A IMPORTÂNCIA DO JOGO E DA BRINCADEIRA COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CARLA FELIX ANDRADE SETANI

RESUMO
Esta pesquisa apresenta a importância do jogo e da brincadeira como ferramentas essenciais o processo de aprendizagem na educação infantil. É nesse período que as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais fundamentais para sua formação. Portanto, compreender o papel do jogo e da brincadeira no contexto educacional é fundamental para promover um ensino mais eficaz e significativo para os pequenos. A questão que norteia o presente trabalho constui-se assim: Quais capacidades e habilidades as crianças desenvolvem através dos jogos e brincadeiras? Este estudo está fundamentado nas pesquisas bibliográficas com autores que abordam a importância dos jogos e brincadeiras em sala de aula e a interação entre os sujeitos envolvidos nesse processo.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Aprendizagem; Desenvolvimento.

ABSTRACT
This research presents the importance of play as essential tools in the learning process in early childhood education. It is during this period that children develop cognitive, social and emotional skills that are fundamental for their formation. Therefore, understanding the role of play in the educational context is essential to promote more effective and meaningful teaching for the little ones. The question that guides the present work is as follows: What skills and abilities do children develop through games and play? This study is based on bibliographic research with authors who address the importance of games and play in the classroom and the interaction between the subjects involved in this process.

KEY-WORDS: Play; Apprenticeship; Development.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa objetiva compreender o uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil e fazer uma análise reflexiva para identificar conhecimentos e habilidades desenvolvidas e adquiridas durante os jogos e brincadeiras lúdicas na educação infantil e, porque são elementos eficazes para a construção do conhecimento, e também como os jogos e brincadeiras proporcionam às crianças estímulos necessários para sua aprendizagem.

Este texto inicia-se com a história dos jogos e brincadeiras que passou a ser considerada uma atividade que favorece o desenvolvimento da inteligência e a facilidade para o estudo. A capacidade de brincar abre um espaço de decifração de enigmas, além de propiciar o conhecimento de forma natural e agradável, como meio de estimular a socialização, possibilitando à criança agir de forma mais autônoma.

Acerca dos jogos, como instrumento pedagógico na Educação Infantil, Brougère (2002) salienta que o jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico adotado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras que o professor pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento. Todavia, é preciso ter clareza de que o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens.

Nesse sentido, jogos, brinquedos e brincadeiras não são apenas um entretenimento, mas uma atividade que possibilita a aprendizagem de várias habilidades e, portanto, é com esse desenvolvimento prazeroso da criança que o educador deverá interagir com o lúdico, concretizando os jogos, brinquedos e brincadeiras não apenas como recursos pedagógicos decorrente dos diversos níveis do conhecimento.

Tendo como objetivo geral compreender a importância do jogo para o desenvolvimento e aprendizagem nas crianças de educação infantil bem como, fazer uma análise reflexiva para entender o modo de expressão de cultura das crianças por meio das brincadeiras, a questão central da presente pesquisa é identificar quais capacidades e habilidades as crianças desenvolvem através dos jogos e brincadeiras.

Para tanto, é necessário percorrer sobre

alguns caminhos para entender melhor esse processo, tais como: o conceito de jogo e brincadeira, percorrendo sobre o jogo na educação infantil, compreender melhor sobre a brincadeira como produção de cultura infantil, e por fim o jogo como ferramenta no desenvolvimento da criança no processo ensino aprendizagem.

JOGO E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para entendermos a importância do jogo para o desenvolvimento da criança, primeiramente precisamos entender sobre ele, seus conceitos e sua história. Desde tempos remotos, o jogo fazia parte da cultura de um povo, enquanto fato social, o jogo assume a imagem que cada sociedade lhe atribui. De acordo com a época e o lugar, os jogos admitem significados distintos. Da mesma forma em que os valores da sociedade se transformam o jogo também se transforma.

Sem a cultura, o jogo não tem significado, sendo que uma das finalidades do jogo é educar para viver bem em sociedade. Na Antiguidade, a criança não era compreendida com um ser que necessitava de jogo. O jogo é uma ação natural do ser humano, considerado que o homem é um ser dotado da capacidade de criar e imaginar.

