pais de Educação Pró-Conselho: caderno de referência / coordenação geral de articulação e fortalecimento institucional dos sistemas de ensino. Brasília, 43 p. 2004.

SOUZA, D. B.; VASCONCELOS, M. C. C. Os Conselhos Municipais de Educação no Brasil: um balanço das referências nacionais (1996-2002). Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v.14, n.50, p. 39-56, jan./mar. 2006.

TEIXEIRA, L. H. G. Conselhos municipais de educação: autonomia e democratização do ensino. Cadernos de Pesquisa, Juiz de Fora, v. 34, n. 123, p. 691-708, set./dez. 2004

Portal da Secretaria Municipal de Educação – Conselhos e Colegiados. Disponível em: http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Main/Page/PortalSMESP/Conselhos-e-orgaos- Colegiados. Acesso em: 26 jan. 2018.

Portal da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte - Educação, 2019. Conselho Municipal de Educação. Disponível em: https://prefeitura.pbh.gov.br/educacao/conselho. Acesso em 04 mar. 2019

Portal do Conselho Municipal de Educação de Recife. Disponível em: http://www.portalcme.recife.pe.gov.br/. Acesso em 01 mar. 2019

SÃO PAULO. Lei Municipal nº 16.271 de 17 de setembro de 2015. Aprova o Plano Municipal de Educação de São Paulo. Diário Oficial da Cidade de São Paulo, São Paulo, 18 set. 2015. p.1, 3-4c.

SÃO PAULO. Lei Municipal nº 10.429 de 24 de fevereiro de 1988. Dispõe sobre a criação do Conselho Municipal de Educação, e dá outras providências. Diário Oficial da Cidade de São Paulo, São Paulo, 25 fev. 1988. p.1.

SÃO PAULO. Decreto Municipal nº 33.892 de 16 de dezembro de 1993. Dispõe sobre o reestabelecimento do Conselho Municipal de Educação e dá outras providências. Diário Oficial da Cidade de São Paulo, São Paulo, 17 dez. 1993. p.1.

SÃO PAULO. Decreto Municipal nº 34.441 de 18 de agosto de 1994. Aprova o Regimento interno do Conselho Municipal de Educação e dá outras providências. Diário Oficial da Cidade de São Paulo, São Paulo, 19 ago. 1994. p.1.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DAYANA MENDONÇA SOUZA DE ALMEIDA

RESUMO

O respectivo artigo foi desenvolvido por meio de pesquisa de livros e artigos publicados e descreve a importância do lúdico na educação infantil. Neste material é descrito um pouco da trajetória dos jogos e brincadeiras para contribuição do desenvolvimento e aprendizagem das crianças. São elencados alguns tipos de jogos e suas finalidades na relevância da capacidade de estimular o raciocínio, modos de jogar, percepções e sensações de diversos sentimentos como alegria, ansiedade, pressão, medo e infinitas motivações que ao participar de um jogo podem causar. Também apresenta autores que incentivaram a brincadeira e jogos, exemplificando o movimento dessa história suas finalidades e público alvo de acordo

com a idade. Nesse trabalho será abordada a importância de como propiciar um momento lúdico de maneira acolhedora, prazerosa e segura para as crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Brinquedos; Brincadeiras; Desenvolvimento; Aprendizagem.

ABSTRACT

The respective article was developed through research of published books and articles and describes the importance of playfulness in early childhood education. This material describes a little of the trajectory of games and play to contribute to children's development and learning. It lists some types of games and their purposes in the relevance of the ability to stimulate reasoning, ways of playing, perceptions and sensations of different feelings such as joy, anxiety, pressure, fear and infinite motivations that when participating in a game can cause. It also features authors who encouraged play and games, exemplifying the movement of this story, its purposes and target audience according to age. In this work, the importance of how to provide a playful moment in a welcoming, pleasant and safe way for children will be addressed.

KEYWORDS: Games; Toys; Games; Development; Learning.

INTRODUÇÃO

Desde a pré-história o jogo e a brincadeira estão presentes na vida humana sendo, portanto, características culturais. A importância do brincar e do jogo para o desenvolvimento físico e mental já era conhecido pelos antigos e hoje sabemos que além desses benefícios, também são importantes para convivência em sociedade.

