



REP's - Revista Even. Pedagóg.

Número Regular: Formação de Professores no ensino de Ciências e Matemática

Sinop, v. 8, n. 1 (21. ed.), p. 240-255, jan./jul. 2017

ISSN 2236-3165

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

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS:

contribuições para o desenvolvimento das crianças¹

Suzana Maria da Cruz

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

RESUMO

Este artigo discorre sobre as contribuições dos jogos e as brincadeiras na Educação Infantil. Para elaboração deste trabalho foi feito um levantamento bibliográfico com os teóricos Tizuko Morchida Kishimoto e José Luiz Straub, por meio da pesquisa qualitativa com questionários para professores e coordenador. Conclui-se que os profissionais entendem que os jogos e as brincadeiras são importantes e contribuem para a formação das crianças, produzindo resultados positivos, proporcionando momentos preciosos que permitem estar em contato com vários colegas. Os jogos e as brincadeiras são ferramentas potencializadoras na aprendizagem das crianças, o que contribui para construção de novas aprendizagens.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Crianças.

1 INTRODUÇÃO

Pensar em jogos e brincadeiras parece ser um tema fácil, afinal quem é que nunca brincou e/ou jogou algo na vida, ou não teve os seus momentos de brincadeiras. Nesta perspectiva, que toda criança aprende ou aprendeu algo

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: uma análise da formação cognitiva, afetiva e motora das crianças de Pré II** sob a orientação do Dr. José Luiz Straub, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), *Campus* Universitário de Sinop, 2016/2.

brincando, que me remeto a memórias da infância em que estas faziam parte constante.

É necessário compreender que apesar dos termos jogo e brincadeira estarem associados, eles têm significados diferentes, cada um com suas especificidades. A presente pesquisa objetiva compreender a importância dos jogos, e das brincadeiras e como estas potencializam o processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa foi desenvolvida em uma Escola Municipal de Educação Infantil (EMEI) do Município de Sinop. No intuito de preservar a identidade da escola a chamaremos de escola Gilmar Miranda, nome fictício.

A pesquisa se orientou pela abordagem qualitativa, segundo Minayo (1994, p. 22) permite compreender com profundidade o “mundo dos significados das ações e relações humanas que é um lado não perceptível e captável em equações médias e estatísticas”. Apresenta-se a abordagem teórica, em que se demonstra a descrição dos sujeitos da investigação e a análise dos dados, bem como o modo como foram tratados. O presente estudo insere-se numa investigação qualitativa uma vez que decorreu no ambiente natural do EMEI, a metodologia de pesquisa utilizada foi à observação, e o questionário.

2 BRINQUEDOS, JOGOS E BRINCADEIRAS

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende a transformar objetos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo, ou mesmo com brinquedos já previamente prontos, a criança geralmente o transforma naquilo que sua imaginação quiser. O brinquedo é o objeto usado para a brincadeira, Brougère (2001) o define como detentor de significados e características que vão além do real e do imaginário das crianças. Ainda segundo Brougère (2001, p. 8) o brinquedo é “rico em significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura”.

A infância é um período em que se descobre algo novo a cada dia, descobertas que propiciam criação e imaginação, a criança utiliza o brinquedo para recriar e fazer dele o que ela imaginar. Significa dizer que o brinquedo é o mediador da atividade. Brougère (2001, p. 40-41), sublinha:

A infância é conseqüentemente, um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo, é com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados. Por isso, parece útil considerar o brinquedo não somente a partir de sua dimensão funcional, mas, também, a partir daquilo que podemos denominar dimensão simbólica.

Segundo Freire (2002, p.14), o brinquedo é fato e depende de diversos fatores como as condições sociais, econômicas, culturais, desenvolvimento biológico, etc. por isso compreendemos que “quanto mais nova a criança, mais individual e aut centrado é o brinquedo”. A criança deposita no brinquedo o sentimento de posse, em que começa a ter autonomia, a aprender a lidar com as situações do meio onde vive.

