FERREIRA, Aurora. A criança e arte: o dia - dia na sala de aula. 3.ed.-Rio de Janeiro:Wak Ed.,2011.
FONTANA, Roseli Aparecida. Mediação pedagógica na sala de aula . 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2000.
LOBO, Luiz. Tempo de ser criança: crescer depressa demais acaba sendo uma desvantagem. Rio de Janeiro: Rio Gráfica, 1986.
LUQUET, Gabriela. O desenho infantil. Ed do Minho. Portugal: 1981.
MOREIRA, Amanda. O espaço do desenho: a educação do educador. São Paulo: Loyola, 2012.
MALUF, Cristina Munhoz. Brincar Prazer e Aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
OLIVEIRA, Vilma. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis. RJ: Vozes, 1993.
OLIVEIRA, Maria Ângela Calderari. Psicopedagogia: a instituição educacional em foco. Curitiba: IBPEX, 2009.
OSTETTO, Luciana Esmeralda. Educação Infantil: saberes e fazeres da formação de professores. 5º ed. São Paulo: Papirus, 2012.
PORCHER, Louis. O desenho. In: Educação Artística: Luxo ou necessidade? São Paulo: Summu. 1982.
SANTS, Tarso. Artes na Educação. São Paulo:Summu, 1987.
SANTS, Tarso. Artes e vicinalidades: entre a gravura, o objeto e a instalação. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
VASCONCELLOS, Celso. Para onde vai o Professor? Resgate do professor como sujeito de transformações. São Paulo: Libertad, 1998.
VYGOTSKY, L. S. A formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
VYGOTSKY, L. S. Imaginação e Criação na Infância. São Paulo: Ática, 2009.
VYGOTSKY, L. S. Imaginação e criatividade na infância. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
OSTROWER, F. Criatividade e processos de criação. Petrópolis: Vozes, 2014.

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

SOLANGE COELHO COSTA LOPES

RESUMO
Ao jogar a brincar, as crianças podem entender um novo conceito ou ideia, adotar uma perspectiva diferente ou experimentar diferentes opções ou variáveis. Os jogos fornecem um contexto para a prática envolvente. Através de jogos, as crianças podem aprender uma variedade de habilidades importantes. Existem inúmeras habilidades que as crianças podem desenvolver por meio do jogo, como habilidades de pensamento crítico, criatividade, trabalho em equipe e bom senso esportivo. Enquanto jogam, as crianças desenvolvem uma variedade de conexões com o conteúdo e podem formar memórias positivas de aprendizado. Além disso, muitos jogos apresentam uma variedade de estímulos diferentes; algumas crianças lembram-se das palavras do vocabulário de representá-las, outros lembram-se de ler as pistas e outros lembram-se de ouvir colegas de classe gritando respostas. Os jogos e as brincadeiras podem fornecer uma variedade de experiências sensoriais para as crianças.
PALAVRAS-CHAVE: Criatividade; Estímulos; Habilidades

INTRODUÇÃO
Friedrich Froebel, um educador alemão que criou o conceito de 'jardim de infância', acreditava que "a brincadeira é a expressão mais alta do desenvolvimento humano na infância, pois sozinha é a livre expressão do que está na alma de uma criança".
Os educadores do serviço de educação e cuidado infantil de sua criança podem ter dito que eles usam uma abordagem 'baseada em brincadeiras' para o aprendizado e desenvolvimento das crianças.
Brincar é uma atividade em que as crianças mostram sua notável capacidade de exploração, imaginação e tomada de decisão. Embora o brincar seja

frequentemente descrito como 'trabalho infantil', é intensamente agradável para eles. O tipo de brincadeira em que as crianças se envolvem e seus propósitos mudam ao longo da infância, da infância à adolescência.
Maluf (2009, p.13) afirma que:

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual. Sobretudo nesta fase, deve-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências.