Na educação grega os jogos eram utilizados como ferramentas de ensino, valorizando o desenvolvimento mental e físico. Já na idade média, esse modelo de educação foi alterado, de forma, que os jogos e brincadeiras foram excluídos da escola. Nesse contexto a criança não era considerada pelos adultos da época.

A infância tinha um período curto no período medieval, pois ao alcançar seis a ou sete anos de idade, o indivíduo deixava de ser criança, passando a realizar as atividades da vida adulta.

No século XV, inicia-se um novo olhar sobre ser criança, trazendo mudanças que considerava a criança como um ser social, que crescia e se desenvolvia possível de ser educado por uma ação pedagógica que identificasse suas individualidades e sua condição de ser criança. No final do século XV que realmente acontece uma mudança no trato e entendimento da infância. Um exemplo é a instituição escolar, porém no início eram salas frequentadas por alunos de todas as idades.

A partir do século XVI, as crianças passam a ter o direito de ficarem mais com seus pais desenvolvendo uma atitude de afetividade fraterna pelos filhos.

Nos séculos XVII e XVIII alguns pensadores foram essenciais para a mudança da infância, ressaltando o respeito à condição de ser criança e a importância da brincadeira e jogos na educação das crianças pequenas.

DESENVOLVIMENTO

De acordo com algumas pesquisas o escritor Froebel foi o primeiro a reconhecer a importância do jogo e brincadeira como ferramentas de expressão para as crianças e seu respectivo desenvolvimento. Friedrich Froebel nasceu na Prússia em 1782, sua mãe morreu logo cedo, então foi criado por seu pai e seus irmãos sendo incentivado ao trabalho considerando a criança como um pequeno adulto. Logo Froebel passa a ser guarda florestal, após um tempo decide cursar filosofia, utilizando a herança de sua mãe para os estudos, pois tinha como objetivo ter uma formação acadêmica. Também se interessou por arquitetura dentro da universidade e atuou na profissão.

Depois de formado retornou a sua cidade atuando como professor de desenho da escola normal, nessa situação Froebel analisa os desenhos, faz anotações demonstrando grande interesse nessa área. Mas com a guerra de 1813 de Pruciona contra a França, Froebel abandona sua função de professor, para prestar serviço na guerra.

Após a guerra constrói um instituto educativo na Alemanha, passando a utilizar as teorias pedagógicas desenvolvidas durante sua atuação como professor de desenho. Porém na Alemanha é visto como um revolucionário da educação e passa a ser perseguido, pois suas propostas não estavam de acordo, visto que, não eram muito técnicas, moralistas e diretas. Então Froebel vai para a Suíça em 1832 começa a trabalhar com Pestalozi e apresentam o desenvolvimento gradual da criança.

Até o século XVIII as crianças eram consideradas como jovens adultos e no século XIX é compreendido o adulto completo, que se forma e precisa de uma educação. Baseado na condição de que o adulto necessita de uma formação é apresentado o desenvolvimento gradual da criança, considerando que a criança vai se desenvolver primeiro na infância, sequentemente na meninice, puberdade, mocidade para então poder alcançar a maturidade.

De acordo com a divisão de desenvolvimento Froebel e Pestalozi compreendem a necessidade de ensino para cada faixa etária, subtendendo que as crianças precisam de um ambiente propício para contribuir em sua aprendizagem. Logo Froebel constrói os jardins de infância, instituições de ensino que atendem crianças com menos de 8 anos de idade, seu intuito não é alfabetizá-las, mas sim formá-las na linguagem, percepção e na brincadeira.

Para Froebel o jardim de infância era de fato um jardim, considerando as crianças como plantinhas do jardim e o professor seu jardineiro que tinha que estimular, adubar colaborando em seu pleno crescimento.

A percepção sensorial, linguagem o brinquedo e o lúdico são considerados como base de sua educação. De forma que na percepção sensorial o professor incentiva a criança a perceber o mundo de diferentes formas, na linguagem deveria desenvolver sua oralidade de modo que fosse uma linguagem rica, já introduzindo a linguagem escrita, o brinquedo e o lúdico como principais ferramentas para seu desenvolvimento. Durante as brincadeiras Froebel observava o comportamento das crianças para compreender suas relações, esse movimento é visto como mundo interno e externo, de forma que a criança recebia elementos do mundo externo e reagia de acordo com o mundo interno, aquilo que pensava e sentia. Portanto de

acordo com Froebel a criança estimulada na infância se desenvolve melhor, também relata a importância dos cuidados constantes com as crianças para que possam se desenvolver, afirmando que o brincar é uma das principais ferramentas da aprendizagem, pois na brincadeira acontecem diferentes transformações sociais, visto que ao brincar aprende a se relacionar com o mundo e as diferentes situações de convivências, além do desenvolvimento físico e moral, considerados como elementos essenciais do desenvolvimento infantil.

