

A IMPORTÂNCIA DE BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Edilza Silva Martins¹ – Rede de Ensino Doctum
Marília Florindo Amorim Eler² – Rede de Ensino Doctum
Vanessa Silveira e Silva³ – Rede de Ensino Doctum
Iêda Barra de Moura Galvão⁴ – Rede de Ensino Doctum

RESUMO

Os jogos e as brincadeiras desempenham um papel de extrema importância na educação infantil, pois ao brincar a criança espontaneamente adquire uma aprendizagem mais prazerosa, sendo esse um momento de comunicação consigo mesma buscando através de sua realidade a sua imaginação. O presente trabalho trata do papel que as brincadeiras assumem no desenvolvimento das crianças em processo de alfabetização, de modo que o lúdico coopere no processo de educação para a autonomia. Discutir sobre as variadas possibilidades de jogos e nos devidos aspectos os quais são beneficiados por eles no cotidiano da criança no âmbito escolar, para isso, foi realizada uma pesquisa de cunho exploratório, com metodologia qualitativa, realizando uma revisão bibliográfica, podendo concluir que o lúdico e infância não podem ser dissociados, toda atividade da criança deve ser espontânea, livre de qualquer repressão, antes de tornar-se subordinada a projetos de ações mais extensas e transformadas, para tal, o adulto deve ser um facilitador do jogo e não um jogador, destacando o progresso e proporcionando mais crescimento.

Palavras-chave: Educação Infantil, Alfabetização, Brincadeira, Jogos.

SUMMARY

Games and games play an extremely important role in early childhood education, because when playing children spontaneously acquire a more pleasurable learning experience, this being a moment of communication with themselves, seeking their imagination through their reality. The present work deals with the role that play plays in the development of children in the literacy process, so that the ludic cooperates in the process of education for autonomy. To discuss the various possibilities of games and in the due aspects which are benefited by them in the child's daily life in the school environment, for this, an exploratory research was carried out, with a qualitative methodology, carrying out a bibliographical review, being able to conclude that the ludic and childhood cannot be dissociated, every activity of the child must be spontaneous, free of any repression, before becoming subordinated to projects of more extensive and transformed actions, for this, the adult must be a facilitator of the game and not a player, highlighting progress and providing further growth.

Keywords: Early Childhood Education, Literacy, Play, Games.

¹ - Graduanda em pedagogia – e-mail: sedilza19@gmail.com

² - Graduanda em pedagogia – e-mail: mariliafamorim25@gmail.com

³ - Graduanda em pedagogia – e-mail: gustavotito05@hotmail.com

⁴ - Professora EaD do Trabalho de Conclusão de Curso, Mestre em Letras – e-mail: iedagalvao@doctum.edu.br

1 INTRODUÇÃO

O reconhecimento da Educação Infantil como uma etapa essencial para a construção da identidade e da subjetividade da criança na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um salto histórico, pois o documento garante, dentre diversos pontos, seis direitos de aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, que, juntos, asseguram as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo (WAJSKOP, 1995).

Para colocar a criança no centro do processo, conhecendo suas maneiras de ser e estar no mundo, é preciso planejar o dia a dia na Educação Infantil tendo em mente os direitos de aprendizagem (ALMEIDA, 2008). Trabalhando o desenvolvimento ao longo da trajetória da criança, o corpo se expressa de forma espontânea, mostrando a maneira de como reagir a determinado momento, dando indícios do que poderá estar ocorrendo em casa, se há problemas pessoais e avaliar sua participação durante alguma atividade coletiva (ALMEIDA, 2005).

A educação é um processo que se constitui na relação e interação com outros seres humanos de acordo com sua realidade vivida, sendo assim a educação é um processo que tem a finalidade de humanizar e de transformar, é primordial ao indivíduo, por meio dela os sujeitos entram em contato com a realidade e se preparam para a vida, formando-se cidadãos mais críticos e reflexivos na sociedade em que vivem (CÂNDIDO, 2014).

Educar para todos é auxiliar a criança no meio em que vive, do espaço em que estão os objetos que a rodeiam, assim como as características dos mesmos, seus usos bem como fazer a exploração de todos os elementos da natureza, das plantas, dos animais, da terra, da cidade e do lugar onde vive, cresce e desenvolve (CÓRIA-SABINI, 2004). É através das brincadeiras que as crianças desvendam o seu mundo, sozinha ou em grupos, fazem descobertas, vivenciam novas experiências e representam suas emoções e percepção do mundo de maneira espontânea. A brincadeira é tão remota quanto a própria humanidade e passada como herança cultural (DE BEM MACHADO, *et. al.*, 2021).

