BRANDOLI, Fernanda Maria. Educação Infantil: a inversão da dicotomia entre o ensino público e o privado. PUCRS: Revista Educação por Escrito, v.3, n.1. 2012. (Universidade de Passo Fundo, apoio FAPERGS/CAPES).

FERRARI, Márcio. Friedrich Froebel, o formador das crianças pequenas. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/96/friedrichfroebel-o-formador--das-criancas pequenas.

Escola Nova, Publicado em 01 de outubro, 2008. Acesso em: 21/06/2020.

JACOMÉ, Paloma da Silva. Criança e Infância: uma construção histórica. Natal, RN:

Universidade federal do Rio Grande do Norte, (centro de educação), 2018.

KRAMER,S. Política do Pré-escolar no Brasil : a arte do disfarce. São Paulo: Cortez, 1992.

MATOS, Lúcio F. da S; RUDOLF, Édimo C. Formas de Ensinar da Idade Média à Contemporaneidade e Razões para o Ensino de Engenharia Ser como é. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2006. Universidade Regional de Blumenau – FURB, (Departamento de Engenharia Civil).

OLIVEIRA, Fábio Falcão. A Educação Jesuítica; século XVII: Alexandre de Gusmão e o Sumário de Belém da Cachoeira. São Carlos, SP: Univ. Federal de São Carlos, 2014.

RIZZO, Gilda. Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento. 2. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

ROUSSEAU, Jean Jacques. Emílio ou da Educação. Trad. Sérgio Milliet. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

O USO DO JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

ANDRESA MARIA DE MACEDO

RESUMO

Trata-se de uma pesquisa qualitativa sobre a concepção de práxis dos professores que atuam nos primeiros anos do Ensino fundamental e suas relações com o uso dos jogos e das brincadeiras. Entendendo a relevância do lúdico na práxis escolar e partindo-se da hipótese que muitos professores os utilizam apenas como ferramenta didática, não considerando a importância do brincar por brincar. Objetivou-se aqui entender de que maneira os professores podem utilizar os jogos e as brincadeiras no ambiente escolar.

Palavras-chave: jogos – brincadeiras – lúdico – educação

ABSTRACT

This is a qualitative research on the design of praxis of teachers working in the early years of Elementary school and their relationship with the use of games and pranks. Understanding the importance of playfulness in educational praxis and starting from the assumption that many teachers use them only as a teaching tool, not considering the potential importance of the play by play. The objective here is to understand how teachers will use games and games in the school environment.

Keywords: games - games - playful - education

INTRODUÇÃO

Entendo que por meio do jogo a criança tem oportunidades significativas de aprendizagem, pois, ao a criar estratégias para chegar a um resultado, trocam informações, refletem sobre possibilidades e estarão paralelamente caminhando para o aprendizado. Partindo deste pensamento, acreditamos que esta pesquisa virá a contribuir como mais uma ferramenta pedagógica que ampliará o assunto em discussão. O jogo, segundo Kishimoto (1996, p. 16) pode ser visto de três maneiras: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, ou seja, seu sentido depende da linguagem de cada contexto social; um sistema de regras, nas quais se permite identificar uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade; e como um objeto, que pode ser confeccionado em diferentes materiais. Entretanto, independente de como ele é entendido, é uma atividade cujas características podem proporcionar lazer, reflexão, imaginação e aprendizagem, dentre outras. Quando uma criança brinca com determinado jogo ela tem oportunidade de imaginar situações, de fantasiar, de refletir e de competir e de conviver socialmente. Tais oportunidades podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento pessoal, social e cognitivo da criança. A partir da hipótese levantada, o objetivo principal deste estudo é: verificar de que maneira os jogos e as brincadeiras são utilizadas no processo de aprendizagem Como metodologia irei utilizar uma pesquisa bibliográfica, em um contexto de revisão sobre as práxis pedagógicas no processo de aprendizagem. Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica é o levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. A sua finalidade é fazer com que o pesquisador entre em contato direto com todo o material escrito sobre determinado assunto.

DESENVOLVIMENTO

Conceito de jogos e brincadeiras a luz de Tizuko Morchida Kishimoto (1994), uma das principais autoras que escreve sobre a importância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil explica que existem significados diferentes para jogo, brinquedo e brincadeira. Há variedade de jogos como: faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motor, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individual ou coletivo, metafóricos, verbais de palavras, políticos, de adultos, de animais etc.

