

ALMEIDA, Valdirene Rodrigues de
 ALMEIDA, Irene Rodrigues de
 MARTINS, Maria Madalena

RESUMO

O presente artigo resultou de pesquisa bibliográfica cujo objetivo é analisar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, possibilitando também discussões mais aprofundadas sobre o tema. A escolha do mesmo justifica-se pelo fato desse assunto ainda apresentar-se relevante no âmbito das discussões acadêmicas e também porque esses elementos, apesar de importantes, são tratados muitas vezes, de forma superficial impedindo que os jogos e brincadeiras sejam elementos efetivos e prazerosos que, ao passo que propiciem prazer e diversão, também propiciem aprendizagem e desenvolvimento físico e cognitivo. A elaboração desse trabalho baseou-se em autores como Almeida, (2012), Kishimoto (2012), Cunha (2002), Vygotsky (1984). A elaboração do Artigo possibilitou ressignificar a visão não apenas sobre a importância dos jogos e brincadeiras, mas também sobre a forma como esses elementos são trabalhados nas instituições educativas. Considerando os resultados obtidos através desse trabalho, percebe-se que os jogos e brincadeiras são, de fato, fundamentais para o desenvolvimento infantil.

Palavras-chave: Brincadeiras. Educação Infantil. Desenvolvimento infantil.

1 INTRODUÇÃO

As afirmações sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil como elementos que contribuem para o bom desenvolvimento da criança é constante. Esse tema ganhou destaque, sobretudo na educação infantil, graças aos trabalhos de pesquisadores como, Almeida (2012), Kishimoto (2012), Cunha (2002) e Vygotsky (1984), que se dedicaram ao estudo do mesmo e comprovam sua real relevância no

Desenvolvimento cognitivo e motor das crianças cujo direito de brincar é preservado nas instituições educativas, agregando-lhe as diversas formas de aprendizado.

A escolha do tema tem como intuito, além de alcançar novos conhecimentos, compreender com mais profundidade a importância dele, bem como, suas possíveis contribuições para o desenvolvimento das crianças, não esgotando a análise do mesmo, mas sim, introduzindo diferentes olhares e novas discussões para o assunto.

Considerando essa temática, este trabalho visa analisar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil realizando uma pesquisa bibliográfica sobre o tema em obras de Almeida (2012), Kishimoto (2012), Cunha (2002) e Vygotsky (1984). O objetivo da presente pesquisa é apresentar um estudo sobre jogos e brincadeiras com base nas obras dos

autores mencionados, destacando sua importância na formação e aprendizagem da criança. Jogos e brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento integral das crianças.

Os jogos em grupos exigem a interação com o outro, geram direitos e deveres a conviver e a participar mantendo sua individualidade. Também é importante porque durante a execução dos jogos as crianças têm a oportunidade de construir suas próprias regras o que possibilita e contribui para a formação da personalidade das mesmas.

Nesta perspectiva, o presente artigo de pesquisa visa mostrar que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, sendo que, sua utilização deve ser encarada como ferramenta de aprendizagem quando o desenvolvimento infantil é promovido de forma prazerosa, garantindo as crianças a motivação necessária para que ocorram o processo de socialização, de comunicação e de construção do conhecimento.

2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são elementos presentes na vida da criança desde a mais tenra idade. Embora esses elementos também estejam presentes na vida adulta, para a infância são fundamentais. As brincadeiras fazem parte da vida da criança desde os primeiros meses de vida. Ao iniciar os primeiros processos de interação com as pessoas mais próximas, já manifesta o desejo de reprodução da realidade ou a intenção de imitar as pessoas de seu meio e o faz através da brincadeira. Winnicott (1997) explica que no início a criança brinca sozinha ou com a mãe, outras são imediatamente procuradas como companheiras, assim, por meio da brincadeira e do jogo as demais crianças são ajustas a determinados papéis pré-concebidos e a criança começa a desenvolver seus papéis sociais, ampliando sua sociabilidade.

