mente para oferecer a formação necessária para responder às novas demandas.

Diante das salas de aula cada vez mais heterogêneas, alguns professores têm reagido com resistência, outros têm buscado apoio e exigido cursos que lhes auxiliem a corresponder às necessidades e possibilidades dos alunos. Muitos cursos de licenciatura em Educação Artística ou em Ensino de Arte ainda não contemplaram explicitamente na sua grade curricular a realidade que os futuros professores de arte enfrentarão, quando começarem a atuar como professores de arte. Esta situação precisa mudar, no sentido de promover um ajuste imediato nos programas de formação de professores especialistas para considerar a realidade da escola inclusiva, na dimensão do alunado e na sua diversidade.

A produção de conhecimento sobre o ensino de Artes Visuais para alunos com deficiência, no Brasil, ainda está engatinhando, mas há evidentes esforços de propor projetos e desenvolver pesquisas sobre a temática arte e deficiência. Parecenos que o movimento de inclusão tem desestabilizado as certezas dos professores de arte que não tiveram na sua formação conteúdos que os preparassem para o ensino de arte no contexto da diversidade. Esperamos que a produção brasileira possa ser considerada como subsídio para o ensino de arte na escola, dada a seriedade dos trabalhos realizados.

REFERÊNCIAS

AMARAL, L.A. Tirando a deficiência da estante: bibliografia analítica de dissertações e teses defendidas na FFLCH e no Instituto de Psicologia da USP 1960-1992. São Paulo: Instituto de Psicologia; Serviço de Biblioteca e Documentação da USP, 1993.

AMARAL, L.A. Deficiência, vida e arte. 1998. 223f. Tese (Livre docência) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

ANDREOLI, E.A. Leitura de imagens por pessoas deficientes mentais: estudo de caso. 2004. 190f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

BARBOSA, A.M. A imagem no ensino de arte. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BARRETO, R.M.S. (Org.). Parâmetros Curriculares Nacionais: arte. São Paulo:

DP&A; Brasília, DF: MEC, 1998. v. 6.

BUENO, J.G.S. As políticas de inclusão escolar: uma prerrogativa da educação especial? In: BUENO, J.G.S.; MENDES, G.M.L.; SANTOS, R.A. Deficiência e escolarização: novas perspectivas de análise. São Paulo: Junqueira e Marin, 2008. p. 43-63.

GODOY, M.F.R. Educação artística para deficientes auditivos: uma leitura a partir da visão dos professores. 1998. 220f. Tese (Doutorado) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CICARA GONÇALVES PEREIRA

RESUMO

Os jogos e brincadeiras na educação infantil são as melhores formas de fazer com que a criança de se desenvolva de forma prazerosa e lúdica. Os resultados dessas estratégias são relevantes á educação infantil. O presente trabalho tem como objetivo mostrar como a criança aprende brincando, e o quanto se desenvolve fisicamente, cognitivamente e afetivamente. A pesquisa bibliográfica revelou que a criança pode ter prazeres e desprazeres envolvendo os jogos e as brincadeiras na educação infantil. Quando a criança brinca, ela se distrai do mundo real e entra no mundo imaginário, mostrou que o jogo tem suas regras e podem ser explicitas ou implícitas, internas e ocultas que ordenam e conduzem a brincadeira e ocorrem em um determinado tempo e espaço como uma sequência da brincadeira. Outras características são: a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo e limites do espaço e tempo, a incerteza, o caráter improdutivo.

Palavras-Chave: Jogo, brincadeira, criança e educação infantil.

ABSTRACT

Play and play in early childhood education Are the best ways to make the child develop in a pleasurable and playful way. The results of these strategies are relevant to early childhood education. The present work aims to show how the child learns playing, and how much it develops physically, cognitively and affectively. The bibliographic research revealed that the child can have pleasures and displeasures involving games and games in early childhood education. When the child plays, it distracts from the real world and enters the imaginary world, has shown that the game has its rules and can be explicit or implicit, inner and hidden that order and lead the game and occur in a certain time and space as a Following the joke. Other characteristics are: the freedom of action of the player, the separation of the game and limits of space and time, uncertainty, unproductive character.

Keywords: Play, play, child and early

childhood education.