Froebel é um criador do brinquedo pedagógico e utilizava o jogo em sua sala para estimular as crianças, observando então o mundo interno e externo, de modo que, o brincar é fundamental para o aprendizado da criança, pois por meio da brincadeira pode-se formar o indivíduo até os 8 anos de uma maneira completa. Também compreende que a brincadeira, a atividade natural, a linguagem oral, a natureza e a vida estão interligadas, realizava dinâmicas e brincadeiras como facilitadoras da aprendizagem em sala de aula e posteriormente também realizava na área externa como atividades em grupo em situações de aprendizagem e divertimento considerando que nesse momento acontecia a ligação em Deus, o autor tem uma formação cristã e social. A partir desse estudo da ciência no século XIX que iniciou a construção da brincadeira e aprendizagem.

Huizinga também estudou o jogo e considerando como um elemento da cultura observava que os participantes possuem atitudes diversas como: livre, voluntária, imaginária e desinteressada, nesse movimento de diversão e competição acontece o prazer do jogador. O autor aponta para algumas existentes em determinados tipos de jogos que colocam a limitação de tempo e espaço.

Para Jean Piaget o lúdico é essencial no desenvolvimento cognitivo do ser humano, descrevendo que o jogo inicia quando a criança realiza com um sentido e não somente pelo prazer, jogando simbolicamente, passando a assimilar o que é real ao “eu”, centrada em si mesma. Piaget classifica os jogos em jogo de exercício, jogo simbólico e jogo de regras.

Os jogos de exercício, denominados como jogos sensórios motores, iniciam no primeiro período de desenvolvimento da criança, em atividades sensório motor. Sendo este o primeiro tipo de jogo que apresenta no desenvolvimento da criança. Esse jogo é extremamente importante, pois nesse período a criança começa a explorar o mundo, conhece seus sentidos, sensações e movimentos. Mesmo permanecendo para a vida todo esse período é acometido até os dezoito primeiros meses.

Os jogos simbólicos acontecem principalmente entre dois até sete anos, nessa fase a criança começa reproduzir alguma atividade da vida real como, por exemplo: brincar de casinha, faz de conta, exercendo alguma profissão, indo ao shopping/mercado, parque ou outro lugar, coloca um salto e imita um adulto, com brinquedos sobre a mesa imita um bolo e faz uma festa de aniversário, enfim a criança imagina e vivencia diversas situações que sua criatividade pode produzir. Porém a partir dos sete anos, conforme a criança se adapta as realidades físicas e sociais, diminui seu interesse pelas transposições simbólicas e se interessa pela existência verdadeira, conhecendo e jogando outros tipos de jogos.

Os jogos de regra para Piaget iniciam

a partir dos quatro anos de idade permanecendo para sempre. Existem dois tipos de regras: as transmitidas que são aquelas já impostas por gerações anteriores e as espontâneas. As regras transmitidas são aquelas já impostas por gerações anteriores e as espontâneas se referem aos jogos de natureza contratual e momentânea.

Piaget aborda que os jogos de regras incluem as combinações sensório-motoras como: corridas, lançamento de bolinhas de gude e outros movimentos com mais intensidade do corpo ou intelectuais como cartas, damas, xadrez, cubo mágico e outros que também são regulados por um código que passa de geração em geração ou por acordos improvisados entre os participantes.

Para Vygotsky ao brincar a criança imita papéis observados em sua cultura que ainda não pode exercer por não estar preparada. Com essa brincadeira é incentivado o desenvolvimento já que a criança se relaciona com diversos conhecimentos de regras de conduta presentes em sua realidade.

A atividade lúdica é algo totalmente relevante no desenvolvimento da criança, pois pode expor suas emoções, sensações, reproduzir diversas situações compreendendo as regras e valores que fazem parte de sua cultura de maneira prazerosa, descobrindo novas formas de brincar, jogar, criar e reinventar alguns combinados. Esse movimento favorece a troca de experiências, a importância do respeito ao próximo, limites e até mesmo sua superação, por meio de treinos e experimentos.