Segundo Kishimoto (1997), a brincadeira pode ser vista como: “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, onde permite diferenciar cada brincadeira e um objeto”. As brincadeiras são elementos culturais. Cada povo cultiva suas brincadeiras e suas formas de brincar que são modificadas de acordo com o passar do tempo, entretanto, as características mais profundas sempre são mantidas e repassadas de geração em geração. As cantigas, as brincadeiras coletivas que são realizadas inclusive nos ambientes familiares, geralmente são muito antigas e pertencem a determinado povo ou grupo social a muito tempo. Nas palavras de Almeida (2005) a brincadeira é:

Caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. É uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir

novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças. (2005, p.5)

Essas possibilidades de mudança assinaladas por Almeida, fazem da brincadeira uma atividade prazerosa para a criança ao passo que lhe proporciona aprendizado e exercita a imaginação. Portanto, brincar é fundamental na vida das crianças, pois possibilita a imaginação e a apropriação do real através do imaginário. Para Kishimoto (1990):

A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (1990, p. 41).

A brincadeira, como ressalta a autora, possibilita a construção do conhecimento enquanto propicia prazer a criança, por isso é tão importante para infância. Na concepção de Vygotsky (1997) a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Por meio do jogo a criança libera e canaliza suas energias; busca transformar uma realidade difícil; libera suas fantasias; além de representar uma grande fonte de prazer.

O brinquedo configura-se também como um elemento fundamental na vida da criança. Podendo ser industrializados ou confeccionados manualmente, porém, cuja finalidade seja ser brinquedo, ou não elaborados, que são objetos quaisquer que as crianças pegam e o transformam em brinquedos puramente pela imaginação. É fato que esse elemento está presente na infância atuando como um “ator principal” na brincadeira. Para Kishimoto (1994, p. 52) o brinquedo é compreendido como um “objeto suporte da brincadeira”, ou seja, brinquedo aqui estará representado por objetos como piões, bonecas, carrinhos etc. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. Embora os brinquedos estruturados sejam mais desejados, os brinquedos não estruturados possibilitam maior uso da imaginação e do faz de conta tão comuns e importantes para as crianças. Ao fazer uso desses objetos a criança recria as situações reais que ela vivencia. Assim para a efetivação do ato de brincar a criança deve ter ao seu alcance os dois tipos de brinquedo

O brinquedo apesar de apresentar-se como um objeto muito simples no cotidiano, pode ser carregado de significados para a criança. Segundo Kishimoto (2005),

[..] o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, é um objeto. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos. Os brinquedos denominados não - estruturados são aqueles que

não são industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo, dependendo da imaginação da criança. (2005, p. 47).

O brinquedo ganha significados muito variados e muito importantes para as crianças. É comum que elas atribuam nomes, características e estabeleçam relações muito significativas com um brinquedo favorito, mantendo-o sempre próximo de si e até mesmo sofrendo quando se vê separado do mesmo. Percebe-se assim o quanto o brinquedo é importante no desenvolvimento das crianças desde seus processos cognitivos até os físicos. O brinquedo é também um agente facilitador da brincadeira. A brincadeira, por sua vez, é inerente a infância, embora também seja praticada em todas as idades. Outro importante elemento para o desenvolvimento infantil é o jogo, o qual está relacionado aos brinquedos e a brincadeira também. De acordo com Almeida (2012):

A compreensão de jogo está associada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e organizada por um sistema de regras mais explícitas. Uma característica importante do jogo é a sua utilização tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma associação mais exclusiva com o mundo infantil. (2012, p. 20)

O jogo tem características mais elaboradas tanto para o mundo adulto quanto para a criança. Podem ser precedidos de regras mais rígidas tornando-se uma atividade mais complexa ou pode ser livre com caráter mais recreativo, porém carregado de significados. Segundo Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação. O jogo para os adultos não tem o mesmo significado enquanto que, para a criança, o jogo tem muita importância. Segundo Pontes e Magalhães (2002):

Os jogos são uma forma tipicamente humana de brincar envolvendo a ritualização de papéis e a regulação de determinados cenários. Nas jogos as sequências imprevisíveis características das brincadeiras são transformadas em um ciclo repetitivo e ritualizado de ação com início, meio e fim. Em conjunção com este processo, a alternação informal de papéis característica da brincadeira é transformada em uma alternação regularizada entre competidores e grupos. Jogos diferem de outras formas de brincar por requererem que ao menos um dos jogadores tenha a concepção do cenário, das regras, de suas sanções, e que o outro jogador tenha a habilidade cognitiva para seguir as regras. (2002, p. 136).