A concepção de jogo, nem sempre foi como entendemos hoje. Antes do período do Romantismo, a brincadeira era vista como algo desnecessário, se levado em conta o fato de que, naquela época, a criança não era compreendida como um ser que necessita de ludicidade. Da mesma forma afirma Brougère (2002):

Antes das novas formas de pensar nascidas do Romantismo, nossa cultura parece ter designado como "brincar" uma atividade que se opõe a "trabalhar [...] caracterizada por sua futilidade e oposição ao que é sério. (BROUGÈRE, 2002, p. 21)

O ato de brincar era considerado fútil pelos adultos, que tinha como foco principal de todos apenas o trabalho. Na antiguidade, crianças de todas as idades e adultos participavam, juntos das mesmas brincadeiras. Essa era uma forma vista de aproximar os laços de afetividade e promover a união. Entende-se então, que as crianças não tinham jogos próprios para sua idade, elas tinham que se contentar com as brincadeiras estipuladas pelos adultos. Os jogos naquela época, não eram desconsiderados como práticas necessárias e sérias. Eram vistos como coisas sem importância e esquecidas.

De acordo com KISHIMOTO (1993), que faz um apanhado histórico do uso de jogos no contexto social, o jogo veio ganhar um valor crescente na década de 60, com o aparecimento de museus, com concepções mais dinâmicas, onde nesses espaços as crianças podiam tocar e manipular brinquedos. Este processo de valorização do jogo chegou ao Brasil no início da década de 80, com o aumento da produção científica a respeito dos jogos e o aparecimento das brinquedotecas.

O conceito de jogo no Brasil tem uma característica folclórica, baseada nas raízes brasileiras. As brincadeiras brasileiras têm origem nas culturas indígenas, negras, italianas e portuguesa, que por sua vez também é uma mistura de tradições europeias, como relata KISHIMOTO (1993). O jogo veio para o Brasil junto com sua colonização, em 1500, porém seu caráter era mais literário, incluindo contos e lendas, parlendas adivinhações, superstições e festas típicas.

Kishimoto (1997, p.13) diz que: "tentar definir o jogo não é tarefa fácil", pois é possível sua interpretação de diversas formas como, por exemplo, brincar de "mamãe e filhinha", jogar bola, brincar na areia, construir um barquinho. Já, FRIEDMANN (1996) ressalta:

[...] acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (1996, p.20)

Friedmann, em seu texto, diz que não se tem uma teoria completa sobre o jogo, como foi citado acima há várias formas e afirma ainda que é muito difícil esgotar este assunto, uma vez que cada educador deve ter sua maneira de proceder em cada situação, destaca que ao usar o jogo na educação infantil é muito importante destacar sua qualidade, tendo em

seus dobramentos para o processo de ensino e aprendizagem.
Segundo os estudos de BROUGÈRE (2002):

Há jogo a partir do momento em que a criança aprende a designar algo como jogo; ela não chega a isso sozinha. Ter consciência de jogar resulta de uma aprendizagem linguística advinda dos contextos da criança desde as primeiras semanas de sua existência. (BROUGÈRE, 2002, p.18)

Para o autor a criança obtém os seus conhecimentos de acordo com o tempo, ela não entende o que é jogo por si próprio. É necessário que ela compreenda o que é jogar, e essa compreensão se dá por meio de um mediador que transmitirá as formas de como executar as atividades de acordo com as regras estabelecidas pelo jogo. Porém independentemente das regras e das suas particularidades a palavra jogo não perde a sua denominação, quando pronunciada a palavra sua referência trata-se do jogo em si e não nas suas particularidades.
Há inúmeros estudos que mostram a importância dos jogos na educação, principalmente na educação infantil, é através do jogo que a criança consegue construir o seu próprio conhecimento. No decorrer da história os jogos educacionais têm sido valorizados na educação infantil, pois é a partir deste contexto que o jogo voltado para a criança passa por mudanças tornando-se cada vez mais presente na escola.
Todavia, em todos os tempos o jogo foi visto como algo primordial no desenvolvimento do educando acompanhando a evolução das novas tecnologias e dos novos recursos que estão sendo disponibilizados.
O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando–se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. Para KISHIMOTO (1997):