Tizuko Kishimoto descreve as funções de jogo, brinquedo e brincadeira na educação infantil. O brinquedo favorece o imaginário, com ele a criança cria, imagina e reproduz diversas brincadeiras. O jogo vai além da atividade recreativa, favorecendo o ensino dos conteúdos em sala de aula propiciando diversão e compreensão de mundo. Na brincadeira tradicional prevalece à cultura de várias gerações, já o brinquedo auxilia no desenvolvimento da comunicação sendo um objeto de socialização. O objetivo é aprender brincando.

Conforme Kishimoto não é fácil definir o papel do jogo, visto que, podem ocorrer diversas interpretações para definição da palavra. Pode relacionar o jogo a brincadeira de mamãe e filhinha, jogos políticos, de adulto, crianças, xadrez, futebol e uma infinidade de jogos. Porém mesmo sendo um jogo, cada um tem sua especificidade. Alguns exigem regras, astúcias, imaginação, representação mental, habilidade manual, movimento motor e outros.

Um tabuleiro com piões é um brinquedo quando usado para fins de brincadeira. Teria o mesmo significado quando seria recurso de ensino, destinado à aprendizagem de números? É brinquedo ou material pedagógico? Da mesma forma, um tabuleiro de xadrez feito de material nobre como o

cobre ou mármore exposto como objeto de decoração, teria o significado de jogo (Kishimoto p.15)

A definição de jogo é bem complexa diante da variedade de como será utilizado.

“A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte

da caça necessária a subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não- jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam." (Kishimoto p. 15)

Conforme os pesquisadores do Laboratore de Recherche sur Le Jeu et Le Jouet, da Universit Paris-Nord iniciam alguns significados ao termo jogo ao apontar três níveis de diferenciações.

O resultado de um sistema linguístico, que funciona dentro de um contexto social; Um sistema de regras; e Um objeto.

No primeiro nível, o jogo tem seu significado de acordo com a linguagem de cada contexto social. Nesse conceito é importante se atentar e respeitar aos costumes e regras de cada sociedade.

O segundo nível o uso de regras permite identificar a especificidade do jogo.

O terceiro interliga-se o jogo no objeto, exemplo o pião que confeccionado de madeira representa a brincadeira de rodar pião.

A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. (Kishimoto p.16)

Portanto o jogo é reconhecido de acordo com aquilo que cada sociedade considera como jogo.

"Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se com 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, como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (Kishimoto p.17)

De acordo com Kishimoto no Brasil, jogo, brinquedo e brincadeira estão indefinidos, pois apresenta um nível baixo de seu conceito. Porém, o jogo é constituído conforme o contexto social, os valores e modo de vida de cada grupo.

Também temos um sistema de regras que contribuem para identificar em qualquer jogo as especificidades de cada modalidade. Por exemplo, o xadrez que apresenta regras diferentes do jogo de dama. Portanto, nesse contexto, são as regras que irão definir cada tipo de jogo.

Outra característica de jogo está interligada a um determinado objeto, por exemplo, o xadrez que é desenvolvido no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira e outros.

Para Kishimoto os aspectos citados proporcionam uma inicial compreensão do jogo de acordo com as culturas diferentes, regras e objetos que o caracterizam. O brinquedo diferente do jogo, contempla uma relação próxima com a criança e ausência de regras, pois pode ser utilizado de várias maneiras, contribuindo com a reprodução de imagens vivenciadas em seu cotidiano. Dife-

rente dos jogos como dama e de construção que exigem a compreensão e habilidades para manusear objetos e desempenhar suas regras, o brinquedo proporciona que a criança reproduza acontecimentos de tudo que existe em seu cotidiano, na natureza e as construções humanas, pois podem imitar sua realidade, permitindo representar aquilo que já sabe, sendo uma fotografia da realidade. Os brinquedos possibilitam uma totalidade social, pois reproduzem o modo de vida, com aparelhos diversificados como eletrodomésticos, carros, utensílios de casa entre outros. Porém não são idênticos a realidade, uma vez que os brinquedos possuem tamanho, material e modo de uso de acordo com cada faixa etária.