O jogo segundo Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é para a criança trata-se de um momento em que, geralmente, ocorre aprendizagem e, que para o adulto normalmente é recreação. O jogo para os adultos não tem o mesmo significado que tem, para as crianças. Para elas o jogo tem uma relevância inimaginável, pois é o momento em que ela pode perceber que a brincadeira é uma ótima maneira para aprender e se divertir. O jogo também proporciona a autoestima das crianças, porque a brincadeira faz a criança adquirir confiança e isso faz diferença na aprendizagem.

Para Kishimoto (1997, p. 16) “o jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, um objeto”. No primeiro caso, o sentido do jogo dependerá de cada contexto social, e assim obterá resultados diferentes. Ou seja, como fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. No segundo caso, o jogo é diferente da brincadeira por conter regras. Basicamente a diferenciação entre os jogos são as regras, tanto que podemos utilizar o mesmo objeto para jogar jogos diferentes, como exemplo, o baralho. O mesmo objeto podendo ser jogado de diversas formas, e em várias brincadeiras. Segundo Kishimoto (1997, p. 17), “tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica”. E o

último sentido, refere-se ao jogo enquanto objeto. O jogo de damas se materializa no tabuleiro e nas 24 peças de duas cores, que podem ser confeccionadas com madeira, plástico, etc.

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, o faz de conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos. Kishimoto (2008, p. 15) afirma que:

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

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na execução quanto na criação. Os jogos envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar. Na atualidade, já há algumas tendências em que o educador elabora jogos e brincadeiras que exigem mais raciocínio lógico das crianças.

Essas atividades terminam favorecendo o desenvolvimento de habilidades motorias e sensoriais e estimulam o raciocínio, ou seja, jogos de construção e não fabricados por uma indústria qualquer, a cada dia percebemos, mais, a construção no espaço escolar, em que as crianças constroem, elaboram, criam e recriam seus brinquedos e utilizam nos jogos e nas brincadeiras. Kishimoto (2008, p. 40) ainda comenta que “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças”.

Kishimoto (1997) e Freire (1991) apontam que o que difere jogo de brincadeira é a existência de regras, elas os distinguem entre si. A regra é definida por Piaget (1978, p. 148) como “uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta”, assim organizam o jogo, todos os envolvidos precisam necessariamente segui-la do contrário acarretará em uma falta, punição ou mesmo a saída do jogo. O jogo utilizado como instrumento educativo pode

proporcionar à interação, a cognição, a motricidade, a autonomia, a aprendizagem e a afetividade entre as crianças. Kishimoto (2008, p. 36) acentua que:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla varias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

Já a brincadeira podemos dizer que é por meio da brincadeira que a criança pode desenvolver a sua própria liberdade e sua expressão, bem como sua criatividade. São na interação com os próprios brinquedos e o meio em que estão inseridas que as crianças vão construindo os seus conhecimentos, ou seja, através das atividades que podem proporcionar ludicidade dentro das suas variedades, elaborando e reelaborando, criando e recriando maneiras diversas de brincar.

A brincadeira é toda ação livre, em que a criança não tem regras determinadas previamente, não há exigências, e ainda traz consigo uma relação de aprendizagem, tanto no campo educativo, quanto no desenvolvimento da autonomia pessoal. Kishimoto (1997, p. 21) afirma que brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. Desta forma, a criança brinca pelo prazer de brincar com qualquer objeto ou até mesmo sem nenhum, é o querer da criança, a vontade advinda dela mesma pelo prazer da brincadeira. A criança se expressa através daquilo que vê, daquilo que vivencia cotidianamente, da cultura a que faz parte, e a sua percepção perante aos acontecimentos faz com que ela recrie situações enquanto brinca, como a menina que brinca de se maquiar, ou de professora, está recriando situações que ela vê.