É importante compreender que tanto os jogos, como as brincadeiras são indispensáveis para a aprendizagem, sendo parte dela, e a utilização de recursos pedagógicos possibilita que as crianças se envolvam de maneira positiva, buscando um processo significativo para o cotidiano dela, é onde ela e o seu professor se relacionam de modo prazeroso, reconhecedor e

interativo (ALBERGUINE, 2019).

Considerando que os jogos e as brincadeiras são de suma importância para a educação infantil, sendo o principal meio para que a criança se desenvolva interiormente e com o mundo, o presente artigo deixará claro que o lúdico não deve ser compreendido como um passatempo nas escolas, desnecessário para a aprendizagem das crianças, mas como um recurso pedagógico muito eficiente (ALMEIDA, 2005).

Propiciando um espaço para os jogos e as brincadeiras permitimos que as crianças experimentem o mundo e internalize uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos. Os jogos ou brinquedos pedagógicos possuem objetivos que são definidos pelo professor, mas as crianças podem explorá-los e encontrar neles uma outra função além da educativa, a função lúdica, quando usam a imaginação e constroem 9 castelos, torres com quebra-cabeças (DE SENA, 2020).

Todos, desde a infância necessitam do brincar, podendo existir culturas diversas, mas o significado é o mesmo, de se descobrir, começando pelo bebê, que já começa a se expressar brincando até a fase que irá demonstrar o verdadeiro significado do lúdico em sua vida, com isso, o desenvolvimento desse trabalho proporcionará o conhecimento para os educadores de que os jogos e brincadeiras devem ser praticados e vivenciados pelas crianças como processo de ensino-aprendizagem, através de uma metodologia de pesquisa qualitativa, abordagem de revisão bibliográfica para promover uma discussão a respeito da importância, do papel que a brincadeira e o lúdico exercem no desenvolvimento de autonomia da criança (ALBERGUINE, 2019).

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Fundamentação Teórica

Quando a criança está brincando e jogando, automaticamente vai além de sua imaginação, cria fantasias, inspira muitas vezes em uma personagem ou desenho favorito e é assim que ocorre a sua interação, na atualidade, a democratização do acesso às tecnologias da informação, não são tão benéficas quando crianças são os protagonistas, pois os pais usam desses recursos de maneira equivocada para entreter as crianças, com tablets, jogos em celular, desenhos na televisão, logo, em ambiente escolar, a criança tem dificuldade em assimilar brincadeiras mais orgânicas (ALBERGUINE, 2019).

A criança precisa primeiramente de espaços, seja no ambiente escolar ou em qualquer

outro lugar, para que ela se sinta à vontade e curta seu momento de brincar e jogar. Na escola, muitas vezes, o tempo para a criança brincar é limitado, curto e rápido, os professores atarefados em aplicar sua rotina, acabam esquecendo-se de como é importante tirar um tempo para que as crianças sintam prazer em estar ali, é nesse momento em que a criança demonstra verdadeiramente, o seu mundo (ALMEIDA, 2005). A escola precisa ser um ambiente acolhedor para que a criança tenha a liberdade de ter seu próprio pensamento, cabe aos adultos e professores colocarem em prática a importância que os jogos e as brincadeiras trazem para a criança (BARBOSA, 2004).

Na rua, em casa, no campo, na cidade, os esforços podem ser vários, mas a atividade terá sempre caráter formador do indivíduo como ser cultural. O elemento chave das brincadeiras nos primeiros anos de vida é o movimento que se organiza pelo ritmo. A presença de objetos nas brincadeiras vai aumentando à medida que as crianças crescem (CÂNDIDO, 2014).

O professor passa a ser o ponto principal para a aprendizagem da criança, desde o berçário, onde os bebês já começam a se descobrir sozinhos, mas com o incentivo do professor o desenvolvimento é muito maior. Ele descobre a necessidade da criança, como é primordial a interação, o afeto no dia a dia, e assim, a escola passa a ser a sua segunda casa, onde fica depositada sua confiança (DE SENA, 2020). Na sala de aula por exemplo, os professores podem usar materiais que já são utilizados no dia a dia, como lápis de colorir, tinta, massinha, onde as crianças possam ter a liberdade de se expressar, explorar a imaginação desenhando, brincando com tinta, ao ar livre, confeccionando com as massinhas, tudo isso partindo do desejo da criança, de como ela poderia produzir, sem que o professor interrompa, deixando a criança se levar, oferecendo seu apoio e respeitando suas escolhas (CÓRIA-SABINI, 2004).