É possível também imitar, reproduzir um imaginário inventado pelos desenhos, seriados de televisão, personagens dos contos de fada, super-herói e outros de preferência de cada criança.

É interessante que o brinquedo além de oportunizar um mundo imaginário na criança também contempla a mesma proposta para o adulto ao criar o objeto lúdico. A infância permite enxergar uma imagem de inocência, sendo reconstituída pelo adulto por meio de um contexto de valores e ambição da sociedade e também pela memória do adulto que faz lembrar seu tempo de infância. Se a infância expressa no contexto atual é contemplada pelo passado do adulto que observa sua infância. O brinquedo oferece a infância o que contêm no mundo real, seus valores, concepções e o imaginário de seu criador.

Bachelard, em A poética do devaneio (1988: 93-137), nos mostra que há sempre uma criança em todo adulto, que o devaneio sobre a infância é um retorno à infância pela memória e imaginação. A poesia é o estimulante que permite esse devaneio, essa abertura para o mundo, para o cósmico, que se manifesta no momento da solidão. Há em nós uma infância represada que emerge quando algumas imagens nos tocam. (Kishimoto, p.20)

O brinquedo possibilita sempre uma retomada da infância do adulto que fica registrada em sua memória e imaginação. De acordo com Kishimoto a palavra “brinquedo” não pode ser confundida com sentidos do jogo, visto que, a criança tem uma dimensão material, cultural e técnica. Sendo objeto será sempre um material para brincadeira colaborando com o imaginário infantil.

Conforme o estudo a autora cita Wittgnstein, em Investigações filosóficas (1975: 42- 3), que investiga a grande família composta por diferentes tipos de jogos. Afirmando que o termo jogo é muito vago devido contemplar múltiplos significados, sendo como uma ramificação do jogo em uma família, com várias espécies e seus parentescos.

Algumas características de jogo de acordo com Huiuzinga (1951: 3-31) produzidos pela sociedade envolvem algumas situações de prazer, o caráter “não sério”, a liberdade, a separação de fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício e a limitação no tempo e no espaço.

O jogo em sua maior parte proporciona a sensação de prazer, porém conforme Vygotsky afirma que em algumas ocasiões a busca do objetivo causa desprazer e esforço.

Huizinga descreve que o caráter “não sério” não está indicando que a criança não brinque com atenção, mas que ao participar de uma determinada brincadeira a pouca seriedade se refere ao riso, que geralmente faz

parte do lúdico se contrapondo a atividade séria e se for algo imposto deixa de ser jogo.

O ato de brincar contribui para o distanciamento da vida cotidiana abrindo espaço para o mundo imaginário.

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. (Huzinga p. 15 e 16)

O autor também destaca o significado de conceito “jogo”, deve ser esse livre, espontâneo caso seja algo imposto não será jogo, mas sim meramente alguma atividade de aprendizagem.

O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. Está é a terceira de suas características principais o isolamento, à limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e sentido próprio. (Huzinga p. 17)

De acordo com o autor existem lugares diversificados para determinado tipos de jogo como: futebol, jogo de tênis, entre outros, pois há um local determinado para cada realização.

Outra característica do jogo seguindo o autor é a ordem específica e absoluta, introduzindo na vida e no mundo mesmo que seja confusos e imperfeitos, uma perfeição temporária e limitada que se for desobedecida “estraga o jogo”, desconsiderando seus conceitos próprios e valor. O jogo é fascinante e consegue gerar em nós sentimentos e emoções como tensão, equilíbrio, solução, união e desunião, podendo ser observado o ritmo e a harmonia.

O autor descreve de forma geral a o conceito de jogo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. Assim definida a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, extinções de todo o gênero. (Huzinga p.36)

Os jogos acontecem com regras diferenciadas que são características marcantes durante sua ação, por exemplo, no xadrez, na amarelinha, em brincadeira de faz de conta em que a menina faz o papel da mãe e protege a filha. As regras aparecem de maneira interna, ocultas e conduzem a brincadeira.