Durante o período infantil são observados três sucessivos sistemas de jogos:

Jogos	Idade	Definição
Exercício sensório-motor	Durante os 18 meses	Envolve repetição de seqüências já estabelecidas de ações e manipulações. Consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc.
Simbólico / faz – de – conta	02 anos	Aparecimento de representações da linguagem. A criança lembra e reproduz nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade a uma maneira de se auto-expressar. Esses jogos de faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos, e angústias, aliviando tensões e frustrações.
Regras	07 a 11 anos	O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. A regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social

FONTE: o Jogo e a Educação. Piaget (1978) apud Kishimoto (1994, p.39)

A autora afirma que o jogo é denominado como uma situação de disputa com regras explicita ou implícitas como uma disputa de xadrez que possuem regras externas que orientam as ações dos jogadores. Ela também esclarece que o mesmo objeto como um tabuleiro de xadrez pode ter a função de um jogo ou pode ser uma peça decorativa, ou seja, uma mesma conduta pode ser considerada jogo ou não, jogo dependendo do sentido que lhe é atribuído.

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 à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. (KISHIMOTO, 1996, p. 2)

Segundo Kishimoto (1996, p. 16),

O jogo pode ser visto de três maneiras: o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, ou seja, seu sentido depende da linguagem de cada contexto social; um sistema de regras, nas quais se permite identificar uma estrutura seqüencial que especifica sua modalidade; e como um objeto, que pode ser confeccionado em diferentes materiais.

Entretanto, independente de como ele é entendido, é uma atividade cujas características podem proporcionar lazer, reflexão, imaginação e aprendizagem, dentre outras.

A autora ao descrever o jogo aponta características ou semelhanças relacionadas aos aspectos sociais: o prazer, o caráter não-sério, a existência de regras, o caráter fictício etc.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 1994, p. 22)

Kishimoto (1994), também afirma que a existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante, há regras explicitas ou implícitas, e tais regras contribuem para a formação da criança, já que esta terá que se deparar com regras ao longo de sua vida.

Todo jogo tem seu tempo e espaço, há questão da localização histórica e geográfica, como também uma seqüência na própria brincadeira.

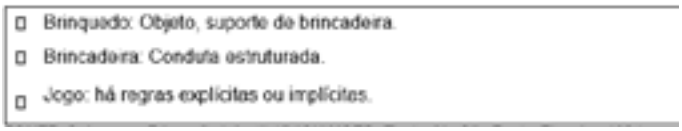
Kishimoto (1994), explica também que todo e qualquer jogo se diferencia de outras condutas por uma atitude mental caracterizada pelo distanciamento da situação, pela incerteza dos resultados, pela ausência de obrigação.

Desta forma, o jogo supõe uma situação concreta e um sujeito que age de acordo com ela. Portanto, para se ter a dimensão completa do jogo, é preciso analisar dois elementos: a situação concreta, observável, compreendida como jogo e, a atitude mental do sujeito, envolvido na ati-

vidade. (KISHIMOTO, 1996, p. 5).

Entretanto, a autora chama atenção dizendo que nem toda conduta que tenha semelhança de jogo observada por um pesquisador é jogo, pode não ter presente a motivação interna para o lúdico.

Sobre a definição dos termos utilizados pela autora, a mesma diz que dificulta a definição do jogo é o emprego de sinônimos. Jogo, brinquedo e brincadeira muitas das vezes têm sido utilizados com o mesmo significado. A autora define algumas características para diferenciar o jogo, brinquedo e brincadeira:



FONTE: O Jogo e a Educação Infantil. KHISHIMOTO, Tizuko M.. São Paulo, Pioneira, 1994.

Os brinquedos, de acordo com a autora, podem ser utilizados de diferentes maneiras pela própria criança e pode ser qualquer material que sirva no sentido lúdico.

É a função lúdica que atribui o estatuto de brinquedo ao objeto fabricado pela indústria de brinquedo ou a qualquer outro objeto. Se a casa de boneca é objeto decorativo em sala de jantar, disposta em locais apropriados de uma instituição infantil funciona como objeto simbólico, estimulante de brincadeira para crianças, de 3 a 4 anos. (KISHIMOTO, 1996, p.08).

Segundo a autora é impossível escrever a história do brinquedo, pesquisando sobre o objeto ou todos eles, sua circunstância e variações segundo tempo e lugar. Diferente do jogo o brinquedo não pertence a uma categoria única de objeto. Pois crianças fazem brinquedos até com coisas perecíveis como uma espiga de milho que se transforma em boneca, raminhos, raízes e também, objetos domésticos passam ter o sentido de brinquedo quando incide a função lúdica sobre eles.