Para Piaget (1952), a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Outro conceito essencial da teoria sobre o jogo é a relação deste com o processo de adaptação, que implica dois processos complementares: a assimilação e a acomodação (CÓRIA-SABINI, 2004). A assimilação se caracteriza como o processo pelo qual a criança, quando se depara com determinados problemas do mundo externo, utiliza, para resolvê-los, estruturas mentais já existentes (PIAGET, 1952). A acomodação é o processo pelo qual a criança, quando se depara com o problema e não

consegue resolver com as estruturas existentes, modifica-as. Para Piaget, as crianças adaptam-se ao ambiente, através do processo de equilíbrio.

Piaget (1952) identifica três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: o exercício, o símbolo e a regra. O jogo de exercício representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. O jogo de exercício não supõe o pensamento nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica, o jogo simbólico tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida.

Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa, concebendo a estrutura do símbolo como instrumento de assimilação lúdica, Piaget observa que durante o desenvolvimento da criança, surgem novos e diversos símbolos lúdicos que determinam a evolução do jogo simbólico (CÓRIA-SABINI, 2004). O jogo de regras constitui-se os jogos do ser socializado e se manifesta quando, por volta dos 4 anos, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras. Estes, se desenvolvem e se mantêm por toda a vida, como é o caso dos esportes, cartas e outros, o jogo de regras apresenta um equilíbrio entre a assimilação ao eu e a vida social, marcando a passagem do jogo infantil para o jogo adulto. As regras conferem legitimidade ao jogo, inserindo, na competição, uma disciplina coletiva e uma moral de honra. Portanto, Piaget (1952) forneceu uma percepção sobre as crianças que serve como base de muitas linhas educacionais atuais.

Conforme Vygotsky (1998) as regras são parte integrante do jogo simbólico, embora, não tenham o caráter de antecipação e sistematização como nos jogos habitualmente regrados. Ao desenvolver um jogo simbólico a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real. Detecta papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora. Ele afirma que os processos de criação são observáveis principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu (CÓRIA-SABINI, 2004).

A brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. A noção de zona proximal de desenvolvimento interliga-se, portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e à sua aptidão para utilizar as contingências do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do

que sabe fazer para o que não sabe (VYGOTSKY, 1998). Assim sendo, as brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma, pode-se perceber a importância de o professor conhecer a teoria de Vygotsky.

Para (PELLEGRINE, 2007) Wallon parte desse pressuposto, pode-se dizer que a infância é um momento real e distinto de todos os outros, por isso mesmo, deve ser considerado de acordo com as suas peculiaridades. É neste período que expressam os sentimentos, criatividade da forma mais espontânea possível quando as atividades lúdicas são predominantes. É através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir a própria identidade e desenvolver sua autonomia.

Segundo PELLEGRINE (2007), o brincar facilita o crescimento e, em consequência, promove o desenvolvimento. Uma criança que não brinca não se constitui de maneira saudável, tem prejuízos no desenvolvimento motor e sócio/afetivo. Possivelmente tornar-se-á apática diante de situações que proporcionam o raciocínio lógico, a interação, a atenção. É através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento que é seguido por fases distintas, no entanto, é a quantidade de atividades lúdicas que proporcionarão o progresso, e diante do resultado, temos a impressão que a criança internalizou por completo o aprendizado, mas, ela só comprova seu progresso através dos detalhes (PINATI, 2017).

Taille (1992, p. 49) citando Piaget, nos diz que o desenvolvimento moral da criança se constitui de três fases sendo elas: anomia, heteronomia e autonomia.

Anomia se caracteriza por brincadeiras individuais. As crianças brincam com um grupo de amigos, porém individualmente, apesar de estarem no mesmo espaço físico não significa que estejam brincando juntas, cada uma dessas crianças brinca consigo mesma (PACHECO, et. al. 2021). A brincadeira é com seus objetos internos e sua visão de mundo é egocêntrica, somente o seu ponto de vista é percebido.