Assim como as brincadeiras, o jogo também é imbuído de características culturais. Cada sociedade em cada época elaborou e transformou o jogo agregando-lhes novas formas e regras, adequando-o ao seu tempo e suas necessidades. Nas palavras de Kishimoto (1993):

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”. (1993, p. 15)

Dessa forma o jogo configura-se como um fator muito importante na socialização, nas trocas culturais e na aprendizagem da criança. Vivenciar e assimilar regras, nem sempre é fácil na infância, mas o jogo é aliado do processo de assimilar regras de convivência entre social. A diferença entre o jogo e a brincadeira, dessa forma é apenas o nível de estruturação de cada um deles. O jogo é mais estruturado e com regras mais expressivas como bem ressalta Almeida (2012). Enquanto na brincadeira as regras são mais flexíveis, no jogo tendem a ser mais fixas. Segundo Kishimoto (2012) o jogo é uma ação lúdica que envolve uma situação estruturada pelo próprio tipo do material. Os jogos brinquedos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, pois somente através desses elementos, é possível vivenciar as situações próprias da infância. Esse tipo de atividades não são apenas passar tempo ou atividades corriqueiras, mas sim, atividades que proporcionam a construção do conhecimento enquanto resguardam as características próprias da infância e conservam o direito da criança de viver e aprender em um ambiente saudável e condizente com sua idade. É fundamental que a escola, sobretudo a escola de educação infantil estabeleça como compromisso a efetivação desses elementos no seu cotidiano.

2.1 Os jogos e brincadeira na educação infantil

Ao brincar, além da criança se divertir, torna-se capaz de recriar e interpretar o mundo em que vive, na verdade a criança consegue através do ato de brincar se relacionar com o mundo em que vive (ALMEIDA, 2017).

Atualmente, reconhece-se o real potencial de aprendizagem, bem como, sua importância para o desenvolvimento da construção do conhecimento, os brinquedos educativos e o ato de brincar, tem sido visto como imprescindíveis no aprendizado das crianças. Cada vez mais, os educadores estão conscientes da necessidade de ajudar as crianças no desenvolvimento de suas habilidades e aprendizagem através do lúdico.

As atividades lúdicas contribuem enriquecendo os conhecimentos de uma forma prazerosa e ao mesmo tempo torna o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo. Deste modo, percebe-se que brincando a criança aprende com muito mais prazer, lembrando que o brinquedo, é um dos caminhos onde as crianças compreendem o mundo no qual estão inseridas.

Dante do exposto, Vygotsky (1991) afirma que: “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias

surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade". (1991, p. 72).

Considerando o estilo de vida contemporâneo da sociedade em que as crianças são inseridas muito cedo no espaço escolar e que nesse espaço passam a maior parte do seu dia, a escola, sobretudo a educação infantil, fica responsável por oferecer momentos e espaços de brincadeiras para a criança. Entretanto, é válido ressaltar que a educação infantil, foi legalmente inclusa na primeira etapa da educação básica. Assim, os espaços e momentos de brincadeira devem ser utilizados como momentos de aprendizagem. Brincadeira e aprendizagem são processos simultâneos na educação infantil. Contudo, Kishimoto (2002) ressalta que há problemas e contradições na efetiva prática de brincar nas instituições de educação infantil. Segundo a referida autora:

Entretanto, nos processos de expansão, a pré-escola acabou cerceando o jogo livre proposto inicialmente por Froebel e criou condições para o aparecimento dos jogos didáticos e educativos, com finalidades definidas. O processo gradual de escolarização acabou dando uma nova forma ao jogo pré-escolar; um jogo aliado ao trabalho escolar, um jogo que visa à aquisição de aprendizagens específicas, definidas a priori, tais como forma, cor, números, além de comportamentos mais amplos e complexos como cooperação, socialização, autonomia entre outros. (2002, p. 27-28).

Muitos teóricos Almeida (2012), Kishimoto (2012), Cunha (2002) e Vygotsky (1984), defendem que o verdadeiro significado da brincadeira deve ser preservado em seus aspectos mais puro e simples. Nesse aspecto ressalta-se inda a importância de brincadeira ao ar livre com a presença de música e outros recursos que de liberdade a ação.