Já o significado do jogo, como citado anteriormente é denominado como uma situação de disputa, em que há regras explícitas ou implícitas, como uma disputa de xadrez que possuem regras externas que orientam as ações dos jogadores.

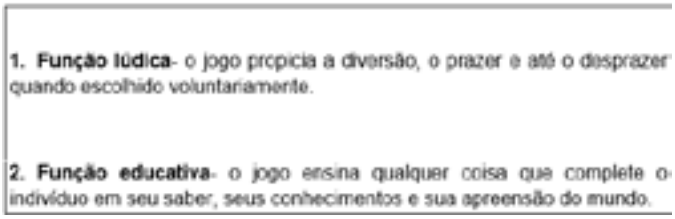
Segunda a autora, no campo da educação infantil psicólogos têm dado atenção ao papel do jogo na constituição das representações mentais e seus efeitos no desenvolvimento da criança.

De acordo com Kishimoto (1996), quando o jogo é trazido para o âmbito da educação surgem dúvidas comuns, por exemplo, o jogo educativo empregado em sala de aula é realmente considerado jogo ou este torna se material pedagógico? O jogo tem um fim em si mesmo ou é um meio para alcançar objetivos didático traçados e organizados pelo educador? Tais dúvidas nascem quando é dada ao brinquedo a função pedagógica no lugar do lúdico. O jogo em sala de aula se transforma em um meio para atingir objetivos de uma ação do professor.

Entende-se que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno a tarefa de adquirir conhecimento e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre a um resultado, é uma ação dirigida e orientada para a busca de finalidades pedagógicas. (KISHIMOTO, 1996, p.14)

Neste sentido, de acordo com a autora, o jogo educativo nas escolas, pode ser entendido como uma ação livre, tendo um fim em si mesmo, iniciado e mantido pelo aluno, pelo simples prazer de jogar, sem que haja uma ação pedagógica, na qual, o professor relacione os conteúdos curriculares com a ação do jogar, ou seja, diferente da sua utilização escolar.

Kishimoto (1994: 19) descreve que há duas funções presentes nos jogos educativos realizados no ambiente escola, conforme segue:



1. **Função lúdica**- o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente.

2. **Função educativa**- o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

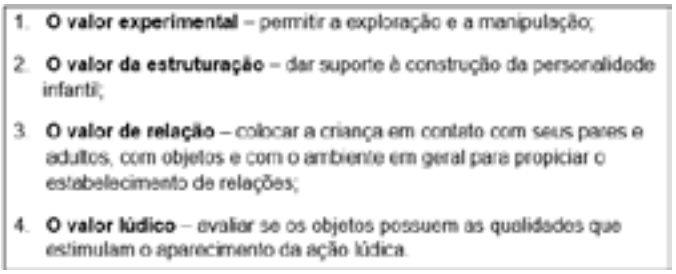
Fonte: Campangne, 1989, p.112
Apud Kishimoto, 1994, p. 19

A autora afirma que o objetivo do jogo educativo é o equilíbrio entre as funções lúdicas e educativas, entretanto, quando o educador favorece uma ação em detrimento da outra, ocorre um desequilíbrio, que pode provocar duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina, ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino.

Se um professor escolhe um jogo de memória com estampas de frutas destinadas a auxiliar na discriminação das mesmas, mas as crianças utilizam as cartas do jogo para fazer pequenas construções, a função lúdica predomina e absorve o aspecto educativo definido pelo professor: discriminar frutas. Da mesma forma, certos jogos perdem rápido sua dimensão lúdica quando empregados inadequadamente. O uso de quebra-cabeças e jogos de encaixes como modalidades de avaliação constrange e elimina a ação lúdica. Se perder sua função de propiciar prazer em proveito da aprendizagem, o brinquedo se torna instrumento de trabalho, ferramenta do educador. O "brinquedo" não é brinquedo, é material pedagógico ou didático. (KISHIMOTO, 1996, p.19).

Segundo Kishimoto (1994), muitos autores atribuem liberdade ao jogo e apóiam a conciliação dessa liberdade do brincar com o processo educativo. Cabe ao professor refletir na organização do jogo, se atentando na seleção do espaço, dos brinquedos e na interação com as crianças. É preciso também organizar os espaços para estimular brincadeiras, analisar componentes como: disponibilidade de materiais, o nível de verbalização entre adultos e crianças, seus aspectos educativos e corporais para estimular brincadeiras.