No decorrer da fase heterononima, a criança vai mudando sua posição no que diz respeito às regras, é muito comum criar regras próprias e não comunicar ao parceiro a sua decisão, ela é uma regra pessoal, unilateral. A criança heterônima não assimilou ainda o sentido da existência de regras: não as concebe como necessárias para regular e harmonizar as ações de um grupo de jogadores e por isso não as segue à risca; e justamente por não as conceber desta forma, atribui-lhes uma origem totalmente estranhas à atividade e aos membros do grupo (PELLEGRINE, 2007).

A criança ainda percebe o mundo apenas do seu ponto de vista, é conhecida como a

fase egocêntrica, situa-se no estágio pré-operatório que Piaget descreveu. Para estas crianças ainda é muito difícil abandonar o seu ponto de vista para entender o outro, aqui, quando se está jogando é muito interessante observar que todos querem ganhar, e por isso as regras são abandonadas para que se atinja o seu objetivo: Ganhar. No final desta fase as crianças procuram seguir as regras com exatidão, elas são cobradas uns dos outros e em situação de conflito se faz necessário a presença de um adulto para servir de juiz (SILVA, 2014).

Na autonomia, a criança já abandonou sua fase egocêntrica e agora já começa entender o sentido social da regra: regular e harmonizar as ações coletivas. Com o amadurecimento o sujeito já se vê como um legislador, aceitando e acatando decisões coletivas (PELLEGRINE, 2007). Assim, antes do jogo começar, as regras são discutidas e aceitas e o jogo inicia-se tendo por base as regras combinadas anteriormente. Somente jogando com dados da realidade e da imaginação que o ser humano pode lidar com as imperfeições desta realidade e reorganizá-las (CÓRIA-SABINI, 2004)

O jogo proporciona ao sujeito ritmo, harmonia, ordem, estética, tempo, espaço, tensão contraste, variação, solução equilíbrio e união. Os jogos de adivinhações, ou mesmo brincadeiras do tipo "o que é, o que é?" tem origem remota e ainda hoje exercem tamanha fascinação. O escritor brinca com sua narrativa e envolve em um mundo fantasioso, ele brinca com a imaginação. O físico nuclear brinca e descobre a força do átomo. O jogador de futebol brinca com a bola e de driblar o adversário (SILVA, 2014). A dançarina brinca com o corpo e o embala com o ritmo da música, explora as possibilidades do espaço e do tempo, tem ritmo, alegria e harmonia. A criança brinca com seu corpo descobrindo suas possibilidades e descobre assim o tempo e o espaço, o bebê com os seus primeiros sons, a mãe brinca com ele.

Por que brincar não é coisa séria? O jogo faz parte da cultura de um povo, em achados arqueológicos, brinquedos como pião foram encontrados. Brincar é inerente ao ser humano. Caracteriza-se um povo pelas brincadeiras de suas crianças (VASCONCELOS, 1996). Brincar é um espaço privilegiado, proporciona à criança, como sujeito, a oportunidade de viver entre o princípio do prazer e o princípio da realidade. Brincando a criança estabelece vínculos, brinca com os objetos externos e internos num processo de trocas intensas com a realidade e com a fantasia. O brincar proporciona ao sujeito liberar o medo do novo, do desconhecido. A criança brinca com o desconhecido para torná-lo conhecido, brinca com o medo para que possa dominá-lo (CÓRIA-SABINI, 2004).

2.2 Procedimentos Metodológicos

O presente artigo fora construído através de uma revisão de bibliografia, para isso, uma pesquisa qualitativa fora organizada, bancos de dados online como o Google Acadêmico e a Scielo foram fundamentais para disponibilizar livros, matérias em revistas eletrônicas, artigos de profissionais da área.

Os critérios para seleção das buscas foram simples e decisivos: O material precisava estar em português, o intervalo de publicação não foi um item exclusivo, pois os principais escritores que falaram de pedagogia e a importância de jogos na educação infantil, como Wallon, Piaget, Vigotsky tiveram obras publicadas no século passado, logo, restringir um espaço temporal não funcionaria, por isso, apenas o idioma e a temática foram levados em consideração na seleção. Ao final desta, um total de 20 itens foram usados para a revisão final.