INTRODUÇÃO

Desde a antiguidade, em suas diferentes culturas, o homem sempre brincou em ruas, praças, feiras, rios, praias e campos. O brincar é uma atividade comum dos adultos e crianças. Em varias regiões ainda predominam as brincadeiras no coletivo de diversas culturas e uma delas é o folclore que continua vivo. Sendo assim as brincadeiras têm como características sobretudo corporal com objetos ou brinquedos.

No século XVlll, com a produção de bens em grande escala surgem as máquinas industriais substituindo a mão de obra, a atividade lúdica se modifica e se torna cada vez mais frequente na vida das crianças e ao mesmo tempo torna-se pedagógica entrando nas escolas com objetivos educacionais. Um dos fatores que contribuíram com os brinquedos industrializados é a segurança e a falta de espaços por causa da megalope.

Alguns motivos do brincar perder seu espaço:

• O crescimento das cidades;

• Perca do espaço público voltado para o laser;

• A insegurança pública por causa do aumento da violência;

• A entrada da mulher no mercado de trabalho;

• O crescimento da globalização.

"Todos esses fatores traduzem-se em uma crise de valores. O que é primordial hoje? Na visão de Domênico di Masi, renomado sociólogo, italiano, hoje são luxos, não mais os bens materiais, mas o silêncio, o espaço, a autonomia, a segurança social, criatividade. Precisamos criar um novo modelo baseado no tempo livre. Vivemos uma época caracterizada pela flexibilidade, a emotividade conjugada com a racionalidade, os valores do feminino, a criatividade, a individuação e estética."

Segundo Adriana Friedman o brincar também é um direito dos seres humanos e é importante para o desenvolvimento da parte cognitiva e física.

O brincar possibilita as convivências em vários espaços e tempos. E transpassa o caminho para a autonomia, transformações e tomada de decisões.

A importância da brincadeira

Segundo Tizuko Morchida Kishimoto a criança desde pequena sabe muito e tem autoridade para tomar decisões, escolher o que quer brincar, interagem entre elas, se expressam através de várias linguagens, ás vezes um olhar quer dizer muitas coisas e o brincar também é uma forma de linguagem, além de ser uma ação livre da criança a qualquer momento e deve fazer parte do cotidiano da criança.

A autora afirma ainda que existem alguns equívocos na educação infantil que está relacionada com a oposição que alguns pedagogos fazem entre o brincar livre e o brincar dirigido. As brincadeiras não podem ser aleatórias, ou seja, é preciso que haja intervenções dos professores, pois a criança não nasce sabendo brincar, ela aprende através das interações criança com criança, criança com adultos e criança e objeto. Sendo assim, a criança cria e recria novas brincadeiras e garante a preservação da cultura lúdica.

A qualidade dos brinquedos no espaço da Educação Infantil é de suma importância, pois as crianças se desenvolvem diferentemente uma da outra é preciso da intervenção para organização e manutenção dos brinquedos e materiais lúdicos. Por esse motivo, é preciso considerar:

• Tamanho;

• Durabilidade;

• Não tóxicos;

• Não inflamável;

• Lavável;

• Atraente para a criança;

O Artigo 9° das Diretrizes Curriculares de Educação Infantil (DCNs) e os Indicadores de Qualidade da Educação Infantil afirmam que os eixos norteadores das práticas pedagógicas devem ser as interações e as brincadeiras, que não se pode pensar no brincar sem as interações:

• Interação com a professora: é essencial para o conhecimento do mundo social e para maior riqueza da complexidade e qualidade às brincadeiras. Especialmente para os bebês são essenciais ações lúdicas que envolvem turnos de falar ou gesticular, esconder e achar objetos.

• Interação com as crianças: o brincar com outras crianças garante a produção, a conservação e recriação do repertório lúdido infantil. Essa modalidade de cultura é conhecida como cultura infantil ou cultura lúdica.

• Interação com os brinquedos e materiais: é essencial para o conhecimento do mundo e objetos. a diversidade de forma, textura, cores e tamanho.