A autora Kishimoto (1994, p.20) destaca alguns critérios importantes que devem ser considerados na escolha de brinquedos adequados para o escolar:



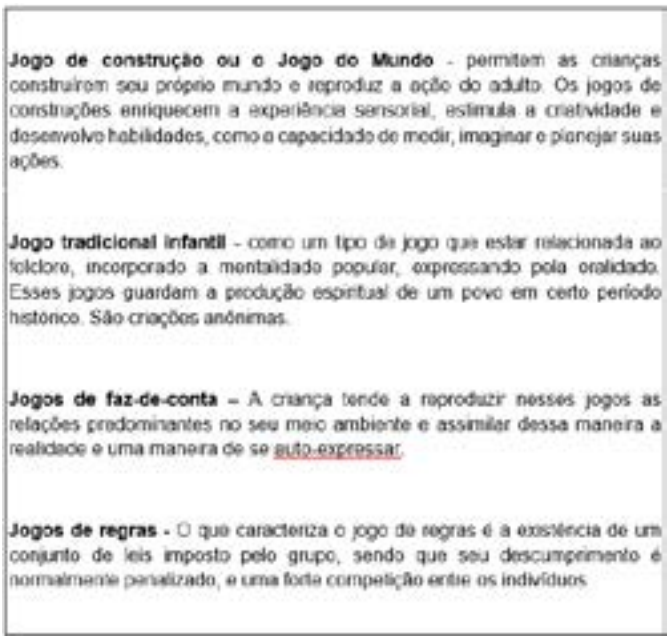
1. **O valor experimental** – permitir a exploração e a manipulação;
2. **O valor da estruturação** – dar suporte à construção da personalidade infantil;
3. **O valor de relação** – colocar a criança em contato com seus pares e adultos, com objetos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações;
4. **O valor lúdico** – avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação lúdica.

Kishimoto (1994) relata que grandes filósofos como Platão, Aristóteles e outros já destacavam o papel do jogo na educação. Mas, foi Froebel, o criador do jardim-de-infância, que introduziu o jogo no currículo da Educação Infantil, sendo ma-

nipulados e organizados para aquisição de conceitos e desenvolvimento de habilidades. Na Europa Montessorei divulga a importância de materiais pedagógicos explorados livremente e Declroly expande a noção de jogos educativos.

Atualmente, o jogo está presente também entre aqueles que estudam as representações mentas. Entre os teóricos mais relevantes que subsidiam esta perspectiva, encontram-se os expoentes da psicologia genética como Wallon, Piaget, Vygotski, Bruner e outros que mostram a importância do jogo para o desenvolvimento infantil ao propiciar a descontração da criança, a aquisição de regras, expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento. Há ainda pesquisadores que se dedicam à análise de representações sociais a cerca da concepção de jogo. Entre os últimos pode-se citar o trabalho pioneiro de Piaget sobre o desenvolvimento infantil, integrando aspectos morais, sociais e cognitivos, a partir da análise do jogo de bolinha de gude em situações do cotidiano. (KISHIMOTO, 1996, p.24).

A autora (p.24), afirma que entre todos os jogos utilizados pela educação, os mais encontrados são os de regras, os de construção, os tradicionais infantis e os faz-de-conta, pois, tem o objetivo de colaborar com o desenvolvimento social e cognitivo da criança:



Jogo de construção ou o Jogo do Mundo - permitem as crianças construírem seu próprio mundo e reproduz a ação do adulto. Os jogos de construções enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e desenvolve habilidades, como a capacidade de medir, imaginar e planejar suas ações.

Jogo tradicional infantil - como um tipo de jogo que estar relacionada ao folclore, incorporado a mentalidade popular, expressando pela oralidade. Esses jogos guardam a produção espiritual de um povo em certo período histórico. São criações anônimas.

Jogos de faz-de-conta – A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar.

Jogos de regras - O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos.

Fonte: Kishimoto, 1994, p. 29

Segundo a autora, por meio dos jogos de construções a criança reproduz uma ação que o adulto realiza, imitando os modelos, e, tais desafios colocados pelo professor enriquecem a experiência da criança ao se esforçar para encontrar uma saída, mobilizando habilidades mentais.

Depois de realizada a busca bibliográfica notou-se que muitos autores, defendem o uso dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento global do ser humano conforme veremos a seguir.