2.3 Resultados e Discussão

2.3.1 A importância de brincar

A criança aprende pelo corpo, é através dele que se relaciona com o meio circundante. É observando, olhando, conhecendo, tocando, manipulando e experimentando que se vai construindo conhecimento. Neste jogo da busca do conhecimento, onde se pode brincar, jogar e estabelecer um espaço e tempo mágico, onde tudo é possível, um espaço confiável, onde a imaginação pode desenvolver-se de forma sadia, onde se pode viver entre o real e o imaginário, este é o lugar e tempo propício para crescer e produzir conhecimento (CÓRIA-SABINI, 2004)

A mão na boca para a criança é ponto central para novas descobertas, pois é por este movimento que se começa a delimitar a noção de objeto. Brinca com seu polegar, com lençol, com fralda e assim vai descobrindo a realidade que a cerca (NALLIN, 2005). O objeto, no início deste processo, não pode ser definido como objeto interno ou externo, ele não está dentro nem fora, não é sonho, mas também não é alucinação, é apenas a primeira descoberta do outro, do mundo externo.

A imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação. A partir dessa perspectiva, torna-se claro que o prazer derivado do brinquedo na idade pré-escolar é controlado por motivações diferentes daquelas do simples chupar chupeta (NEGRINE, 1995). A presença de tais emoções generalizadas no brinquedo significa que a própria criança entende as motivações que dão origem ao jogo.

Se todo brinquedo é realmente a realização na brincadeira das tendências que não

podem ser imediatamente satisfeitas, então, os elementos das situações imaginárias constituirão, automaticamente, uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo, já contendo regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. Toda situação imaginária contém regras de uma forma oculta (RICCETTI, 2001).

Brinca-se com jogos de cartas, com dados, com dominó, jogo da memória, com jogos de tabuleiros, com jogos de imagem, brinca-se com jogos de palavras, de adivinhações, brinca-se com o corpo, com a destreza física, a rapidez do raciocínio, joga-se com estratégias, com sorte, com organização (PINATI, 2017).

Até a maturação das necessidades é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não for compreendido o caráter especial dessas necessidades, não se pode entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividades (RICCETTI, 2001).

[...] O professor deve possuir características básicas de observação, ter Olhos e ouvidos bem atentos e sensibilidade para perceber as necessidades de seus alunos. E estar sempre buscando novas descobertas. Dessa forma deve observar as necessidades, assim como as capacidades sociais (LORO, 2015, p. 36)

A tendência de uma criança muito pequena é satisfazer seus desejos imediatamente, o intervalo entre um desejo e a sua satisfação é extremamente curto (RICCETTI, 2001). Na idade pré-escolar surge uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizadas de imediato, se as necessidades não realizáveis imediatamente não se desenvolvem durante os anos escolares não existirão os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam a experimentar tendências irrealizáveis, para distração, para fuga, para compensação (NALLIN, 2005). Para resolver essa 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 (PINATI, 2017).

Brincar é uma ação que ocorre no campo da imaginação, assim, ao brincar estar-se-á fazendo uso de uma linguagem simbólica, o que se faz retirando da realidade coisas para serem significadas em outro espaço. É na exploração do mundo, do meio ambiente, na manipulação dos objetos, nas trocas com seus pares etc. que a criança aprende, busca fora de si o conhecimento, para mais tarde poder internalizá-lo, nesta movimentação novos esquemas

podem ser assimilados, generalizados (RICCETTI, 2001).

Brincando, desenvolve-se os seguintes âmbitos (PELLEGRINE, 2007) :

- Ação corporal;
- Contextualização da rotina;
- Oralidade;
- Desenvolvimento integral.
- Autonomia;
- Diversidade;
- Interação e Sociabilidade;
- Adaptação ao ambiente;
- Sensação de Pertencimento;
- Construção de identidade.

2.3.2 O Jogo

O jogo é uma ação voluntária, caso contrário, não é jogo, mas sim trabalho ou ensino (DE SENA, 2020). O desenvolvimento da criança, em termos mais gerais, muitos teóricos ignoram, erroneamente, as necessidades das crianças, entendidas em seu sentido mais amplo, que inclui tudo aquilo que é motivo para a ação (FERREIRA, 2004). Frequentemente descreve-se o desenvolvimento da criança como o de suas funções intelectuais; toda criança se apresenta como um teórico, caracterizado pelo nível de desenvolvimento intelectual superior ou inferior, que se desloca de um estágio a outro (PINATI, 2017).

Se as necessidades da criança forem ignoradas e os incentivos que são eficazes para colocá-lo em ação não forem levados em consideração, nunca será possível entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos (LORO, 2015).