De acordo com as DCNs da Educação Infantil as práticas pedagógicas devem garantir experiências variadas bem como: Conhecimento de si e do mundo através das experiências respeitando as individualidades de cada criança:

A formação de uma imagem positiva

sobre si mesma e o mundo em que vive é construída nas crianças desde bem pequenas, quando entram no Centro de Educação Infantil e se inicia uma relação entre aluno e professor. Através de um espelho em que a criança vê sua imagem refletida ela toma conhecimento de si e do mundo, quando ela se movimenta e percebe a sua individualidade de outras crianças e de objetos. E assim vai formando a sua identidade. A criança usa seus órgãos sensoriais para explorar e conhecer o mundo dos objetos como sendo: mole, duro, crespo, liso, textura, cheiro, cor, sons e diferentes formas e modelos. É nessas experiências expressivas que as crianças demostram sua autonomia podendo escolher com quais objetos, com quem e como brincar.

Segundo o currículo nacional da educação infantil, o brincar faz parte do planejamento. Jogos na educação infantil de acordo com Tizuko, nem sempre é uma tarefa fácil de decifrar, pois cada indivíduo entende de uma forma. Pode se salientar com amarelinha, adivinhas, contar estórias, futebol, dominó, xadrez, etc. Cada jogo tem sua especificidade.

Na brincadeira simbólica, em que a criança imita o adulto, ela imagina diferentes situações do cotidiano. Num jogo simbólico de construção, ela constrói e reconstrói vários objetos, ex: Com caixa elas fazem telefone, trem, carrinhos, casa, castelo, computador, entre outros. Existem também as brincadeiras com regras do adulto, em que se pode se dar em várias situações, em família, entre amigos, confraternizações e o jogo profissional. Cada jogo e brincadeira tem um significado diferente para cada criança devido a regionalidade e espaço cultural, por isso é difícil definir um jogo que envolva a multiplicidade de manifestações concretas.

Para Tizuko, distinguir a diferença entre jogos e brinquedos, requer leitura de obras importantes para um bom engajamento teórico..

Segundo estudos realizados pelos pesquisadores do Laboratoire de Recherche Sur Le Jeu Et le Jouet , da Univercité Pari -Nord, Gilles Brougere (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983,1989) o jogo pode ser visto como:

1. O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social;

2. Um sistema de regras;

3. Um objeto;

No caso do resultado sistema linguístico o jogo depende da linguagem de cada contexto social. Alguns autores dizem que quem manda na língua são os falantes e não os linguísticas, sendo assim, em que “as línguas funcionam como fonte disponíveis de expressão”. Dessa forma, o jogo está ligado ao cotidiano. O jogo também pode se modificar dependendo da região e época, pois ele se transforma, como se fosse a língua falada e escrita.

No segundo caso, é através do conjunto de regras que se especifica o jogo, com o mesmo objeto pode-se desenvolver diferentes jogos, o que muda são as regras, permitindo também uma integração com a atividade lúdica.

O terceiro caso refere-se ao jogo como objeto, que pode ser feito dos mais variados materiais.

Nestes três aspectos se observa uma compreensão de jogo, o que os diferencia são suas diferentes culturas, regras e objetos.

Já para o brinquedo não existem regras, ele supõe uma relação intima do objeto para com a criança, o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que conduzem ao mundo imaginário da criança representado assim certas realidades que a criança vive.

O brinquedo coloca a criança como representador e reprodutor do cotidiano, da natureza e das relações humanas. Um dos seus objetivos é substituir os objetos reais para que a criança possa manipulá-los, não apenas objetos, mas uma totalidade social, técnico e científico, uma vez que os brinquedos têm características como tamanho, formas delicadas e simples, relacionadas à idade e ao gênero do público alvo. Os brinquedos podem representar também desenhos animados, televisivos, mundo da ficção científica e contos de fadas. Para representar realidades imaginárias, os brinquedos também representam personagens. O criador do objeto lúdico também tem um mundo imaginário assim como a criança, que varia de acordo com a sua cultura, pois cada cultura tem suas maneiras de ver a criança, de tratar e educar, portadora de sua natureza própria que deve ser desenvolvida. A infância é a idade do tudo é possível, em que se pode projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformações sociais e de renovação moral. A infância é constituída por dois processos: Associada ao contexto de valores da sociedade; Depende de percepções do adulto que idealiza seu passado de criança. A infância expressa no brinquedo revela o mundo real do criador, seus valores, modo de pensar e agir e o imaginário. As imagens que vem da infância são resultados de dois elementos: a memória e a imaginação.