O primeiro livro estudado foi do escritor Hans G. Furt (1972): Piaget na sala de aula. Nele o autor fala sobre a teoria de Piaget e faz uma crítica ao Ensino Tradicional vigente na época. O autor inicia o livro falando sobre os problemas educacionais existentes na época em o mesmo foi escrito, na década de 70 do século passado. Segundo o autor, um número grande de crianças chegava ao final do Ensino Fundamental (denominado na época como Ensino Primário) sem a emoção de se

aventurar intelectualmente.

[...] mas a verdade é que um número espantoso de crianças que mal chegavam ao quarto ano primário já deram as costas ao desenvolvimento intelectual e social, renunciaram à sociedade às suas instituições e a cada ano vêm engrossar o crescente número de desajustados de nossa sociedade. (FURT, 1972, p. 2)

Segundo Furth, (1972, p.25) a falta de experiência do aluno torna-o fracassado tanto para a sociedade, quanto para ele próprio. “A leitura e a iniciação precoce do exercício do pensamento para uma aprendizagem construtiva”.

Ainda na primeira parte do livro o autor descreve a teoria de Piaget, (1967) em relação ao funcionamento mental dos diferentes níveis do desenvolvimento, e ainda discuti o papel da linguagem no processo de aprendizagem e desenvolvimento do sujeito.

Segundo Piaget, (1967) o desenvolvimento cognitivo são construções e reconstruções contínuas que levam ao “equilíbrio”. Essas construções foram denominadas pelo teórico como estágios que seguem determinada ordem e idade. Parafraseando Piaget, (1967) em cada fase da vida da criança ela se apropria de conhecimentos (compreende o mundo que a cerca), e assumi determinadas características.

Primeiro Estágio: sensório-motor 0 a 2 anos	É a fase sensitiva, na qual a criança conhece parte do seu mundo por meio da sensibilidade. Nesta etapa o bebê começa a construir esquemas e assimilar o meio que o cerca. Por meio de ações cotidianas adquire as primeiras noções de tempo e espaço. A interação ocorre de forma natural, sem que haja representação ou pensamento. Ou seja, a criança cria a sua maneira um jeito de assimilar elementos que a cerca.
Segundo Estágio: pré-operatório 2 a 7 anos	Nesse período que a criança desenvolve a linguagem e a interação social. Esta fase também é conhecida como fase dos "por quês", pois nela a criança tende a questionar o mundo que a cerca. É também a fase do egocentrismo e de desenvolver autonomia para jogos e regras.
Terceiro Estágio: operatório-concreto 7 a 11 anos	Nessa fase a criança deixa de lado o egocentrismo e começa a considerar outros pontos de vista. Já é capaz de resolver problemas lógicos, tem noção de tempo, espaço, ordem, causalidade, etc. E ainda é capaz de reverter determinadas ações (reversibilidade).
Último Estágio: operatório formal 12 anos	Nesta fase a criança já é capaz de pensar e criar hipóteses acerca de determinadas situações, sendo apta a resolver situações de raciocínio lógico. Segundo Piaget, esta é a fase que a criança chega ao equilíbrio.

FONTE: O raciocínio da criança. PIAGET, Jean.. 2. ed. , Rio de Janeiro, Real, 1967.

Na segunda parte do livro Furth, (1972) fala sobre a sugestão de Piaget que sugeria o uso dos jogos de raciocínio como incentivo para o desenvolvimento do pensamento crítico e social.

Segundo Piaget, para que a inteligência se desenvolva a criança tem que ter uma participação ativa no meio em que vive. E para Vygotsky (1989), os processos psicológicos são construídos a partir da interação com o meio.

Para que a criança aprenda, segundo Piaget, é preciso que haja motivação.

Já que a inteligência se desenvolve "de dentro para fora" é preciso criar oportunidades adequadas.

No livro citado, o autor ainda traz exemplos de como o uso do concreto contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, considerando-o uma ferramenta importante neste processo.

O autor finaliza o livro solicitando a colaboração de educadores, que ele chama de mestres, para que os mesmos sejam "juízes" do que pode e não pode ser realizado em sala de aula.

Piaget ao dedicar-se em compreender o desenvolvimento cognitivo humano contribuiu significativamente, pois suas teorias foram e continuam sendo estudadas e utilizadas até hoje.

Outro autor que defende o jogo como ferramenta para o desenvolvimento é Vygotsky. Segundo este autor, a aprendizagem ocorre a partir da interação do sujeito com o objeto de aprendizagem.