“... um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. O xadrez tem regras explícitas diferentes do jogo de damas, loto ou trilha. São as regras do jogo que distinguem, por exemplo, jogar buraco ou tranca, usando o mesmo objeto, o baralho. 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.” (Kichimoto p.17)

Huizinga aborda algumas características do jogo como: a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina o caráter improdutivo de não gerar bem e suas regras. O importante para a criança no jogo é o fato de brincar, pois nesse movimento não está preocupada com a busca de conhecimento ou desenvolver qualquer habilidade mental ou física. Outro aspecto importante no jogo está relacionado à incerteza, pois nunca se sabem o que acontecerá na ação do jogador, sendo que dependerá de fatores internos, de motivações pessoais e de estímulos externos.

Descreverei abaixo algumas características do jogo apontadas por Christie (1991, p.4) que destaca alguns critérios para identificação dos traços dos jogos.

Efeito positivo: Em que o jogo aparece como signos do prazer ou da alegria e o sorriso que aparece quando a criança brinca livremente, contribuindo com os aspectos corporais, moral e social da criança.

Flexibilidade: Durante os momentos das brincadeiras as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e comportamentos que em outras atividades não recreativas, de modo que, a brincadeira propicia a exploração. A solução de problemas pode ser mais bem exercida sem a pressão do ambiente. A brincadeira favorece a flexibilidade e busca de alternativas em uma ação colocadas a criança.

Prioridade do processo de brincar: O jogo só pode ter essa denominação se a criança tem objetivo de brincar. O jogo utilizado em sala de aula pode mudar esse conceito, por priorizar a aprendizagem de noções e habilidades.

Livre escolha: O jogo infantil só é reconhecido quando é escolhido livremente pela criança. Diferente disso é trabalho ou ensino.

Controle interno: No jogo infantil, o desenvolvimento dos acontecimentos deve ser determinado por seu jogador, caso o professor utilize o jogo para impor, não contribui com a liberdade e controle interno, prevalecendo então, o ensino, a direção do professor.

Portanto, se a atividade não for de livre escolha não será jogo, mas trabalho.

De acordo com a respectiva leitura de Kishimoto é abordado que alguns autores interligaram a grande família dos jogos como segue abaixo:

Liberdade de ação do jogador ou caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica, prazer (ou desprazer), futilidade, o “não sério” ou efeito posto;

Regras (implícitas ou explícitas)

Relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza de resultados; Não-literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação e Contextualização no tempo e no espaço.

As características citadas acima auxiliam na identificação de fenômenos pertencentes de grande família dos jogos.

Citarei abaixo alguns tipos de jogos:

Jogo simbólico

É o jogo sensorial e motor, que possibilita o manuseio de objetos repetidas vezes, pelo prazer de fazê-lo. Esse jogo se inicia desde os primeiros meses de vida da criança e se expandi até a idade adulta.

Jogo simbólico

Nesse jogo a criança imita e reproduz vivências e seu imaginário, com fantasias, fantoches e outros que favorecem sua imaginação.

Jogo de acoplagem

Conhecido como jogo de acoplagem ou de construção possibilita a criança a construir novos elementos por meio da composição das peças.

Jogos de regras

Esse jogo contribui no convívio social. Apresenta combinações e exercícios baseados no raciocínio, sendo necessário pensar em estratégia para alcançar os objetivos.

Segundo Kichimoto (p.17) “Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”.

“... o jogo enquanto objeto. O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. O pião, confeccionado de madeira, casca de fruta ou plástico, representa o objeto empregado na brincadeira de rodar pião.” (Kichimoto p. 17)

Já o brinquedo diferente do jogo possibilita uma aproximação com maior autonomia, pois há uma indeterminação para seu uso.

Tizuko aborda o brinquedo educativo como uma ferramenta que ensina, desenvolve e educa ao mesmo tempo proporciona prazer, o brinquedo educativo é encontrado no quebra-cabeça que facilita a ensinar cores e formas, nos brinquedos de tabuleiro auxiliando na compreensão dos numerais, em brinquedos de encaixe que favorecem as noções de sequências, tamanho e forma, móbiles que incentivem a percepção visual, sonora ou motora. Com a utilização do brinquedo e jogo educativo podemos propor situações de ensino aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Por isso, devemos considerar que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, por meio da interação e que o brinquedo possui grande relevância em seu desenvolvimento. Ao propiciar a ação intencional, a construção de representações mentais, utilização de objetos, desempenho dos movimentos sensório-motor e as trocas nas interações, o jogo atribui várias maneiras de representação da criança, colaborando com sua aprendizagem e desenvolvimento. Desse modo, é importante o cuidado que o adulto deve ter em oferecer situações lúdicas que estimulem a aprendizagem, mantendo as condições para expressão do jogo, conforme a intenção da criança para brincar. Por isso o jogo na educação infantil deve sempre contemplar as propriedades do lúdico, do prazer, favorecendo a capacidade de iniciação e ação ativa.

“Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa está presente. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra- cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contempladas o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade para a construção na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuada pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor.” (Kishimoto, p.37)

Durante a brincadeira de faz de conta, identificada também como simbólica, fica evidente a construção da situação imaginária. Com a manifestação da linguagem e representação por volta de 2/3 anos, momento em que a criança expressa seus sonhos e fantasias, altera o significado dos objetos e começa assumir papéis de seu contexto social. A brincadeira de faz de conta possibilita a expressão de regras que acontecem nos temas das brincadeiras que provém de vivências anteriores em diferentes contextos.

A experiência sensorial é enriquecida também por meio dos jogos de construção, pois incentivam a criança a desenvolver habilidades e criatividade. O jogo de construção está interligado com o de faz de conta, ele permite a construção de casa, garagem, carros, móveis e outros cenários para realizar brincadeiras simbólicas.

Diante da relevância do ato lúdico na aprendizagem e desenvolvimento da criança o professor precisa conscientizar-se e trabalhar propondo diversificadas experiências para que as crianças possam ter vivências prazerosas, expondo seus conhecimentos, sensações e compartilhando novas descobertas no movimento de interação social. Nesse processo o professor também precisa organizar um espaço acolhedor e seguro para as crianças. Portanto, é necessário planejar de qual forma será oportunizado determinada brincadeira ou jogo.

Esse lugar mágico onde acontece a brincadeira pode ser grande ou pequeno, uma sala ou uma caixa. O que importa é que nesse "lugar" muda suas características e assume outras, como uma mesa, ou, e mais frequentemente, um computador e até um telefone celular. De qualquer maneira, esses últimos têm o mesmo objetivo: o de "transportar" o brincante para um "espaço" diferente do seu cotidiano.

(Crespaldi, p.104)

A brincadeira é o lúdico em ação, de forma que brinquedo e brincadeira interligam- se diretamente com a criança e não se caracterizam como jogo.

O jogo infantil só pode ser realmente jogo se for escolhido livremente pela criança, caso contrário será trabalho ou ensino.

Segundo Huzinga (p. 15) Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada.

De acordo com a Base Nacional Curricular as interações e brincadeiras devem ser asseguradas na primeira etapa da educação básica, pois por meio dessas vivências as crianças aprendem e se desenvolvem, por isso é tão importante que sejam oportunizados momentos de brincadeiras que além de trazer prazer à criança, contribui com sua aprendizagem, visto que, as crianças são livres para construir, imaginar, observar, experimentar, compartilhar, imitar sua realidade e fantasia.

"A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano de infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções." (BNCC p.35)

O documento também ressalta a necessidade de acompanhar e registrar as

práticas e as aprendizagens das crianças, podendo ser construído por meio de relatórios, fotos, portfólios que podem auxiliar na percepção da progressão das crianças, sem objetivo de avaliar, classificar ou promover as crianças em aptas e não aptas. As informações analisadas servem, portanto de recurso para organizar tempos, vivências e espaços que contribuam com os direitos de aprendizagem.

"Estudos feitos na antropologia, sociologia, psicologia, linguística e outras áreas do conhecimento têm apontado que o brincar é o principal modo de expressão da infância, a ferramenta por excelência para a criança aprender a viver, revolucionar seu desenvolvimento e criar cultura." (Orientações Curriculares p. 54).

A atividade do brincar propicia que as crianças se constituam como sujeitos espontâneos que realizam construções, possuem valores e compartilham experiências com o próximo colaborando com sua aprendizagem.

Na cultura a brincadeira aprendida propicia que a s crianças se constituam como sujeitos espontâneos que constroem e partilham interação com seus integrantes. Assegurando o pertencimento a um grupo e partilhando da identidade que confere a seus companheiros.