Os educadores dos serviços de educação e cuidados infantis usam uma ampla gama de experiências lúdicas para o aprendizado e desenvolvimento das crianças, em vez de usar 'lições' estruturadas ou experiências formais de ensino. Eles montam jogos internos e externos apropriados para a idade, que

podem ser jogados com segurança e diversão por todas as crianças.
Os educadores incentivam a aprendizagem das crianças através da brincadeira:

- Fornecendo recursos que refletem a idade, os interesses, o conhecimento, os pontos fortes, as habilidades e a cultura das crianças para estimular e apoiar o brincar. Recursos que permitem o uso aberto de itens como blocos ou caixas de papelão estimulam a criatividade e a capacidade de manipular conceitos mentalmente quando crianças. Por exemplo, transforme uma caixa em um carro.
- Planejar experiências lúdicas baseadas na avaliação das diferenças, interesses, necessidades e habilidades individuais de desenvolvimento das crianças. Por exemplo, quando uma criança aprende a segurar um lápis para desenhar e escrever, os educadores darão às crianças objetos de tamanhos diferentes para serem apreendidos e ganharão força nos dedos da criança.
- Observando as crianças brincando, para que elas possam entender como brincam com outras crianças, que habilidades e compreensão demonstram

nas brincadeiras e que atividades podem fortalecer suas habilidades na brincadeira.

- Participar de brincadeiras infantis para ampliar o aprendizado da criança e modelar habilidades como raciocínio, linguagem apropriada e comportamentos positivos.
- Proporcionando grandes blocos de tempo sem pressa e ininterrupto para que as ideias e os jogos das crianças se desenvolvam.

O sucesso das crianças como aprendizes depende de bases sólidas desenvolvidas desde a infância. A aprendizagem baseada em brincadeiras promove habilidades, entendimento e disposições essenciais, essenciais para a aprendizagem e o bem-estar ao longo da vida da criança.
Teóricos proeminentes da aprendizagem, incluindo Lev Vygotsky e Jean Piaget , enfatizaram a importância do brincar no desenvolvimento do pensamento imaginativo abstrato e na realização de objetivos que as crianças ainda não podem alcançar na vida real. Por exemplo, uma criança de três anos incapaz de andar a cavalo pode sentar-se em um galho de árvore quebrado e imaginar andar. Como outros animais, usamos jogos para imitar atividades e papéis para os quais precisamos nos preparar, como brincar de “casa” para imitar as interações sociais de adultos ou cozinhar com um forno de fácil cozimento para entender a essência da preparação das refeições.
O conceito de jogo como forma de aprendizado não é uma ideia nova. A República de Platão chamou a atenção pela primeira vez para a relação entre brincar de mentirinha e educação mais de 2.500 anos atrás. Ao introduzir uma lição filosófica na forma de um diálogo, Platão criou um jogo para ser jogado por jovens filósofos atuando como Sócrates e seus interlocutores. Os leitores que se envolvem com a performance de Platão em Sócrates são intencionalmente levados a refletir sobre suas próprias ações, pensamentos e opiniões para se tornarem os melhores filósofos que podem.
De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e

cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de Educação Infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL, 1998, p. 30)

Análises mais recentes da educação da perspectiva do brincar expandem a definição de aprendizado para incluir narrativa, colaboração social e desempenho.
A importância de longa data do aprendizado e do desenvolvimento humano pode ajudar a informar os esforços para incorporar novas tecnologias na educação.
A palavra “jogo” significa algo diferente hoje do que há várias décadas atrás, antes que os jogos eletrônicos ultrapassassem nossas televisões, smartphones, computadores e tablets.
Embora os jogos eletrônicos tenham claramente um grande potencial, professores e psicólogos da educação ainda estão tentando entender as melhores maneiras de usá-los como uma ferramenta para a educação.

A IMPORTÂNCIA DO JOGO

A brincadeira é fundamental para o aprendizado e o desenvolvimento da criança. Quando a criança brinca, ela oferece muitas maneiras e horários diferentes para aprender.
O jogo também ajuda a criança a:

- Construir confiança
- Sentir-se amado, feliz e seguro
- Desenvolver habilidades sociais, linguagem

e comunicação
- Aprender sobre como cuidar dos outros e do meio ambiente
- Desenvolver habilidades físicas.

Diferentes tipos de jogo

O jogo livre e não estruturado é o melhor tipo de jogo para crianças pequenas.