Ainda de acordo com Kishimoto (2012) outra questão a ser considerada é a disposição dos brinquedos e a relação dos mesmos com a criança:

Os brinquedos ficam expostos como decoração e não servem de suporte ao desenvolvimento motor da criança. Móveis são pendurados no alto, nas paredes, distantes do olhar e da mão da criança. Enfim o uso do brinquedo destina-se a decoração da sala, e não como suporte de brincadeira ou de estímulo para a exploração do ambiente. A falta de hábito em observar os efeitos do uso de brinquedos e brincadeiras impede profissionais de creches de compreenderem a necessidade de selecioná-los e adequá-los com interesses e nível de desenvolvimento das crianças (KISHIMOTO, 2002, p. 34).

É importante que as creches e instituições de educação infantil estejam atentas a isso para que as crianças não sejam privadas de seu direito primordial. Para possibilitar esse acesso dos pequenos aos brinquedos e objetos destinados ao lúdico. Segundo Cunha (2002):

A escola pode ensinar a, a psicopedagogia pode cuidar dos problemas de aprendizagem, a psicologia pode resolver problemas emocionais, a família pode educar, mas a brinquedoteca precisa preservar um espaço para a criatividade, para a vida afetiva para o cultivo da sensibilidade; um espaço para a nutrição da alma deste ser humano criança, que preserve sua integridade, através do exercício do respeito à sua condição de ser em formação. (2002, p. 21)

Nesse espaço, a criança terá possibilidade de criar e recriar seu mundo imaginário, imitar o mundo no qual está inserida e expor seus anseios, desejos, planos e medos. O professor, mediador desse processo deve estar atento a essa exposição de sentimentos e sensações a fim de trabalhar cada um deles dentro de seu contexto, sem privar a criança de nenhuma dessas sensações.

O uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil é um assunto muito sério e passível de muita dedicação. É papel da educação infantil certificar-se de que está propiciando a criança espaços adequados para realização das brincadeiras, brincadeiras planejadas cujo objetivo do professor seja bem definido para a promoção do aprendizado e, acima de tudo, as condições necessárias para o verdadeiro brincar onde a criança aprenda, mas também divirta-se, crie e recrie, de asas a sua imaginação e sinta prazer de ser criança e brincar.

2.2 O educador e a ludicidade em prática

A aprendizagem é um processo intrínseco a atividade humana, porém, todas as sociedades em todos os tempos sempre tiveram um representante nesse processo. Na contemporaneidade o educador é um agente importante nesse processo. Dessa forma, ensinar, mediar ou auxiliar na construção de conhecimento torna-se, cada vez mais, um desafio. Diante do acelerado processo de industrialização ao qual a sociedade está submetida, as crianças são inseridas cada vez mais cedo no ambiente escolar. Assim cabe ao educador considerar o caráter pedagógico que prezam as instituições educativas, mas também o fato de que são crianças muito pequenas que permeiam esses espaços. Nesse contexto a ludicidade ganha total importância.

Oliveira (2000, p.10) afirma que “O lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói”. Quando a autora postula que o homem imagina, organiza e constrói suas ações lúdicas, expressa a abrangência da evolução lúdica, a qual ocorre de forma prioritária nos primeiros anos de vida, mas se estende por toda a vida humana. Desse modo, ao brincar, a criança desenvolve a inteligência, aprende de forma prazerosa e representa simbolicamente sua realidade interagindo melhor em sociedade. A educação lúdica, entendida como qualquer ação da família ou da instituição, ou mesmo de outro grupo social no qual o sujeito integre, não pode ser considerada como um passatempo ou diversão superficial, já que, o brincar é uma ação natural da criança. Assim, faz-se necessário que o professor tenha clareza quanto à importância das brincadeiras na instituição de educação infantil.

Segundo Kishimoto (1997) ao analisar o papel do jogo na educação infantil, diferencia brinquedo e material pedagógico fundamentando-se na natureza dos objetivos da ação educativa. O educador deve ter segurança dessa diferenciação, bem como da objetividade da atividade lúdica a trabalhar no seu cotidiano na educação infantil. Ter intencionalidade pedagógica não significa descharacterizar a brincadeira como tal.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetivos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO 1997p. 90)

Dessa forma, esses “jogos simbólicos dispostos intencionalmente” devem fazer parte do planejamento do educador, uma vez que, cabe ele mediar essa ação. O brincar para a criança é obedecer aos impulsos conscientes e inconscientes que levam às atividades físicas mentais de grande significação e, por ser o brincar de interesse da criança, promove atenção e concentração, levando-a a criar, pensar, e conhecer novas palavras situações e habilidades.