As crianças e bebês são curiosos e estão sempre manipulando os objetos para conhecer suas funcionalidades e até mesmo pela própria experiência de conhecimento, por isso é importante disponibilizar materiais para que possam explorar, observar, cheirar, sentir, movimentar e explorar ao máximo todas as possibilidades, pois esse movimento irá proporcionar descobertas e prazer, e tais materiais consequentemente passarão a representar brinquedos, visto que, a criança os utiliza imaginando várias possibilidades de brincadeira.

Outro fator importante também está na organização do ambiente após a brincadeira.

"No mundo em que vivemos, é muito importante que cada um aprenda a cuidar dos seus pertences, a alimentar seus vínculos afetivos, a preservar o seu planeta para seus descendentes. Esse é um valor que todo cidadão dever cultivar." (Içami Tiba, p.38).

O professor e os responsáveis pelas crianças devem ter a prática de ensinar sobre a importância da organização do espaço que utiliza, por isso todos os objetos, brinquedos e jogos precisam ser guardados em seu respectivo espaço, para usufruir de um ambiente agradável e pelo próprio cuidado com os objetos utilizados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das referidas leituras colocamos o brinquedo como diferente do jogo, pois nele as regras não aparecem. Já o jogo é denominado de acordo com cada cultura e só é realmente considerado como jogo quando esse ato é livremente escolhido pela criança, caso seja algo imposto deixa de ser jogo e passa ser trabalho.

Cabe ao adulto organizar o espaço, selecionar objetos, jogos e brinquedos, porém é possível compartilhar esse momento com as crianças e nesse espaço é interessante disponibilizar os materiais não estruturados como: tecidos, copos, pratos e talheres de plásticos, pois as crianças demonstram grande entusiasmo ao manusear e brincar com utensílios de cozinha, as panelas e tampas

também são objetos considerados, visto que, além de reproduzirem a preparação de alimentos conseguem emitir sons variados com esses elementos. Os tecidos são bem utilizados pelas crianças que fazem roupas, capas de super herói, forram mesas e muitas vezes organizam potes e talheres dizendo estar em uma festa, enfim, existe uma variedade de brinquedos e materiais não estruturados que podem ser avaliados pelo professor a fim de promover o desenvolvimento e aprendizagem, respeitando e valorizando as escolhas das crianças que serão protagonistas desse cenário, propiciando momentos em que as crianças realmente possam jogar, brincar e se divertir, socializando experimentos e novas vivências com os demais envolvidos nesse processo de liberdade e expressão.

A criança é capaz, criativa, ativa e inteligente e o educador deve estar atento as brincadeiras prediletas das crianças, os lugares onde brincam, a duração e como utilizam os materiais propondo novos espaços e materiais que visem ampliar suas experiências sempre oferecendo escolhas para que a alegria, satisfação, prazer estejam alinhados com seu desenvolvimento e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BELLINI, FELIPO. Friedrich, o Froebel: A Educação Infantil brinquedo e o lúdico. 2018.

CURRÍCULO DA CIDADE: educação infantil. Prefeitura de São Paulo Educação, São Paulo. 2019.

CURRÍCULO INTEGRADOR DA INFÂNCIA PAULISTANA. Secretária Municipal de Educação. São Paulo, 2015.

FERRARI, PASCOAL FERNANDO. Educação, Jogos e brincadeiras. Educação a distância Cruzeiro do Sul Educacional Campus Virtual. 2011.

FREIRE, PAULO. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à prática educativa. 36ª edição. Paz e Terra, 2007.

HUIZINGA, JOHAN. Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura. São Paulo. Tradução: João Paulo Monteiro. Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8° edição. São Paulo. Cortez, 2015. 32p.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Comum Curricular. Educação é a Base. São Paulo, 2017. 468p.

PADRÕES BÁSICOS DE QUALIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL PAULISTA. Secretária Municipal

de Educação. São Paulo, 2015.

PIAGET, JEAN. A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. LTC. 4ª edição. 2010.

PREFEITURA DE GUARULHOS. Secretária de Educação de Guarulhos. Quadro de Saberes Necessários. Guarulhos. 2010. 117p.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. Orientações Curriculares Expectativas de Aprendizagens e Orientações Didáticas: Educação Infantil. São Paulo. Imprensa oficial. 2007. 149p.

SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO. Trilhas de aprendizagens. Brincadeiras e interações para crianças de 0 a 3 anos. São Paulo. 2020, 60p.

TIBA, IÇAMI. Pais e Educadores de Alta Performance. São Paulo. Imegrare.