Neste sentido, percebemos que a falta do uso dos jogos nos anos iniciais da escolarização pode podar o conhecimento das crianças, visto que estas podem aprender com mais facilidade por meio do lúdico e da interação social.

Sabendo-se da relevância da utilização do lúdico nas séries iniciais de estudo, conforme aponta o quadro teórico desta pesquisa e considerando a hipótese de que educadores e instituições, mesmo sabendo de tal importância, deixam de usá-los em suas práxis, realizamos uma pesquisa a fim de entender de que forma os jogos e brincadeiras são utilizados nas instituições de ensino.

Assim, nesta investigação utilizamos uma abordagem qualitativa empírica, que segundo Minayo (2007), este tipo e abordagem devem ter intenção de entender a lógica que permeia a prática que se dá na realidade.

Na mesma vertente Terence e Escrivão (2006) apontam que,

> Na abordagem qualitativa, o pesquisador procura aprofundar-se na compreensão de fenômenos que estudam ações do indivíduo, grupos organizados em seu ambiente, em seu contexto social – interpretando-os segundo a perspectiva dos participantes da situação enfocada, sem se preocupar com representatividade numérica, generalizações estatísticas e relações lineares de causa e efeito. (p. 2)

Kishimoto (2002, p.50) diz sobre a importância da brincadeira que,

> Crianças que brincam aprendem a decodificar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, o processo de substituição de significados, típico de processos simbólicos. É essa perspectiva que permite o desenvolvimento cognitivo. Uma educação que expõe o pré-escolar aos contos e brincadeiras carregadas de imagens sociais e culturais contribui para o desenvolvimento de representações de natureza icônica, necessários ao aparecimento do simbolismo. Possibilitar que o ser humano desenvolva-se pelo movimento (enativo), pelo grafismo e imagens mentais (icônico) e atinja o lógicocientífico (simbólico) significa respeitar suas formas de representação do mundo.

Quando a criança brinca troca informações, aprende a conviver socialmente, a respeitar regras, ou seja, reproduzem

o que vivenciam em suas residências. Ainda por meios das brincadeiras há o desenvolvimento psicomotor da criança, que explora seu corpo e os limites dele.

Segundo Galvão (1996, p. 45),

[...] a motricidade desempenha um papel fundamental no processo mental, constituindo-se num importante suporte para a expressão do pensamento – os gestos, as mudanças de postura apóiam a expressão de idéias. Nesse sentido, impedir a criança de se mexer pode significar impedi-la de pensar. Diferente da impulsividade, essas outras dimensões do movimento não requerem, obrigatoriamente, contenção. Ao contrário, é preciso dar à criança a possibilidade de exprimir-se por seu corpo, necessidade fundamental nesta idade e, porque não dizer em qualquer idade.

Neste sentido, entende-se a importância do movimento para o desenvolvimento da criança. É seguindo este contexto que intencionamos entender como os jogos e as brincadeiras são entendidos em instituições escolares, mais precisamente nos anos primeiros anos do Ensino Fundamental.

A esse respeito Meyer (2007, p. 38) diz que,

O plano informal das brincadeiras possibilita a construção e a ampliação de competências e conhecimentos nos planos da cognição e das interações sociais, o que certamente tem conseqüências na aquisição de conhecimentos no plano da aprendizagem formal.

Neste sentido, conclui-se que o brincar, seja ele formal ou informal intencional ou não, propicia às crianças aprendizagem e desenvolvimento.

DISCUSSÃO

Esta pesquisa deixou claro que a intenção da mesma, em momento algum foi responsabilizar ou criticar a práxis dos professores ou das instituições. O intuito principal aqui foi entender quando e de que maneira os professores podem utilizar os jogos e as brincadeiras nos primeiros anos do Ensino Fundamental.

A prática investigada neste estudo relatou por diversas vezes, que acredita, na importância do brincar.

Devemos entender que, desde que passou a vigorar o Ensino de Nove anos, as crianças ingressam cedo no Ensino Fundamental, e os profissionais que nelas atuam, muitas vezes, ao preocupar-se com o processo de alfabetização (o ensinar), esquecem que estas crianças precisam de momentos para brincar livremente, sem que haja qualquer intenção pedagógica na ação.

Esperamos que o presente estudo possa servir como objeto de estudo e reflexão para os profissionais da educação acerca da importância do brincar para o desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como modo de ser e estar no mundo. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. MEC. Ensino Fundamental de Nove Anos,<Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>. Acesso em: 29/06/2021.