Ao jogar uma partida de qualquer jogo pode-se observar as operações requeridas do sujeito, importante observar que nos jogos e na vida, no dia a dia, as mesmas operações são requisitadas, assim ao jogar o sujeito exercita-se cognitivamente, socialmente e afetivamente, pois o seu desejo de jogar é determinante para que o possa fazer (WAJSKOP, 1995).

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. É preciso promover diversidade dos jogos e brincadeiras para aproveitar a oportunidade que os

brinquedos podem oferecer (VASCONCELOS, 1996):

Jogos De Manipulação: São praticados a partir do contato da criança com diferentes materiais, movidos pelo prazer que a sensação tátil proporciona.

Jogos De Construção: Acontecem quando a criança faz ordenações sobre os objetos. São responsáveis por aquisições para o desenvolvimento motor e intelectual da criança, tais como classificação, a seriação, o equilíbrio, as noções de quantidade, tamanho e peso, bem como a discriminação de formas e cores.

Jogos Simbólicos: Também chamados de “faz-de-conta”. Por meio deles, a criança expressa a sua capacidade de representar dramaticamente. Entre 1 ano e meio e 3 anos de idade, a criança começa a imitar suas ações cotidianas e passa a atribuir vida aos objetos.

Jogos De Compensação: Vai se imaginar realizando coisas que os adultos podem e ela não. Como a criança que brinca que está dirigindo automóvel, ou apagando um incêndio. A criança aprende agindo “como se fosse” alguma coisa ou alguém específico.

Jogos De Transposição: A criança age com um determinado objeto real, mas utiliza-o com uma função imaginária diferente do habitual. Como quando a criança deseja montar em um cavalo, então ela toma uma vassoura e a coloca no lugar do cavalo. No jogo de “faz-de-conta”, a criança experimenta diferentes papéis sociais, funções sociais generalizadas a partir da observação do mundo dos adultos.

Jogos De Regras: É necessário que haja cooperação entre os jogadores e isso exige, certamente, um nível de relações sociais mais elevados. As brincadeiras e os jogos são espaços privilegiados para o desenvolvimento infantil e para a sua aprendizagem.

[...] As crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam e agem frente à realidade de maneira prazerosa e divertida. Ao brincar as crianças constroem conhecimentos, interagem, aprendem a conviver em grupo, escolhem os tipos de brincadeiras que gostam, a alegria que demonstram quando estão brincando. Portanto, para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca. (WAJSKOP, 1995, p.08)

Na hora de pensar contextos significativos de aprendizagem é preciso, sobretudo, ter clareza do papel do professor e do lugar que a criança ocupa como centro do processo ensino-aprendizagem, toda e qualquer ação desenvolvida no contexto escolar deve ser envolta de intencionalidade educativa, o que requer reflexão, preparo e planejamento (PELLEGRINE, 2007).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

À medida em que as crianças crescem em um ambiente escolar no qual o brincar é fio condutor em diversos momentos, onde os profissionais educadores são brincantes, a infância ganha e as crianças crescem seguras e autoconfiantes em suas capacidades de relacionamento e aprendizagem. Cabe, portanto, à equipe escolar conceber propostas que considerem os tempos, espaços e materiais necessários para que as crianças possam conviver umas com as outras, explorando seu entorno físico, natural e social. Por meio da exploração decorrente das várias propostas, elas podem se expressar nos mais diferentes contextos, linguagens e interlocutores e, ao mesmo tempo, se conhecerem e se reconhecerem em suas preferências e maneiras de estar no mundo.

A brincadeira contribui de forma espetacular para a construção da autoimagem positiva. Pode-se superar e ressignificar diferentes objetos internalizados, assumindo novos papéis. Ao brincar, por exemplo, de casinha a criança precisa conhecer como é uma casa, quem são seus personagens, interioriza modelos, desempenha certa função social, condutas, estabelece vínculos, exercita a sua autonomia, troca com seus pares, experimenta emoções, cria e recria, assume papéis, seu corpo expressa a realidade externa, assume gestos e palavras da pessoa que representa.

Brincar é um espaço privilegiado, proporciona à criança, como sujeito, a oportunidade de viver entre o princípio do prazer e o princípio da realidade. Cabe ressaltar que a brincadeira não traz apenas prazer, também pode trazer dor ou desconforto. Brincando a criança estabelece vínculos, brinca com os objetos externos e internos num processo de trocas intensas com a realidade e com a fantasia. O brincar proporciona ao sujeito liberar o medo do novo, do desconhecido. A criança brinca com o desconhecido para torná-lo conhecido, brinca com o medo para que possa dominá-lo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. **Henri Wallon-Psicologia e Educação**. Edicoes Loyola, 2005.