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por conta com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar, de modo, metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil. (KISHIMOTO, 1997, p. 43)

O brincar é mais do que uma distração, é uma linguagem na qual a criança revela uma forma de pensamento. Através da brincadeira a criança situa-se no espaço em que vive, constrói a ideia de si e do outro, experimenta, fala, age, interpreta, interage, enfim, desenvolve habilidades essenciais para uma melhor compreensão do mundo.
Na teoria piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Entendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características espontânea e prazerosa, onde a criança constrói conhecimentos.
Para PIAGET (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objetivo não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. O brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.
No entanto, para VYGOTSKY (2007), os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural. Seus paradigmas para explicitar a brincadeira infantil, localizam-se na filosofia que concebe o mundo como resultado de processos histórico sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento do ser humano. Já para os freudianos, a brincadeira infantil é o meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos.
Segundo KISHIMOTO (2002), brincadeira é ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação, brinquedo e brincadeira relacionam-se com a

criança. A criança cria uma situação imaginária, assume o papel e age como tal, se transformando e mudando também o significado dos objetos de acordo com sua vontade, sem se preocupar com a sua adaptação à realidade concreta, essas ações são capazes de modificar os processos de desenvolvimento e aprendizagem quando interagem no cotidiano infantil.

JOGO E BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.

A brincadeira é a atividade principal da infância. Essa afirmativa se dá não apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do brincar, mas principalmente pela influência que esta exerce no desenvolvimento infantil. Segundo Kishimoto (1997, p. 20), a brincadeira pode ser vista como: "resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, onde permite diferenciar cada brincadeira e um objeto".

Assim, o desenvolvimento intelectual não consiste apenas em acumular informações, mas, sim, em reestruturar as informações anteriores, quando estas entram num novo sistema de relações. O conhecimento é adquirido por um processo de natureza assimiladora e não simplesmente registradora.

No raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas formam no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedade de jogos, para que os alunos possam descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação.

Neste sentido, as concepções sócio interacionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra. Nesta concepção, o brincar promove o desenvolvimento porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao brincar de forma dirigida, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros.

A característica social, de acordo com a perspectiva sociocultural, é vista como a mola propulsora para o desenvolvimento infantil. A brincadeira também permite à criança a se apropriar de códigos culturais e de papéis sociais (BROUGÈRE; WAJSKOP, 1997).

A boneca, por exemplo, ainda é utilizada pelas crianças da atualidade, contudo, este objeto passou por mudanças significativas em sua confecção, material utilizado, formas e atribuições. Enquanto a maioria das bonecas de 50 anos atrás era construída de porcelana, pano ou palha de milho e com características infantilizadas, as bonecas atuais têm as mais diversificadas matérias-primas, suas formas imitam o padrão de beleza estipulado pela sociedade (jovem, alta e esguia), além das inúmeras características extras das quais são dotadas, tais como falar, andar, dançar, cantar etc.

Os aspectos simbólicos de sociabilidade, linguagem e cognição também são estimulados na brincadeira. O jogo é uma maneira de as crianças interagirem entre si, vivenciarem situações, manifestarem indagações, formularem estratégias e, ao verificarem seus erros e acertos, poderem reformular sem punição seu planejamento e suas novas ações.

A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente. O jogo deve estar carregado de conteúdo cultural. É visto como conhecimento feito e se fazendo, é educativo.

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo, proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. "A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição." (KISHIMOTO, 1997, p. 140)

A brincadeira também é uma rica fonte de comunicação, pois até mesmo na brincadeira solitária a criança, pelo faz de conta, imagina que está conversando com alguém ou com os seus próprios brinquedos. Com isso, a linguagem é desenvolvida com a ampliação do vocabulário e o exercício da pronúncia das

palavras e frases.
A cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos onde a criança possa testar principalmente a relação causa-efeito. Na vida real, isto geralmente é impedido pelos adultos para evitar alguns desastres e acidentes. Entretanto, no jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações. Suas ações interferem claramente no resultado do jogo. É necessário, então, que a criança passe a realizar um planejamento de estratégias para vencer o jogo.
No que diz respeito à brincadeira de faz de conta, Bomtempo (2008) faz distinção entre dois conceitos amplos: brincar e simular. A ação do brincar é uma atividade que objetiva a diversão e a simulação e envolve uma realidade que se sobrepõe a outra.