Brougère (2001, p. 59) compreende que “a brincadeira é, entre outras coisas um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como deveria ser”, sendo assim as brincadeiras se caracterizam e se constituem como forma de lazer, de ensinamento, através das brincadeiras a criança pode diferenciar situações, resolvê-las, e aprender com elas, dentro das inumeras

brincadeiras existentes, a criança aprende a tomar decisões, aprende a dividir com o colega, aprende a conviver em grupo, aprende a esperar sua vez, a respeitar a vez do outro, desta forma, ela não só compreende o mundo que a cerca, mas como também desenvolve sua autonomia e a sua vida em sociedade.

Ferreira (1999, p. 222) define brincadeira como “ato ou efeito de brincar; divertimento, sobretudo entre crianças; entretenimento”, sendo assim, a criança não precisa necessariamente de brinquedos para que a brincadeira ocorra, essa pode ser livre, bem como sem nenhum brinquedo, como exemplo, podemos citar a brincadeira de rodas, não necessariamente de brinquedos, basta a vontade, o querer. Já Miranda (1964, p. 30) a define como “o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo”, nesta perspectiva que a autora aborda, coloca o brinquedo como imprescindível para que a brincadeira aconteça, para a autora este se torna necessário.

3 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS NO PRÉ III: o percorrer investigativo

Os jogos e as brincadeiras possuem valor imensurável na educação infantil. Durante a observação, percebi que os professores explicam sobre a importância dos jogos e das brincadeiras, para identificar e perceber como as brincadeiras estão inseridas no cotidiano na educação infantil. Fui bem recepcionada, pois já conhecia muito bem a instituição, observei uma turma de pré III, além de conversas informais, apliquei o questionário a duas professoras e à coordenadora da instituição, chamarei a primeira professora de Mariana, a segunda de Maria e a coordenadora respectivamente (os nomes são fictícios). Os jogos e as brincadeiras são para as professoras maneiras lúdicas de aprendizagem, para a professora Mariana:

(01) Professora Mariana: A criança pode vivenciar experiências dos adultos através de brinquedos e brincadeiras tendo a possibilidade de construir relações reais entre elas elaborando suas regras.

Marcelino (1996, p. 38) enfatiza que “É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com

intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural”. Tendo uma ligação direta com a fala da professora Maria ao afirmar que:

(02) Professora Maria: Nessa fase a criança aprende brincando, através dos jogos e das brincadeiras direcionadas ou livres, e dos brinquedos ela explora o mundo a sua volta, aprende a lidar com suas emoções, a resolver conflitos entre elas mesmas. Quando duas ou mais querem um determinado brinquedo, elas acabam encontrando um jeito de resolver, ou uma desiste para outra ficar com o brinquedo, ou desistem as duas. Não dá pra colocar no papel tudo o que as brincadeiras lhes proporcionam, mas que elas são extremamente importantes e essenciais, isso sem dúvida.

Depois de responder sobre sua formação profissional e tempo em que atuam na Educação Infantil, as professoras foram indagadas sobre qual era, em sua visão, a importância de jogos e brincadeira na educação infantil. Ambas concordam que possuem papel fundamental nesse início de aprendizagem das crianças. E que esse momento que se pode trabalhar com aplicação de jogos e brincadeiras, auxilia fazendo uma junção do concreto com o lúdico. As técnicas que envolvem a ludicidade fazem com que a criança aprenda com prazer e alegria, ênfase ainda que esse lúdico não é passatempo ou uma concepção de brincadeira superficial e sem significado.

A educação lúdica é uma ação inerente na criança que aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 1995, p. 11).

Propiciar a crianças momentos de ludicidade nessa etapa da aprendizagem é fundamental, principalmente na escola que objetiva o desenvolvimento da criança em vários aspectos tais como cognitivo, relacional, social e pessoal. A professora Mariana diz que:

(03) Professora Mariana: Temos uma variedade de brinquedos disponíveis utilizamos de cantinhos de faz de conta e brincadeiras planejadas o tempo é determinado conforme planejamento, mas acontece diariamente.