O brinquedo enquanto objeto, é um estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, e a brincadeira é a ação que o individuo desempenha para realizar as regras do jogo e mergulhar na ação lúdica, sendo assim brinquedo e brincadeira são diretamente ligados com quem os manuseia, ou seja, a criança, e não se confundem com o jogo que hoje sofrem influências de concepções psicológicas e pedagógicas.

O jogo

Tizuko enfatiza que os jogos desempenham habilidades que se integram com a sorte, entre tais jogos existem semelhanças e diferenças que o tempo todo se envolve e se cruzam, isso envolve protagonistas que tem concepções diferentes do mesmo jogo.

Algumas características dos jogos: O prazer, a liberdade, a não seriedade, a separação da realidade, as regras, o caráter fictício e sua limitação no tempo e no espaço.

Tizuko afirma que nem sempre o jogo é prazeroso, porque muitas vezes há esforço e desprazer. De acordo com a pesquisa da psicanálise, o desprazer constitui o jogo ao demonstrar como a criança representa situações dolorosas. Ao que se refere a não seriedade, isso não quer dizer que a brincadeira infantil deixe de ser séria, pois quando a criança brinca ela o faz de modo bem concentrada, a pouca seriedade relaciona-se ao riso, ao ato lúdico que se opõe ao trabalho, que é uma atividade séria. Ao caráter livre do jogo relaciona-se a uma atividade espontânea da criança.

Quando a criança brinca, ela se distrai do mundo real e entra no mundo imaginário, as regras são predominantes nos jogos, e podem ser explicitas ou implícitas, internas e ocultas que ordenam e conduzem a brincadeira. Os jogos ocorrem em um determinado tempo e espaço como uma sequência da brincadeira. Outras características são: a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo e limites do espaço e tempo, a incerteza, o caráter improdutivo.

Tizuco compreende que:

"O jogo por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa a um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar, que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física. Da mesma forma, a incerteza presente em toda conduta lúdica é outro ponto que merece destaque. No jogo, nunca se sabem os rumos da ação do jogador, que dependerá sempre de fatores internos, de motivações pessoais e de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros."

A autora afirma que nem sempre se consegue se identificar um jogo, uma vez que o jogador pode manifestar um comportamento externo, sem que esteja presente a motivação interna para o lúdico, é preciso identificar em sua atitude o envolvimento no jogo, apesar de ser jogo tem sempre uma intenção lúdica.

A autora elabora os critérios para identificar traços dos jogos infantis:

1. Não literalidade: A predominância do imaginário sobre o real.

2. Efeito positivo: O prazer e a alegria de brincar trazem efeitos positivos aos aspectos corporais, morais, sociais e cognitivos da criança.

3. A flexibilidade: O jogo infantil leva a criança a ser flexível, pois aprende as regras do jogo, em algumas crianças, num primeiro momento traz os sentimentos de raiva, alegria, por ter ganhado ou perdido o jogo.

4. Prioridade no processo de brincar: Refere-se à intencionalidade da criança durante o processo da brincadeira ou do jogo, e não em seu resultado, seja de ganhar ou perder, o importante é o processo de brincar.

5. Livre escolha: Refere-se a escolha livre e espontânea da criança.

6. Controle interno: São os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos.

O efeito positivo e a flexibilidade são fundamentais para discernir como os professores conduzem as atividades escolares, se é jogo ou ensino.

Fromberg (1987, p. 36) enfatiza que o jogo infantil inclui:

- Simbolismo: Mostra a realidade e as atitudes;

- Significação: É a expressão de experiências já vividas;

- Atividade: A ação da criança;

- Voluntário ou motivado: Movido por motivos e interesse;

- Regrado: sujeito a regras;

- Episódio: Metas desenvolvidas espontaneamente.

As relações entre o jogo infantil e a educação

Antes o jogo era visto como mera recreação, depois passou a ser visto como estratégia para aprendizagem dos conteúdos escolares, anos após relaciona-se o jogo com as novas percepções de criança, criança cheia de valores positivos que se expressa espontaneamente através do jogo. Já no século XIX, o jogo infantil desempenha um importante papel de instrumento para o autodesenvolvimento e um método para a educação. A brincadeira e a imitação que fazem parte dos processos de acomodação e de assimilação que se dará um desenvolvimento natural á criança.