É uma brincadeira que simplesmente acontece, dependendo do que interessa a criança na época. O jogo livre não é planejado e permite que a criança use sua imaginação e se mova no seu próprio ritmo.
Exemplos de jogo não estruturado podem ser:
- Jogo criativo sozinho ou com outras pessoas, incluindo jogos artísticos ou musicais
- Jogos imaginativos - por exemplo, fazer cubículos com caixas ou cobertores, vestir-se ou brincar de faz de conta
- Explorando espaços de jogo novos ou favoritos, como armários, quintais, parques, playgrounds e assim por diante.

O professor pode fazer parte da brincadeira não estruturada - ou não. Às vezes, tudo o que se precisa fazer é apontar a criança na direção certa - em direção à confusão de bonecas e brinquedos no chão dela, ou à mesa com giz de cera e papel. Às vezes o professor pode precisar ser um pouco mais ativo. Por exemplo, 'Que tal brincar de vestir-se? O que você quer ser hoje?
O jogo estruturado é diferente. É mais organizado e acontece em um horário fixo ou em um espaço definido. É frequentemente liderada por um adulto.
Exemplos de jogo estruturado incluem:
- Aulas de familiarização com a água para crianças pequenas ou aulas de natação para crianças mais velhas
- Grupos de histórias para crianças e pré-escolares na biblioteca local
- Aulas de dança, música ou teatro para crianças de todas as idades
- Jogos de tabuleiro ou de cartas familiares

À medida que a criança cresce, a maneira como ela brinca mudará - ela ficará mais criativo e experimentará mais brinquedos, jogos e ideias. Isso pode significar que ela precisa de mais espaço e tempo para jogar.
Além disso, as crianças passam por diferentes formas de brincar à medida que crescem. Isso inclui brincar sozinho, brincar ao lado de outras crianças e brincar de forma interativa com outras crianças.

BENEFÍCIOS DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS PARA AS CRIANÇAS

Brincar ajuda as crianças a entender o mundo e a descobrir como o corpo delas funciona.
Por milhares de anos, o brincar tem sido uma tradição infantil. Desregulado e não estruturado, passou de geração em geração.
Brincar é algo feito por si só, é voluntário, prazeroso, oferece uma sensação de engajamento, leva o tempo a perder. E o ato em si é mais importante que o resultado.
Com essa definição em mente, é fácil reconhecer os benefícios potenciais do jogo. O jogo nutre relacionamentos consigo mesmo e com os outros. Alivia o estresse e aumenta a felicidade. Ele cria sentimentos de empatia, criatividade e colaboração. Ele suporta o crescimento de robustez e areia. Quando as crianças são privadas de oportunidades de brincar, seu desenvolvimento pode ser significativamente prejudicado.
Segundo Teixeira (2010, p.49):

Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimentar formas de comportamento e se socializar, descobrindo o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, descobrindo, dessa forma, que não é o único sujeito da ação, e que, para alcançar seus próprios objetivos, precisa considerar o fator de que outros também têm objetivos próprios.

Brincar não é frívolo. Não é algo a se fazer depois que o "trabalho real" é feito. Brincar é o verdadeiro trabalho da infância. Por meio dela, as crianças têm suas melhores chances de se tornarem adultos inteiros e felizes.
Acredita-se que o brincar é o principal veículo para o crescimento ideal na infância. Abaixo estão apenas algumas das maneiras pelas quais as crianças aprendem brincando:
- Quando as crianças brincam, estão desenvolvendo habilidades em todas as áreas do desenvolvimento: cognitiva, física, comunicação e social / emocional. Eles praticam e reforçam essas habilidades de uma maneira que não pode ser alcançada através de planilhas ou tempo de exibição.
- O jogo promove hábitos saudáveis ao envolver ativamente as crianças no mundo ao seu redor. Isso contraria questões que muitas crianças enfrentam atualmente, como a obesidade infantil.
- Brincar é um calmante natural e uma saída que permite que as crianças trabalhem com sua ansiedade e medos.
- O brincar permite que as crianças testem novas ideias e estabeleçam conexões entre suas experiências anteriores e suas investigações ativas.
- As crianças tomam suas próprias decisões durante o jogo; eles começam a fazer conexões entre suas escolhas e as consequências naturais dessas escolhas.