Rodrigues (2013, p. 10) “compreende a escola como um espaço para as crianças vivenciarem a ludicidade para desenvolver a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa. A professora Maria coloca que:

(04) Professora Maria: A instituição possui diversos brinquedos, as brincadeiras direcionadas ocorrem conforme planejamento mais diariamente tem brincadeiras, e damos os brinquedos para as crianças brincarem.

Observei que as professoras enfatizam a necessidade de se estabelecer a relação entre o concreto e o lúdico, porque nessa idade a criança constrói conceitos brincando. No contexto escolar é necessário que os professores consigam dominar alguns conceitos de jogo e de brincadeira, para que ambos sejam utilizados adequadamente no processo de ensino-aprendizagem, uma vez estes são presentes nessa primeira etapa da educação básica. Acentuo ainda que para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade para atribuí-lhes novos significados, a professora Mariana afirma que o:

(05) Professora Mariana: Faz de conta imitando pai, mãe, irmãos, professor, mídia vivenciando situações de seu cotidiano. E as histórias as crianças adoram.

Sendo assimos jogos e as brincadeiras proporcionam à criança uma satisfação pelo fato de que para essa criança é somente brincadeira, ela ainda não percebe como essa brincadeira propicia um leque de aprendizagens, sem dizer que ela interage melhor quando se trata de diversão. Aliado a esta satisfação está à maneira de proporcionar a criança uma aprendizagem dinâmica e divertida, que está associado às brincadeiras. Já para a professora Maria:

(06) Professora Maria: Assistir DVD musicais, elas adoram, pulam, agacham, erguem os braços, liberam energia, além de cantarem.

Podemos explorar diversos conteúdos como exemplo, as cantigas de roda que proporcionam momentos de interação social. Freire (1991) propõe que é necessário que os professores aprendam a trabalhar com os jogos e com as brincadeiras, a fim de proporcionar o desenvolvimento de habilidades motoras, e cognitivas.

Para isso, é necessário propiciar práticas que despertem a ludicidade no cotidiano da educação infantil. Para que as crianças aproveitem melhor o tempo em que fica na instituição. Pois quando a criança interage com as outras crianças, ela consegue expressar-se melhor e mostrar o que ela vê do mundo que a cerca. A criança aprende muito com a interação com o outro e com o meio, Vygotsky (1989) diz que as formas de intervenção do professor são fundamentais para o sucesso do ensino, o professor é sem dúvida mediador desse sucesso.

Acerca da quinta questão de forma geral as professoras, concordam que elas gostam de quase todas, mas o faz de conta, está praticamente em todas. De acordo com as respostas obtidas as brincadeiras fazem parte do aprendizado e as crianças gostam de praticamente todas, dificilmente uma criança se recusa a brincar do que é proposto, no entanto, ressaltam a necessidade de se ter um planejamento, pois mesmo com atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, o professor tem que estabelecer critérios para seguir, pois essas atividades também “são instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças” (BRASIL, 1998, v. 3, p. 41).

Sobre a definição de brincar, ambas colocam que brincar para criança é prazeroso, que nas brincadeiras se explora a criatividade e a curiosidade da criança que vai influenciar na relação social da mesma. A professora Mariana é categórica:

(07) Professora Mariana: Brincar pra mim é uma forma que as crianças têm de vivenciar, assimilar e interpretar o mundo e de se relacionar com as pessoas.

Nas respostas, observa-se que as professoras veem as brincadeiras e as atividades lúdicas como meio de proporcionar relações sociais e afetivas, uma vez que brincando se estreita vínculos e se percebe novas realidades. A fala da professora Maria é esclarecedora:

(08) Professora Maria: Brincar é a forma, mas completa da criança aprender, sem imposições partindo do que ela ver, do que ela sente, principalmente nas brincadeiras livres em que elas ficam dispersas e podem escolher aquilo que mais gostam.