Segundo Velasco,

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso (1996, p. 78).

O lúdico compreende os jogos as brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social. É com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividades e liberdades.

As brincadeiras e os jogos são processos propícios a interação, fator fundamental para o desenvolvimento do educando. Quando praticam essas atividades, mesmo os alunos mais tímidos tendem a se tornarem menos tímidos e interagir com os demais de maneira espontânea. “A brincadeira tem um papel especial e significativo na interação criança-adulta e criança-criança. Através da brincadeira, as formas de comportamento são experimentadas e socializadas”. (FRIEDMANN, 1992, p. 26).

Com base nos estudos de Vygotsky (1991, p. 101 *apud* MIDDLEJ, 2011) observa-se que ele considera o ato da brincadeira extremamente importante para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, as crianças se relacionam de várias maneiras com significados e valores, pois, nas brincadeiras elas ressignificam o que vivem e sentem. Portanto, sabe-se que a brincadeira faz parte e sentido na vida das crianças. Dessa forma, as crianças reproduzem várias situações concretas de adultos. Diante disso, o educador deve utilizar as brincadeiras como ferramenta em suas aulas para facilitar o aprendizado. Diante desse quadro, é bom que o

educador dê espaço para as brincadeiras lúdicas, pois elas auxiliarão no aprendizado das crianças. O educador que pretende garantir ao seu educando o pleno desenvolvimento e fazê-lo de forma completa e prazerosa, a ludicidade é o caminho. Amparado nas teorias que fundamentam esse tema, deve estruturar sua prática diária e garantir ao educando o verdadeiro aprendizado.

Pode-se observar que as brincadeiras não são apenas recreações, é mais do que isso, é uma das formas de comunicação e interação da criança, consigo mesma, com as outras e com o mundo. Um dos papéis fundamentais dos adultos é o de estimular a criança com músicas, sons de objetos, animais e mostrando elementos com cores.

O ato de se brincar com a criança favorece a descoberta e com o passar do tempo vai evoluindo conforme o interesse da criança e o valor que o objeto lhe interesse. E os brinquedos são objetos que possibilitam e potencializam as brincadeiras.

Assim, devem ser disponibilizados às crianças tanto em casa quanto nas escolas. Deixar os brinquedos fora do acesso das crianças é impossibilitá-las de exercitar sua imaginação e reproduzir o mundo real através do imaginário. O brinquedo é um meio pelo qual a criança brinca, aprende e se desenvolve. Nessa perspectiva, a criança amplia no brinquedo todas as suas sensibilidades, pois este vai permitir a ela curiosidade e conhecimento ao mesmo tempo. Sendo assim, é através do brinquedo que a criança faz sua incursão no mundo, trava contato com os desafios e busca, com isso, o conhecimento dos elementos. Muitas vezes, a criança é levada a destruir alguns brinquedos na busca do entendimento e conhecimento dos mesmos. Com isso, ela quebra e tenta consertar e, daí, vem o descobrimento e conhecimento do seu brinquedo.

Para Kishimoto (2003) o uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações educativas e de desenvolvimento infantil. A criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Quanto ao jogo, é outro elemento de suma importância para o aprendizado, portanto usá-lo como recurso educativo é um caminho. Na atualidade, já há algumas tendências em que o educador elabora jogos e brincadeiras que exigem mais raciocínio lógico das crianças. Essas atividades terminam favorecendo o desenvolvimento de habilidades motrícias e sensoriais e estimulam o raciocínio, ou seja, jogos de construção e não fabricados por uma indústria qualquer. Kishimoto (1999) ainda comenta que “os jogos de construção são

considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças". (1999, p. 40).