• O jogo apoia o desenvolvimento do autocontrole, essencial para o sucesso mais tarde na vida. As crianças brincam porque têm um profundo desejo de entender o mundo. O brincar permite que eles regulem seus sentimentos, adiem a gratificação e negociem com os outros, todos os aspectos importantes do desenvolvimento do autocontrole, uma habilidade do século XXI .

• A espontaneidade da brincadeira promove a tomada de riscos à medida que as crianças interagem com os materiais e seu ambiente. O sentido do desconhecido ajuda as crianças a desenvolver flexibilidade mental e função executiva .

• O brincar ajuda as crianças a desenvolver a atenção plena e a se sentirem seguras para tentar novas ideias e experiências. À medida que as crianças se envolvem em brincadeiras, elas suspendem a consciência do tempo e do espaço, tornando-se totalmente presentes na tarefa em questão.

O aprendizado acontece de maneira mais eficaz com materiais abertos que podem ser usados de várias maneiras para estimular a criatividade das crianças .

As brincadeiras infantis são uma rica oportunidade para o desenvolvimento da criança, como aprender novos conceitos e como interagir com os outros. Os adultos podem seguir a orientação de uma criança ou oferecer orientação gentil, mas o brincar é mais rico quando as crianças estão no comando.

A brincadeira de criança em sala de aula ou em casa costuma ser considerada divertida e imaginativa, mas com valor educacional limitado. A verdade é que, no meio de criar um restaurante juntos, vestir sapatos adultos ou girar com os amigos em uma terra de conto de fadas, as crianças estão aprendendo a resolver problemas, coordenar, cooperar e pensar de maneira flexível. Imagine as habilidades necessárias para transformar a caixa de areia em um local de escavação de ossos de dinossauros!

As experiências dramáticas de jogo são algumas das primeiras maneiras pelas quais as crianças aprendem sobre seus gostos e desgostos, seus interesses e suas habilidades. Eles experimentam dramatizações e trabalham para dar sentido ao que observaram. Apenas observe crianças brincando com bonecas para ver exemplos disso. As bonecas geralmente se tornam versões da criança e são uma maneira segura de expressar novas ideias e sentimentos.

De acordo com o RCNEI, (1998, p. 21):

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar, podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças adultos cujas percepções e compreensões da realidade também são diversas. Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com os outros por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destacam-se a imitação, o faz de conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal.

As crianças resolvem problemas de vida confusos, assustadores ou novos. Você já presenciou crianças fingindo ir ao médico? Uma criança, com obediência, segura o estetoscópio falso enquanto as outras se alinham para um check-up. Na maioria das vezes, alguém recebe ‘tiros’. Essa é a maneira de uma criança explorar uma experiência comum e, às vezes, confusa ou assustadora. Por meio dessas representações, as crianças ficam mais confortáveis e preparadas para os eventos da vida de maneira segura. As crianças costumam usar a brincadeira de mentirinha para resolver eventos de vida mais desafiadores também, seja enfrentando uma doença na família, a ausência de um dos pais ou um divórcio ou um incêndio em casa.

É possível uma aprendizagem com características lúdicas, com o objetivo de dinamizar a aprendizagem, pela iniciativa do aluno e pela motivação gerada pelo trabalho grupal. Nessa medida, a participação do professor no jogo e na brincadeira dos alunos tem a finalidade de ajudá-lo a perceber como podem participar da aprendizagem e da convivência em geral. [...] (TEIXEIRA, apud MOREIRA, 2010, p.71).

As crianças desenvolvem importantes habilidades de pensamento social e de ordem superior complexa. Fingir brincar é muito mais do que simples atividades lúdicas; requer estratégias avançadas de pensamento, comunicação e habilidades sociais. Por meio de brincadeira, as crianças aprendem a fazer coisas como negociar, considerar as perspectivas dos outros, transferir conhecimento de uma situação para outra, adiar a gratificação, equilibrar suas próprias ideias com as outras, desenvolver um plano e agir sobre ele, explorar o simbolismo, expressar e ouvir pensamentos e ideias, atribuir tarefas e papéis e sintetizar informações e ideias diferentes. Nesta descrição da peça criativa, poderíamos descrever com a mesma facilidade as habilidades necessárias para gerenciar com êxito

um projeto de trabalho para um adulto, assim como descrever a brincadeira de criança.