Finalmente sobre a última indagação, ambas relatam sobre observar como a criança reage a cada situação proposta pelos jogos e as brincadeiras, e como lidam com os brinquedos, observa-se o companheirismo, individualismo, cooperação, atitude, atenção, percepção, como resolvem seus problemas, como entram em acordo. Mariana explica que:

(09) Professora Mariana: O brincar faz parte do cotidiano das crianças e mesmo tão pequenas utilizam-se das brincadeiras para aprender desenvolvendo a imaginação, regras de convivência em sociedade.

Segundo as mesmas as experiências e informações adquiridas incorporam regras e valores necessários ao convívio social, a professora Maria elucida dizendo que:

(10) Professora Maria: São muito relevantes, pois auxiliam no desenvolvimento das habilidades, além de proporcionar momentos de ludicidade, tornando a aprendizagem mais significativa.

Acerca do questionário com a coordenadora, ela salienta o fato de as atividades lúdicas serem concretas e importantes para a criança, a coordenadora traz a visão de Piaget (apud ARANHA, 2002), quando coloca que a brincadeira com uso de jogos é essencial para o processo de aprendizagem da criança. Para a mesma:

(11) Coordenadora: Os jogos são objetos e práticas que associam se as brincadeiras de uma forma lúdica, participativa, sócio interativa proporcionando aprendizado, pois é no brincar que acontece a aprendizagem da criança. Acredito que não é possível haver aprendizado, pois é de suma importância às brincadeiras

na educação infantil, bem como o seu desenvolvimento na aprendizagem tanto cognitiva como intelectual das crianças.

Por isso, trabalhar com a criança o desenvolvimento intelectual precisa desses momentos lúdicos. Sobre o desenvolvimento da criança com jogos e brincadeiras, destaca-se na fala da coordenadora que ocorre aprendizagem a partir de brincadeiras no ambiente escolar, mas também fora dele, no meio em que ela vive, segundo ela:

(12) Coordenadora: A definição de brincadeira o ato do brincar como recurso pedagógico que proporciona à criança momentos em que ela pode mostrar sua agilidade através do jogo, construindo estratégias. O valor desse momento mágico que é o brincar na educação infantil, bem como a criança precisa desse tempo, para o exercício do pensamento e da aprendizagem e o alicerce para a formação da criança. A proposta sugerida pela escola e de que seja construído esse material com as crianças de maneira lúdica, divertida e posteriormente socializa-lo.

A escola vê o lúdico como incentivo a aprendizagem das crianças. O RCNEI destaca, na página 63, que brincar para a criança é essencial, pois ela expressa “emoções, sentimentos, pensamentos”, desejos e necessidades. O que vem a embasar a resposta da coordenadora:

(13) Coordenadora: Enquanto a criança brinca, ela realiza muitas descobertas sobre o mundo que a cerca e sobre si mesma, bem como aprende a relacionar se com o outro, com o mundo em que vive. O faz de conta depende da capacidade de cada criança para representar o seu imaginário das fantasias e, para favorecer esse fazer da criança, é de fundamental importância. E que o haja espaço adequado e ofereça recursos e materiais variados que permitam a elas expressar seus anseios e imaginarem situações cotidianas das brincadeiras e desta forma pode se afirmar que ha aprendido. Os conteúdos programáticos são elaborados de acordo com a faixa etária para crianças de 4 e 5 anos; como pintura, desenhos livres, colagem, recortes, comparação, leitura de imagem, leitura deleite exploração da leitura, massinhas de modelar, associar números a quantidade, enfim.

A coordenadora coloca a importância destas para a construção do conhecimento da criança, e que as brincadeiras auxiliam o desenvolvimento cognitivo delas. Sobre a última questão, a resposta da coordenadora enfatiza a necessidade de escolher a brincadeira ou o jogo e saber exatamente quais os objetivos que podem ser alcançados com cada atividade, visando o aprendizado, bem como seu desenvolvimento. A formação da coordenadora e sua trajetória pela educação contribuem muito para o trabalho desenvolvido no EMEI, contando também com sua experiência de professora na educação infantil.