Alguns autores relatam que o jogo é um importante instrumento para desenvolver a linguagem e o imaginário. O jogo é visto nos tempos atuais como forma de expres-

são e de qualidade espontânea da criança para recriar, este é o momento de observar a criança que expressa sua natureza psicológica. Esta concepção dá margem ao jogo na atividade educativa com ênfase na espontaneidade. Essa maneira de ver e usar o jogo relaciona-se com as novas concepções de criança e infância, assim a criança passa a ser mais que um ser em desenvolvimento com suas características próprias a criança é vista como ser que aprende, imita e brinca com sua espontaneidade e liberdade.

Piaget (1978, 1987) menciona a brincadeira como conduta livre e espontânea, ao manifestar de forma lúdica a criança demonstra o níveo de seus estágios cognitivos e constroem seus conhecimentos, assim a brincadeira se torna um meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos, diagnóstico de problemas, focalizado o contexto sociocultural e a estrutura da linguagem, a conduta de vida do ser humano é construída como resultado de processos sociais.

As brincadeiras infantis estimulam a criatividade da criança e colaboram na aquisição das regras de linguagem, pois nas brincadeiras também se desenrola a ação comunicativa dando significado aos gestos que permite a criança decodificar textos e aprender a falar.

Apesar de alguns autores construírem um conceito operatório do jogo, é também dentro do processo metafórico que se compreende a expressão jogo educativo ao transportar para o ensino as propriedades do jogo. Sabendo que o jogo é subjetivo e tem sua intencionalidade a conduta do jogador deve ser compatível a essa situação.

O brinquedo educativo ganha ênfase sobretudo na Educação infantil, visto como recurso que ensina, desenvolve educa de forma prazerosa e materializa-se nos mais variados objetos e formas com seus diferentes objetivos pedagógicos, voltados para as situações de ensino aprendizagem e para o desenvolvimento infantil. Tizuko ressalta 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 várias formas de representações das crianças ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criada 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 brincar, o educador esta potencializando as situações para aprendizagem.

Sendo assim, a utilização do jogo na educação infantil é possibilitar melhores condições para a construção do conhecimento através do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação, de ação ativa e motivadora. Oferecendo a criança o acesso a diferentes conhecimentos e habilidades.

Para o brinquedo ter uma função lúdica e educativa é preciso fazer algumas considerações, como:

1. Função lúdica: o brinquedo deve ser escolhido voluntariamente e deve propiciar diversão, prazer e até mesmo desprazer;

2. Função educativa: deve ser um objeto que ensina algo a quem manuseia, que complete seus conhecimentos e sua aquisição de mundo.

As brincadeira sofrem influências culturais e uma delas é o folclore que continua vivo. Sendo Assim a brincadeira tradicional infantil está ligada ao folclore, introduz a forma popular de pensar e expressa-se pela oralidade, essa modalidade é vista como parte da cultura popular e considera a produção espiritual de um povo em determinado período histórico e vão acompanhando e se incorporando de criações anônimas das novas gerações. Suas características são: o anonimato, a transmissão oral, a conservação, a mudança e a universalidade.

A brincadeira de faz de conta ou simbólica deixa evidente a situação imaginária, que surge entre os 2/3 anos da criança através da representação e da linguagem, mudando os significados dos objetos, dos acontecimentos para representar seus sonhos e fantasias assumindo papéis presentes no contexto social, incluindo regras implícitas que se materializam nos assuntos das brincadeiras.

Segundo estudos realizados crianças numa determinada faixa etária são hábeis nos jogos de faz de conta, adoram desempenhar os papeis dos adultos e criam situações fantásticas. Precisam de fantasias e equipamentos que ajudem em seu mundo imaginário, entre eles, lojas em miniaturas com dinheiro de brinquedo, caixa registradora e telefone, fazendas, postos de gasolina, fantoches, bonecas e casinhas de bonecas com miniaturas de móveis também são bastante atraentes. Em seu mundo particular, a criança adota um brinquedo favorito que lhe dá a sensação de segurança e companhia, que ajudam a superar momentos difíceis de sua vida infantil. Muitas vezes essas crianças expressam suas confidências a esse brinquedo e compartilham com ele emoções que guardariam em segredo. Os meios de transportes também são fascinantes e divertem as crianças em diversas idades. Os brinquedos ao ar livre também são bons aliados.

