, brincadeiras e jogos. A formação continuada é um dos recursos dos professores, onde é possibilitado a refletirem e organizarem um espaço que desperte o interesse da criança em brincar e socializar tanto com crianças quanto adultos.

Na escola tem o Projeto Político Pedagógico (PPP) que tem como objetivo trabalhar e ajudar no desenvolvimento das crianças, auxiliando, no que for preciso, para seu futuro, socializando assim, a autonomia no seu pensar e agir. Assim,

As crianças de quatro (04) e cinco (05) anos podem brincar de:
Boliches, jogos de percurso, memória, quebra-cabeça, dominó, blocos lógicos, loto, jogos de profissões e com outros temas. Materiais de arte, pintura, desenho. Cd com músicas, danças. Jogos de construção, brinquedos para faz de conta e acessórios para brincar, teatro e fantoches. Materiais e brinquedos estruturados e não estruturados. Bandinha rítmica. Brinquedos de parque. Tanques de areia e materiais diversos para brincadeiras na água e areia. Sucata doméstica e industrial, materiais da natureza. Papéis, papelão, cartonados, revistas, jornais, gibis, cartazes e folhas de propaganda. Bola, corda, bambolê, pião, papagaio, bilboquê, perna de pau, amarelinha, varetas gigantes. Triciclos, carrinhos, equipamentos de parque. Livros infantis, letras móveis, material dourado, globo, mapas, lupas, balança, peneiras, copinhos e colheres de medida, gravador, tv, máquina fotográfica, aparelho de som, computador, impressora etc. (Projeto Político Pedagógico, p. 20-21, 2013).

A escola oferece condições para o desenvolvimento integral da criança reconhecendo que cada uma tem sua forma de se apropriar do mundo adulto, conhecendo, manuseando, explorando as possibilidades de conhecer como funciona determinado objeto, dessa forma um ambiente acolhedor que desperte curiosidade na interação com as demais crianças, trazendo para a realidade da criança brinquedos que ampliem sua cultura.

3 CONCLUSÃO

Neste artigo conclui-se que os brinquedos, brincadeiras e jogos contribuem para o desenvolvimento e formação da criança, tendo um caráter lúdico na perspectiva de estimular a novas descobertas. Ficou nítido que os profissionais que contribuíram para o resultado desta pesquisa, desenvolvem um belíssimo trabalho junto com as crianças, acreditando que a ludicidade é primordial e indispensável para a sua formação, como quando a professora participa da brincadeira coelho sai da toca, com a afetividade da mesma com as crianças, interagindo e estimulando a participarem e socializarem.

A criança realiza suas ações de acordo com as oportunidades oferecidas e preparadas para elas pois, é dessa maneira que a criança aprende prazerosamente e se desenvolve em vários aspectos, um deles é o sentido que atribuem a um brinquedo, percebendo os fatores internos e externos do cotidiano do adulto.

A educação infantil é o alicerce da educação, onde a criança aprende a organizar suas ideias, a cooperar, socializar e assim formando o seu caráter tornando-se, muitas vezes, um adulto flexível e criativo, sabendo lidar com as situações do dia a dia.

Na organização e proposta da instituição para os professores que valorizem e reconhecem a importância das brincadeiras, brinquedos e jogos na vida de uma criança, pois é integrador da socialização e isso tem influenciado a estarem sempre estimulando o contato com diversas formas que as possibilitam conhecer o mundo ao seu redor de forma lúdica.

Dessa forma, novas investigações nesse campo da educação infantil é de profunda importância e relevância, pois os profissionais podem utilizar em suas práticas os brinquedos, brincadeiras e jogos como fator preponderante no

desenvolvimento da criança, visando a organização de enriquecer o ambiente acolhedor com interações e socialização com as demais crianças. O jogo por sua vez propicia a organização do que se deseja realizar ao brincar, compreendendo quando é a vez do outro na dinâmica do brincar.

TOYS, PLAYINGS AND GAMES AS LUDICITY EXPRESSION IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT³

This article aims to understand the preponderant factor in playings, toys and games with in the child development; it was carried out in a municipal school of Early Childhood education in Sinop city, Mato Grosso. The methodology used was the qualitative research through interviews with teachers, pedagogical coordinator and by the observation of children in playing context. The aim of this study was to analyze how does the teaching pedagogical practices occurs long side children. As a theoretical contribution, the authors were Tizuko Morchida Kishimoto and José Luiz Straub. The results pointed out that ludicity in playing actions favors and assists the motor, physical and intellectual aspects of the child .

Keywords: Early Childhood Education. Playings. Games. Tizuko Morchida Kishimoto.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998, V.1.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 2010.

³Abstract confeccionado pela Professora Mestra Betsemens B. de Souza Marcelino. Professora interina do curso de Letras da UNEMAT-Sinop, mestra em Estudos da Linguagem pela UFMT/Cuiabá, graduada em Licenciatura Plena em Letras-Português/Inglês pela UNEMAT/Sinop.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (ORG.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2009. p.13-40.

NASCIMENTO, Lizandra Andrade; AZEVEDO, Gilmar; GHIGGI, Gomercindo. O CONCEITO DE AMOROSIDADE EM FREIRE E A RECUPERAÇÃO DO SENTIDO DE EDUCAR. In: **VIII Colóquio Internacional Paulo Freire**. 2013. Disponível em: <<http://coloquio.paulofreire.org.br/participacao/index.php/coloquio/viiicoloquio/paper/view/46/308>>. Acesso em: 06 out. 2017.

STRAUB, José Luiz. **Infâncias e Brincadeiras**: Culturas que governam. Sinop: UNEMAT, 2010.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LA TAILLE, Yves. O Lugar da Interação Social na Concepção de Jean Piaget. In: LA _____, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. **Piaget, Vygotsky, Wallon**: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky e o Processo de Formação de Conceitos. In: LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. **Piaget, Vygotsky, Wallon**: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.

DANTAS, Heloysa. A Afetividade e a Construção do Sujeito na Psicogenética de Wallon. In: LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. **Piaget, Vygotsky, Wallon**: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.

SINOP. Secretaria Municipal de Educação Esporte e Cultura. Escola Municipal de Educação Infantil Tempo de Infância. **Projeto Político-Pedagógico**. Sinop, 2013.

COORDENADORA PEDAGÓGICA C. **Coordenadora Pedagógica C**: depoimento [jun. 2017]. Entrevistadora: Polyana Rabelo. Sinop, 2017. 2 f. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS COMO EXPRESSÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE SINOP.

PROFESSORA A. **Professora A**: depoimento. [jun. 2017]. Entrevistadora: Polyana Rabelo. Sinop, 2017. 3 f. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS COMO EXPRESSÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE SINOP.

PROFESSORA B. **Professora B**: depoimento. [jun. 2017]. Entrevistadora: Polyana Rabelo. Sinop: UNEMAT, 2017. 3 f. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS COMO EXPRESSÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE SINOP.

Revista Even. Pedagóg.

Número Regular: Documentação Pedagógica: experiências com projetos
Sinop, v. 9, n. 1 (23. ed.), p. 319-334, jan./jul. 2018

Correspondência:

Polyana Rabelo. Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL), Sinop, Mato Grosso, Brasil. E-mail: po.lianarabelo@hotmail.com

Recebido em: 28 de abril de 2018.

Aprovado em: 28 de maio de 2018.