(14) Coordenadora: Acredito que a atividade lúdica é uma ferramenta que possibilita as crianças a aprenderem a relacionar-se com os outros, promovendo maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Por meio do brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporcionando-lhe o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Na infância, os jogos e as brincadeiras estão sempre presentes. Na educação infantil, que faz parte do período da infância não poderia ser diferente. Os jogos e brincadeiras tem amplo espaço, uma vez que fazem parte do processo de ensino-aprendizagem. Os jogos e as brincadeiras são importantes mecanismos para as crianças exercitarem sua criatividade e a cultura da qual estão inseridas, além de contribuir na coordenação motora fina e ampla. É uma maneira lúdica de expressar-se, comunicar-se e principalmente reventar-se.

Durante minhas observações, vivenciei vários momentos em que as crianças deixaram explícitas nas brincadeiras o que vivenciam dentro e fora da escola, inclusive os conhecimentos adquiridos no ambiente familiar. É possível perceber que para realizar as brincadeiras de faz-de-conta, é necessário já ter tido contato com essas experiências, para só então reproduzi-las a sua maneira. Também é necessário que todas do grupo compreendam os papéis que irão desempenhar no decorrer da brincadeira, papéis esses estabelecidos pelas próprias crianças.

As brincadeiras de faz-de-conta estão sempre presentes, pois brincavam sem os brinquedos, e transformavam os jogos em brinquedos, que variavam de acordo com as experiências que elas já tinham. Também no faz-de-conta as crianças

expressam coisas do seu cotidiano como se representa tudo o que vivem fora do ambiente do EMEI, como se as crianças construíssem “uma ponte entre a fantasia e a realidade” (BOMTEMPO, 2009, p. 67) dessa forma explicitam a sua realidade, e a criança “tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos” (Idem, 2009, p. 69).

Quando uma das professoras refere-se aos DVDs musicais percebi que as crianças gostavam de circular por diversas brincadeiras, desenvolvendo suas habilidades psicomotoras, expressivas, além de interagir e trocar experiências com os outros colegas, e dançavam, pulavam, além destes benefícios, Londero (2011, p. 18) afirma que:

A dança, além de mobilizar o potencial expressivo, torna a criança consciente de suas ações e atitudes corporais: desenvolve habilidades psicomotoras, favorece a formação de conceitos e solução de problemas, estimula a interação social, organiza o gesto e movimentação cotidianos, desenvolve a orientação tempo- espaço, preserva e estimula o potencial criativo-imaginário.

Outra brincadeira que percebi que as crianças gostam muito, é pular corda. Esta brincadeira consiste em pular a corda toda vez que ela bater no chão, e também orientar-se pela canção geralmente cantada pelas crianças para ver quantas puladas a criança consegue dar. Durante a brincadeira, as crianças se sentem muito a vontade, elas mesmas se organizam a professora as observa, mas elas organizam a fila e cantam a música. Pular corda exige das crianças movimentos locomotores fundamentais que envolvem a projeção do corpo no espaço, como o caminhar, o correr e o saltar. Essas habilidades motoras básicas são realizadas espontaneamente pelas crianças, são movimentos que desenvolvem o potencial de cada uma.

A infância é momento único na vida da criança, que permite desfrutar dos jogos e das brincadeiras, estes momentos se tornam cada vez mais essenciais para proporcionar esse tempo da infância de cada uma, e devem ser propiciados na escola de um modo geral, não só nessa primeira etapa da educação básica, mas também nas outras posteriores a esta, para que as brincadeiras tradicionais passadas de geração para geração não se percam. Quando a criança brinca ela interage com o outro, compartilha brinquedos e experiências, desenvolve-se

intelectualmente. Esses momentos influenciam na aprendizagem das crianças, uma vez que impulsiona a cognição, a motricidade e afetividade. Além de fazer com que as crianças representem o meio social que as cercam.