A capacidade de visualização e treinamento da memória, necessárias para desenvolver a Inteligência, pode ser exercitada por meio de jogos que exigem o uso da imaginação ou o cálculo mental, tais como, jogos

eletrônicos, jogos de tabuleiro e jogos de palavra e de memória, jogos de construção, quebra- cabeças e brinquedos de pelúcia.

Alguns jogos colaboram no aprendizado e aquisição das normas sociais e na exploração do mundo que as rodeia. Muitos jogos eletrônicos oferecem níveis progressivos de dificuldades bem como oportunidades para desenvolver a habilidade e a coordenação e uma compreensão do significado da estratégia no relacionamento humano, em geral através da competição.

Os jogos de construção são importantes para enriquecer a experiência sensório motor, cognitivo da criança. Segundo Froebel, o criador desses jogos conforme a criança vai construindo, transformando e destruindo ela vai demonstrando sua imaginação, seus problemas o que permite aos estudiosos e doutores o diagnostico com problemas de adaptação e aos educadores, estimular o imaginário e o desenvolver os aspectos afetivo e intelectual.

O Jogo de construção está ligado ao faz de conta, pois as construções acabam se tornando o cenário para as brincadeiras simbólicas, basta se considerar a fala e as ações da criança, bem como suas ideias presentes nas representações sobre o mundo real.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira sempre fez parte da cultura do homem em diferentes tempos e espaços se tornando assim uma atividade comum dos adultos e crianças.

As ideias e ações das crianças são adquiridas através dos diferentes relacionamentos do convívio da criança. Os conteúdos que transpassam nas brincadeiras, bem como os materiais, as interações e o tempo são fatores que dependem da proposta da escola.

Embora o brinquedo educativo possibilite inúmeras situações de aprendizagens, o professor tem sempre um objetivo pedagógico que nem sempre são efetuados pelas crianças, mas elas podem construir outros conhecimentos diferentes aos da intensão do professor.

O jogo infantil na escola é importante para a aquisição de símbolo, desenvolvendo a função simbólica garantindo assim a racionalidade ao ser humano. Ao utilizar o jogo educativo em sala de aula de forma imposta o professor não oferece liberdade nem o controle interno aos seus alunos, deixando predominar assim o ensino e não o lúdico.

Ao utilizar os jogos, o professor possibilita a exploração e a construção de conhecimentos, pois as crianças tem sua própria motivação interna que é típica do lúdico, mas sempre há necessidade de estímulos externos relacionados a outras situações de aprendizagem que não seja o jogo, os brinquedos e jogos educativos conquistaram seus espaços definitivos e prazerosos na educação infantil.

Brincando e jogando as crianças constroem seu próprio mundo, os brinquedos e jogos contribuem para essa construção. É através deles que elas começam a desenvolver sua criatividade e habilidade para mudar seu próprio mundo. Assim elas vivem experiências que enriquecem sua sociabilidade e sua capacidade de tornarem-se seres humanos críticos e criativos. Esses materiais permitem que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades e os jogos e brinquedos simbolizam as oportunidades de expansão de sua criatividade, sua imaginação e sua auto confiança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COSTA, Eneida Elisa Mello. O Jogo com regras e a construção do pensamento operatório.1991. Tese (Doutorado)-Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

FRIEDMAN, Adriana et alii. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo:

Scritta; ABRINQ, 1992.

FROEBEL.F, la education del hombre. Traducción del alemán por Luis de Zulueta. Daniel Jorro Editor, 1993.

KAMII, Constance e DEVRIES, Rheta. Jogos em Grupo na educação infantil: implicações da Teoria de Piaget. Tradução: Marina Célia Dias Carrasqueira. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, a criança e a Educação.1992. Tese (livre docência) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.

Ed.cortez. 13°edição, São Paulo,2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação.

15ª. ed. Petrópolis: Ed.Vozes, 2009.

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

RESOLUÇÃO N. 5, de 17 de DEZEMBRO DE 2009. Fixa as Diretrizes

Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: 2009.

BRASIL. Ministério da Educação/Se-