O PODER DO JOGO

Por definição, um jogo é simplesmente uma forma estruturada de jogo que excita os sentidos e cativa os jogadores; todos os ingredientes que queremos que os alunos tenham em nossas salas de aula.
Bossa afirma que o jogo:

Constitui-se numa importante ferramenta terapêutica, permitindo investigar, diagnosticar e remediar as dificuldades, sejam elas de ordem afetivas, cognitivas ou psicomotoras. Em termos cognitivos significa a via de acesso ao saber, entendido como a incorporação do conhecimento numa construção pessoal relacionada com o fazer (BOSSA, 1994, p. 88).

Ao contrário do ensino regular, um jogo bem desenvolvido pode transmitir instintivamente conteúdo significativo. Além disso, uma infinidade de pesquisas demonstrou como os jogos de aprendizagem em sala de aula se traduzem em aquisição significativa de conhecimento , motivação para aprender e até mesmo o desenvolvimento do altruísmo. A pesquisa sobre os benefícios dos jogos para a aprendizagem levou a uma explosão na indústria de jogos educacionais de jogos divertidos e informativos.
As escolas têm uma infinidade de jogos para escolher, que se encaixam no currículo e também estimulam as crianças a aprender. Um debate em andamento se concentra em saber se os jogos analógicos ou digitais são melhores para uso em salas de aula. Como na maioria das coisas, um ou outro não funciona.

“É através do jogo que a criança cria uma situação imaginária, são recursos privilegiados de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos, como a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade (OLIVEIRA, 2007, p.76).

Os jogos analógicos são ótimas ferramentas táteis para deixar as crianças empolgadas com o aprendizado, e os jogos digitais adicionam um nível de interação criando experiências únicas, histórias mais complicadas e oferecendo diferentes tipos de colaborações de jogadores, como aldeias globais de equipes de estudantes. Ao emparelhar jogos analógicos e digitais nas salas de aula, garantimos que os alunos estejam envolvidos no aprendizado multissensorial.
Mais do que apenas uma chance de se divertir, brincar é um negócio sério quando se trata de saúde e desenvolvimento de uma criança.
Montandon (2001, p. 51) afirma que:

A infância é uma construção social; A infância é variável, não pode ser separada de outras variáveis (classe social, o sexo ou o pertencimento étnico); As relações sociais das crianças e suas culturas devem ser estudadas em si; As crianças são e devem ser estudadas como atores na construção de sua vida social e da vida daqueles que as rodeiam; Os métodos etnográficos são particularmente úteis para o estudo da infância; A infância é um fenômeno no qual se encontra a “dupla hermenêutica”, ou seja, proclamar um novo paradigma no estudo sociológico da infância é se engajar num processo de ‘reconstrução’ da criança e da sociedade.

Pesquisas mostram que o brincar pode melhorar a capacidade das crianças de planejar, organizar, conviver com outras pessoas e regular emoções. Além disso, o brincar ajuda com as habilidades linguísticas, matemáticas e sociais e até ajuda as crianças a lidar com o estresse.
O aprendizado é melhor alimentado ao explorar o desejo natural de uma criança de brincar, em vez de apenas fatores externos, como resultados dos testes. À medida que se envolvem ativamente e descobrem com alegria seu mundo, as crianças adquirem habilidades do século XXI que exigem cada vez mais trabalho em equipe e inovação.
Além de melhorar a saúde e o desenvolvimento de uma criança, a brincadeira ajuda a construir relacionamentos seguros, estáveis e estimulantes que protegem contra o estresse tóxico e desenvolvem resiliência sócio emocional. A alegria mútua e a interação individual que acontece durante o jogo podem gerenciar a resposta ao estresse do corpo.
De acordo com Kishimoto (2005, p.20):

O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos; valor da estruturação: dá suporte à construção da personalidade infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica.

Ao brincar com um objeto como um brinquedo, os bebês estão usando suas habilidades motoras sensoriais para explorar suas propriedades e conduzir “experimentos”, como um pequeno cientista faria. Para saber se um objeto é sólido, por exemplo, ele