3 CONCLUSÃO

Com o desenvolvimento desta pesquisa, foi possível perceber que os jogos e as brincadeiras influenciam direta e indiretamente no processo ensino-aprendizagem, estes estão presentes no cotidiano das crianças. A instituição proporciona momentos de entretenimento e socialização para as crianças, através das atividades. O objetivo do trabalho teve como foco o EMEI e evidenciar a relevância dos jogos e das brincadeiras nesse processo de ensino aprendizagem, nessa etapa primordial da educação. Durante a pesquisa, observei e analisei para compreender a importância dessas atividades que envolvem os jogos, as brincadeiras, e os brinquedos, para o desenvolvimento da criança.

Pelo meio dos jogos e das brincadeiras são proporcionadas oportunidades de realizar as mais diversas experiências e atingir novas etapas da vida. No ensino infantil, não são aprofundados os jogos com regras. As brincadeiras livres são importantes nesta fase, pois despertam a criatividade, a interação e socialização, já que as crianças utilizam um mesmo brinquedo para várias brincadeiras.

Nessa análise realizada no EMEI da pesquisa pude ver como é fundamental a dedicação integral de seus profissionais para que seja propiciada uma educação de qualidade. Outro fator importante do funcionamento de um EMEI é a organização do tempo e espaço, a flexibilidade para atender as crianças, que têm seus sentimentos e ritmos próprios, e que estas possam ser ouvidas para expressar as suas vontades e os seus saberes. Pois cada criança aprende em seu próprio tempo. Os profissionais da referida instituição estão cientes de que os jogos e as brincadeiras são necessários, pois proporcionam enormes contribuições para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor.

Ao final desta pesquisa, percebi que os profissionais entendem que os jogos e as brincadeiras são importantes e contribuem para a formação das crianças, produzindo resultados positivos. Para as crianças, estes são momentos preciosos que permitem estar em contato com vários colegas, experimentar outras vivências e

aprender a viver coletivamente, visto que tudo na maioria das vezes tem que ser dividido com outro colega. Portanto, os jogos e as brincadeiras são ferramentas potencializadoras na aprendizagem das crianças, o que conseqüentemente contribui para construção de novas aprendizagens.

Vygotsky enfatiza que a criança deve ser estimulada a superar desafios, portanto a EMEI em suas atividades deve proporcionar que a criança possa manipular sozinha alguns recursos destinados para ela, nesses casos o professor só intervém se for necessário. A presente pesquisa analisou diante das observações a multiplicidade das atividades de uma instituição de educação de ensino infantil e sua interação. Diante das possibilidades apresentadas, é fundamental que se possa refletir como os jogos, as brincadeiras e o brincar são partes presentes e constantes nesse período de desenvolvimento da criança, logo, assumem papéis essenciais nesse processo.

THE GAMES AND FUN: contributions to development of children

ABSTRACT²

This article discusses about the contribution of games and fun in the children's education. It for elaboration of this work was made a bibliographic survey with the researchers Tizuko Morchida Kishimoto and José Luiz Straub, through of the qualitative research with questionnaires to teachers and coordinator. To concludes that the professionals understand that games and fun are important and contributes to children's education, making positives results, providing precious moments, which allow being in touch with several colleagues. The games and fun are intensifying instruments in the children's learning, which of contribute to building of new learning.

Keywords: Games. Fun. Children.

² Resumo traduzido Júlia Ribeiro - Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras – PPGLetras - UNEMAT- Sinop-MT.

REFERÊNCIAS

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Marchida (Org.). **Jogo, brinquedo e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: documento introdutório. Brasília, 1998.

FERREIRA, Aurélio. **Novo Aurélio século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. 2 ed. São Paulo: Scipione, 1991.

_____. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores associados, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. 2. reim. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

_____. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

STRAUB, José Luiz. **Infância e brincadeiras**: reciprocidade produzida no contexto escolar e fora dele. Sinop: CEACD/Sinop – Unemat, 2003.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Correspondência:

Suzana Maria da Cruz. Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Sinop, Mato Grosso, Brasil. E-mail: suz-zii@hotmail.com

Recebido em: 16 de maio de 2017.
Aprovado em: 30 de junho de 2017.