O educador vivencia a unicidade do significado de jogo e de material pedagógico, na elaboração da atividade de ensino, ao considerar, nos planos afetivos e cognitivos, os objetivos, a capacidade do aluno, os elementos culturais e os instrumentos capazes de colocar o pensamento da criança em ação. Isto significa que o importante é ter uma atividade orientada de aprendizagem que tenha como norte a ação pedagógica, mas que a brincadeira seja a personagem principal. O educador infantil que não considera a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo, físico e motor infantil em sua totalidade, precisa ressignificar sua prática. Centrá-la nesse tripé e orientar sua prática pedagógica rumo a uma educação infantil de qualidade.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica o trabalho possibilitou uma visão significativamente ampla sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil de modo geral.

Sabe-se que há casos específicos e cada caso pode conter particularidades. Desse modo, a pesquisa possibilitou uma melhor percepção não apenas da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, mas também na maneira com esses elementos são trabalhados e quais as teorias e discussões sobre os mesmos.

Jogos e brincadeiras, embora não sejam exatamente a mesma coisa são elementos muito parecidos e que caminham paralelamente no aspecto pedagógico. Caracterizar os jogos brinquedos e brincadeiras é muito importante porque fornece maior compreensão da importância de cada um para o desenvolvimento integral da criança da educação infantil. As leituras revelam que os jogos e as brincadeiras são, indiscutivelmente, importantes para o desenvolvimento físico e cognitivo da criança.

De acordo com as leituras, devido à falta de compreensão efetiva do tema ou por dificuldades de transformação da teoria na prática, por vezes, no intuito de fazer dos jogos e brincadeiras atividades pedagógicas interessantes, terminam por suprimir o verdadeiro significado da brincadeira. Essa por sua vez não deve se transformar em atividades cansativas ou em compromissos enfadonhos para as crianças. Embora deva estar planejada pelo mediador e ser uma atividade com intencionalidade pedagógica, o caráter da brincadeira, da atividade prazerosa e descontraída deve ser prioridade para o educando.

O Artigo ora desenvolvido demonstra que, apesar de parecer um tema muito discutido, na verdade é um assunto que ainda oferece muitas possibilidades para aprofundamento e discussões que propiciem a efetivação da prática dos jogos e brincadeiras nas instituições educativas de modo a fazer desses elementos verdadeiros facilitadores do processo de aprendizagem e do desenvolvimento integral da criança entre zero e cinco anos de idade.

GAMES AND GAMES IN CHILDREN'S EDUCATION

This article was the result of a bibliographical research whose objective is to analyze the importance of games and games in children's education, allowing also more in-depth discussions about the theme. The choice of this is justified by the fact that this subject is still relevant in the scope of academic discussions and also because these elements, although important, are often treated in a superficial way preventing games and games from being effective and pleasant elements. Which, while providing pleasure and fun, also provide learning and physical and cognitive development. The elaboration of this article was based on authors such as Almeida, (2012), Kishimoto (2012), Cunha (2002), Vygotsky (1984). The elaboration of the article made it possible to re-signify the vision not only about the importance of games and games, but also about how these elements are worked in educational institutions. Considering the results obtained through this work, it is perceived that games and games are, in fact, fundamental for the development of children.

Keywords: Jokes. Child education. Child development.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA. N. P. **Educação lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2012.
- ALMEIDA, M. T.P. O brincar na educação Infantil. In: **Revista Virtual EF Artigos.** Natal/RN Vol. 03. Número 01. Maio, 2005. Disponível em: <<http://efartigos.atspace.org/efescolar/artigo39.html>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- CUNHA, Helena Silva. **Brinquedoteca:** um mergulho no brincar. São Paulo: Maltese, 1994.
- FRIEDMANN, A. **Brincar:** crescer e aprender: o resgate do jogo. São Paulo: Moderna, 1992.
- HUIZINGA. H. L. **O jogo como elemento da cultura.** 5. ed. 2. Reimp. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JUSSARA MIDLEJ. **Piaget e Vygotsky:** encontros e desencontros. Sab. em perspec. Jequié v.1 n.1 p. 97-113 set./dez.2011.
- KHISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1997.

_____. Brinquedo e brincadeira – usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 7. edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, V. B. (Org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PONTES, F.A. R. MAGALHÃES, Celina Maria Colino. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Educ. Soc.** v. 23, n. 81, Campinas, 2002.

VELASCO, C. G. **Brincar:** o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes. 1991.

VYGOTSKY L. S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo; Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT. D. W. **A criança e o seu mundo.** Rio de Janeiro: Zahar, 1997.