A brincadeira de faz de conta é frequentemente manifestada, por exemplo, no comportamento de fingir que está dormindo, quando não está. Envolve, também, objetos substitutos, fingindo que uma trouxa de roupa é um travesseiro e imaginando objetos, fingindo haver um travesseiro onde não há nada. A simulação pode, também, envolver papéis imaginários e situações: fingindo ser a Branca de Neve que espera o príncipe na floresta ou um super-herói como, por exemplo, o Batman. Em todos esses cenários o mundo real é suplantado pelo mundo da fantasia: a lona do mundo de faz-de-conta é estendido sobre o real. (BOMTEMPO, 2008 p.131)

Assim, na brincadeira de faz de conta, um mesmo objeto imaginativo pode ter duas identidades diferentes, como exemplo: a criança imagina que um monte de terra é um delicioso bolo de chocolate, chamando-o de bolo, fazendo gestos que come o bolo, mas não come verdadeiramente a areia, isto é, a criança imagina que uma coisa é outra, mas ao mesmo tempo sustenta ambas as identidades no pensamento: a real e a imaginária. Para exemplificar esse aspecto, a autora faz inferência ao ato de dirigir um carro e conversar com o passageiro ao lado, afirmando que essa ação só é possível, pois já foi abstraída pelo motorista. Assim, o jogo simbólico ou faz de conta viabiliza na criança a realização imediata de desejos não possíveis de serem realizados. Nessa atividade a criança combina situações reais com elementos de sua ação fantasiosa para reproduzir o cotidiano da vida do adulto.
As teorias sobre brinquedo têm desconsiderado que estes têm função de preencher necessidades e desejos nem sempre possíveis de serem atendidos ou realizados de outra forma. Como podemos exemplificar: a vontade da criança realizar ações que pertencem ao mundo adulto: dirigir, cozinhar, lavar roupa, cuidar de bebês.
Assim surge o brinquedo que atua na resolução desta impossibilidade física e mental, da realização e satisfação deste desejo imediato.

Para resolver esta tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas [...] podemos dizer que a imaginação nas crianças de idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação. (VYGOTSKY, 2007, p.108-109)

Neste sentido, Vygotsky (2007) afirma que a situação imaginária contém regras de comportamento, embora elas não sejam regras formais e estabelecidas a priori. Consideremos que duas irmãs propusessem a brincar de irmãs, isto é, na realidade este fato passa despercebido, sem pensar como uma irmã deve agir com a outra; já na brincadeira a criança tenta ser o que ela pensa que uma irmã deveria ser, como deveria agir; ambas estão preocupadas em mostrar seu comportamento de irmã, ou seja, o fato delas quererem brincar de irmãs induziu-as a adquirir regras de comportamento.

AS ATIVIDADES LÚDICAS E O ESTÍMULO AO DESENVOLVIMENTO.
Partindo da teoria de Vygotsky já apontada, é que pude perceber o quanto a atividade lúdica no espaço da educação infantil pode propiciar e contribuir para desenvolvimento das crianças. Relembrando a teoria, para Vygotsky,

o desenvolvimento se dá em dois níveis, o desenvolvimento real, que é o que a criança já adquiriu, e o desenvolvimento potencial, o que ainda está por vir, e corresponde ao que a criança ainda não consegue fazer sozinha. E a distância entre esses dois níveis se dá em uma área que ele chamou de zona de desenvolvimento proximal, aonde vai justamente acontecer a aquisição do conhecimento, e o que era potencial passa a ser real.
E é justamente a partir deste entendimento do desenvolvimento que se pode destacar dois pontos essenciais para que ele ocorra, as atividades lúdicas e a função do professor como mediador. Como já foi visto, as atividades lúdicas são essenciais na Educação Infantil, pois propiciam a criação da zona de desenvolvimento proximal e, consequentemente, a aquisição do conhecimento e do aprendizado. Nessa fase do desenvolvimento infantil, dos três aos cinco anos, o brincar se constitui como "uma forma que permite à criança imaginar, explorar, descobrir, construir, destruir, reconstruir, conhecer-se a si mesma e ao mundo que a cerca, identificar-se nele, por fim, compreendê-lo".