ALMEIDA, Ana Rita Silva. **A afetividade no desenvolvimento da criança. Contribuições de Henri Wallon**. Revista Inter Ação, v. 33, n. 2, p. 343-357, 2008. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/5271>. Acesso em: 10 de novembro de 2022.

ALBERGUINE, M.R.S. **A Importância Dos Jogos E Brincadeiras No Desenvolvimento Da Criança Na Educação Infantil**. Monografia apresentada ao Curso de Pós- Graduação – Especialização em Educação Infantil e Anos Iniciais: Perspectivas Contemporâneas, ofertado pelo Centro Universitário Filadélfia - Unifil.

BARBOSA, S.S.M. **O Papel Da Escola: Obstáculos E Desafios Para Uma Educação Transformadora**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul no Núcleo de Estudos e Pesquisas em Trabalho, Porto Alegre, p.8-234, 2004.

CÂNDIDO, V.S. **Jogos E Brincadeiras Na Educação Infantil**. Trabalho de conclusão de curso ao Centro de Ciências Humanas e Exatas na Universidade Estadual da Paraíba, Monteiro- PB, p.13-43, 2014.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Papirus Editora, 2004.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Papirus Editora, 2004.

DE BEM MACHADO, Andreia; LÚCIO, Vera Regina. **Relações Entre A Bncc E O Direito De Brincar Na Educação Infantil**. Revista Educação-UNG-Ser, v. 16, n. 2, p. 37-41, 2021. Disponível em: <http://revistas.ung.br/index.php/educacao/article/view/4359>. Acesso em: 21 de setembro de 2022.

DE SENA, Fabia Sousa et al. **A aquisição da linguagem através da brincadeira: uma reflexão sobre os campos de experiências da BNCC**. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 6, p. 41703-41715, 2020. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/12372>. Acesso em: 20 de setembro de 2022.

FERREIRA, Carolina et al. **Brincar na educação infantil é coisa séria**. Akrópolis, Umuarama, v. 12, n. 4, p. 222-223, 2004.

LORO, Aline Rafaela. **A importância do brincar na educação infantil**. 2015.

NALLIN, F.G.C. **O Papel Dos Jogos E Brincadeiras Na Educação Infantil**. Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, como um dos pré-requisitos para a conclusão da Licenciatura em Pedagogia, Campinas, SP, p.8-35, 2005.

NEGRINE, Airton. **Concepção do Jogo em Vigotsky: uma perspectiva psicopedagógica**. Movimento (Porto Alegre), v. 2, n. 2, 1995. Disponível em:

<https://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2183>. Acesso em: 08 de novembro de 2022.

PACHECO, Mayara Alves Loiola; CAVALCANTE, Priscilla Viana; SANTIAGO, Renata Glicia Ferrer Pimentel. **A BNCC e a importância do brincar na Educação Infantil. Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6383>. Acesso em: 01 de novembro de 2022.

PELLEGRINE, J.M. **A Importancia Dos Jogos E Das Brincadeiras Na Educação Infantil**. Trabalho apresentado como requisito para conclusão da Habilitação Educação Infantil, Pontificia Universidade Católica de São Paulo, p-8-26, 2007.

PIAGET, Jean. Jean Piaget. 1952. LOBO, C.J. **A Importância Do Brincar Na Educação Infantil Para Crianças De 3 A 4 Anos**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, Lins, SP, p.12-76, 2013.

PIAGET, Jean. **Jean Piaget**. 1952.

PINATI, Carolina Taciana et al. Os jogos e brincadeiras na educação infantil. **Ciência et Praxis**, v. 10, n. 19, p. 57-62, 2017.

RICCETTI, Vanessa Pugliese. Jogos em grupo para educação infantil. **Educação Matemática em revista**, v. 8, n. 11, p. 18-25, 2001.

SILVA, Luzia Inocência da. **A importância do brincar na educação infantil**. 2014.

VASCONCELOS, Mário Sérgio. **A difusão das idéias de Piaget no Brasil**. Casa do Psicólogo, 1996.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. **Cadernos de pesquisa**, n. 92, p. 62-69, 1995.