A criança necessita brincar para viver, para vivenciar o mundo dos adultos, mundo este em que está inserida desde que nasce, mas do qual só se apropria progressivamente. Através da brincadeira, ela pode atuar de diversas maneiras nas situações em que se encontra, ou, sobretudo que imagina, e, portanto, ir se construindo, ir (re) elaborando a sua identidade enquanto sujeito social e histórico. (ROCHA, 1997, p. 417)

Daí a importância do adulto na vida desta criança, partindo do princípio de que esta criança, muitas vezes, utiliza-se do processo de imitação da professora. É importante perceber o quanto o professor, em uma atividade lúdica, contendo ou não um fim pedagógico, pode despertar na criança o interesse pela atividade e, consequentemente, o seu envolvimento. De acordo com Wajskop (2005):

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criados. É também, nesse sentido, que vê na brincadeira uma atividade que garante a interação e construção do conhecimento pelas crianças. (WAJSKOP, 2005, p.25)

Sendo assim, o estímulo ao desenvolvimento dos alunos se dá, principalmente, através da interação das crianças com elas mesmas e com um terceiro, a professora. A professora deixa, então, de ser um simples agente de informação e passa a ser uma mediadora nas atividades, que é um dos fatores essenciais para o desenvolvimento da criança na educação infantil.
Contudo, quando a atividade mecânica sobressai, a mediação do professor fica comprometida e os alunos tendem a desenvolver de forma rápida a atividade e a absorção do conteúdo tendem a ser bem menor.
As brincadeiras despertam nas crianças várias ações ao concretizar as regras do jogo, sejam elas quais forem, elas procuram se envolver nessa brincadeira, e em relação ao lúdico os brinquedos e as brincadeiras relacionam-se diretamente com a criança, porém, não se confundem com o jogo, que aparece com significações opostas e contraditórias, visto que a brincadeira se destaca como uma ação livre e sendo supervisionada pelo adulto. Diante disto, Pinto e Lima (2003) afirmam que:

Brinquedos e brincadeiras aparecem com significações opostas e contraditórias: a brincadeira é vista como uma ação livre, já o brinquedo expressa qualquer objeto que serve de suporte para as brincadeiras livres ou fica atrelado ao ensino de conteúdos escolares. (PINTO & LIMA, 2003, P.27)

Para as autoras esses elementos que constituem o brinquedo e a brincadeira são definidas como regras preestabelecidas que exigem certas habilidades das crianças. Entretanto, a brincadeira é uma ação que não exige um objeto-brinquedo para acontecer, é jogando que elas constroem conhecimentos que ajudarão no seu desempenho escolar. Ao brincar a criança faz uma releitura do seu contexto sociocultural, em que ela amplia, modifica, cria e recria por meio dos papéis que irão representar.
Portanto, é fundamental a utilização das brin-

cadeiras e dos jogos no processo ensino-pedagógico, diante dos conteúdos que podem ser ensinados por intermédio de atividades lúdicas em que a criança fica em contato com diferentes atividades, manipulando vários materiais, tais como jogos educativos, os didáticos, os jogos de construção e os apoios de expressão.
Considerando esses fatores, o desenvolvimento da diversidade de materiais obriga a necessidade de adequar os mesmos. Quanto ao espaço da brincadeira contribui para o desenvolvimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, sem que se perca a característica do brincar como ação livre, iniciada e mantida pela criança.
A importância do espaço lúdico na construção do conhecimento é oportunizar a criança a observar o mundo imaginado por ela, e quando ela vê esta realidade de maneira muito distorcida, procuramos conversar com ela, esclarecendo as coisas, fazendo com que a criança fique mais perto da nossa realidade. Esta é uma das formas de brincar mais saudáveis para o desenvolvimento da criança, razão pelo qual o "faz de conta" infantil deve ser tratado e subsidiada com seriedade, atribuindo o papel relevante no ato de brincar e na constituição do pensamento infantil. É brincando e jogando que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo. Para melhor compreensão é interessante o que Pinto e Lima (2003) nos dizem:

O espaço lúdico não precisa ficar restrito a quatro paredes, ao contrário, deve fluir por todo o ambiente, dentro e fora das classes. Um dos objetivos desse espaço é favorecer o encontro de crianças, para brincar, jogar, fazer amigos, propiciar a convivência alegre e descontraída dos frequentadores. (PINTO & LIMA, 2003, p. 45)

Seguindo o pensamento das autoras, nesse espaço a criança interage com o meio físico, com outras crianças e com adultos, construindo assim, regras de convivência e competência, treina suas habilidades e capacidades de ganhar ou perder, saber respeitar suas diferenças dos outros, aprender a lutar por seus direitos, defender seu espaço, mas respeitar o do amigo. Parecem coisas tão simples e tão óbvias, mas são muito difíceis de fazer na prática.
Essas atividades lúdicas têm objetivos diversos, usadas para divertir, outras vezes para socializar, promover a união de grupos e, num enfoque pedagógico, serve como instrumento para transmitir conhecimentos. É fato que nossa cultura e, talvez, mais ainda a das crianças, absorveu a mídia e, de um modo privilegiado, a televisão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que o brincar enquanto primeira forma de cultura, enquanto atividade biológica essencial e espontânea da criança, sempre esteve presente em seu cotidiano, com o passar do tempo se transformou e agregou características específicas de cada povo em seu espaço e tempo, todavia sendo perpetuado pela transmissão de geração à geração.
Pode-se constatar que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são instrumentos mediadores no processo didático-pedagógico, são importantes ferramentas, auxiliares no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, psicológico e social da criança em formação. Peças-chave neste processo estimulam a relação da criança consigo mesmo, com os outros e com o mundo.
Além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significativamente para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas da criança.
São relevantes as atividades lúdicas no desenvolvimento infantil, bem como sua função no processo educativo; para que esse processo de ensino e aprendizagem ocorra de forma prazerosa, os professores devem estar cientes de seu papel nessa fase de construção de conhecimento das crianças.
Os educadores, por sua vez, devem se preparar para trabalhar com o criar, pois a criatividade deve ser vista como um elo dinâmico e contínuo. Nessa perspectiva, o docente não deve ver a criança como receptora passiva de

estímulos, mas como uma pessoa capaz de ação, que interaja, crie e recrie possibilidades e novas aprendizagens.
A escola, como sendo um ambiente social, deverá ser para todos os envolvidos no processo educativo, um local promissor de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva na efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível. Além disso, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione prazer no ato de aprender e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.
De acordo com toda essa constatação, conclui-se que o educador ocupa um papel principal nesta situação, pois é na escola, e talvez somente na escola, que ocorram oportunidades para as crianças brincarem. Portanto, o educador necessita refletir sobre a questão do brincar, criar espaços e tempos que permitam a realização de jogos, brincadeiras, instituindo estratégias que permitam a promoção e evolução integral da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOMTEMPO, Edda. Brincar, fantasiar, criar e aprender. In OLIVEIRA, Vera Barros (orgs). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. 7º Ed. Petrópolis, Vozes, 2008.

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

BROUGÈRE, G.; WAJSKOP, G. Brinquedo e cultura. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

_____. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.
_____. (Org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

PIAGET, J. A Construção do Real na Criança. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. O desenvolvimento da criança. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

ROCHA, Rosa Maria da. Brincar: Uma necessidade da criança que nós, educadores infantis, pouco conhecemos. In: Coletânea do XIV ENAREL - Encontro de Recreação e lazer. CHISTIANE I. G. Werneck et al (Org.). Belo Horizonte: UFMG, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 7º Ed, 2007.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 2005.