

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE DO TEMA

CAMPOS, Maria José de.¹

THOMAZINI, Conceição Aparecida Senegalia.²

RESUMO

Este trabalho de revisão de literatura leva em consideração que o ensino na Educação Infantil, através de jogos e brincadeiras, quando desenvolvidos com a intencionalidade docente, pode ser um instrumento didático-pedagógico eficiente no desenvolvimento psicomotor e cognitivo das crianças. Os jogos e as brincadeiras praticados durante a infância ajudam a criança a desenvolver habilidades que promovem a coordenação motora, a criatividade, o raciocínio e, também, as habilidades leitora, escritora e a cognição. Na escola, os jogos e as brincadeiras ajudam a criança na construção de conhecimentos mais elaborados e conseguem fazer com que o conhecimento formal se dê de forma mais prazerosa. Este trabalho se mostra relevante por oferecer a possibilidade de reflexão sobre a prática docente na educação Infantil. Ressalta a importância de um trabalho didático-pedagógico pensado e planejado. Para tal, se vale da revisão de literatura e da pesquisa qualitativa, que trabalha com descrições, comparações e interpretações e é por isso que este trabalho se define por optar por este tipo de pesquisa, a flexibilidade.

Palavras – Chave: Aprendizagem; Educação Infantil; Jogos e Brincadeiras.

1. INTRODUÇÃO

Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também transformá-la. Assim é um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente.

A escola é, por definição, um espaço privilegiado para a construção do conhecimento, sobretudo pelas interações possíveis de serem promovidas em seu interior, e que este conhecimento, uma vez apropriado pelo sujeito, constitui-se instrumento de sua autonomia para agir e pensar tem-se então que recuperar o sentido do ensino e com ele, a importância das intervenções. São elas a “alma do processo ensino-aprendizagem” e demanda do educador o exercício constante da reflexão e da pesquisa.

¹Aluna do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Integradas Regionais de Avaré – FIRA. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso, no Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Integradas Regionais de Avaré – FIRA, 7º semestre – 2019. Email – mariacampos1142@gmail.com

²Professora Especialista, Orientadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Integradas Regionais de Avaré – FIRA – 2019. Email – consenegalia@hotmail.com

Objetivo do trabalho: analisar o papel dos jogos e das brincadeiras na construção do conhecimento e socialização da criança na Educação Infantil.

Método: através da revisão de literatura e análise qualitativa do mesmo.

O trabalho se mostra importante já que o “brincar” foi tema dos Referenciais Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI, 1998) como área de conhecimento a ser trabalhado com o mesmo cuidado das demais disciplinas.

O trabalho tem início com breve apontamento sobre as políticas públicas sobre a educação infantil e a importância dessa modalidade para uma aprendizagem efetiva. Segundo Macedo (2003) é uma vivência que promove o desenvolvimento de habilidades e competências para enfrentar problemas. Também é salientado o papel central e ativo do educador, pautado na observação, no registro e na reflexão com objetivo de encontrar formas de intervenção e avaliação que possibilitem a construção de novas aprendizagens.

Depois, faz uma reflexão sobre o universo das brincadeiras infantis, sua origem e evolução no mundo e, particularmente, no Brasil, onde a cultura da brincadeira resiste a partir do século XVII até hoje, da mesma forma ou com adaptações. Para Kishimoto (1993) a cultura do brincar não pode ficar excluída dos conteúdos escolares.

Dada a sua importância para a construção do conhecimento e a socialização da criança, é que países como o Japão, que nos anos 70, ao perceber o desaparecimento das brincadeiras tradicionais, fruto da intensa industrialização e urbanização do país, introduz medidas políticas visando recuperá-las, a partir da inserção de brinquedos e brincadeiras nos currículos infantis (KISHIMOTO, 1995, 1996)

Finalmente, trata do lúdico na escola, ressaltando o papel do brinquedo e das brincadeiras no universo infantil e enfatizando a importância que ela tem para o desenvolvimento das crianças, promovendo a autoconfiança e permitindo que elas experimentem o mundo sem medo. Na concepção de autores como Vygotsky, Piaget e Gardner, brincando a criança vai construindo seu conhecimento de mundo de forma lúdica, onde a alegria se faz presente.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Políticas Públicas sobre Educação Infantil

Podem-se definir Políticas Públicas como o meio pelo qual o Estado participa da organização e funcionamento de setores da sociedade, no estabelecimento de regras, metas e

diretrizes que orientam o planejamento e o desenvolvimento de ações em um determinado setor.

No Brasil, apesar de ainda persistirem diversos problemas na elaboração das políticas públicas, alguns avanços aconteceram, especialmente a partir da Constituição de 1988, que abre a possibilidade de fiscalização das ações do governo por parte do cidadão comum.

No caso da educação infantil, se pode observar em diferentes municípios do país, um aumento no número de experiências inovadoras. Atualmente, tornam-se mais comuns ações que buscam garantir, de modo articulado e em consonância com os preceitos internacionais, a cidadania de todos os envolvidos na instituição de educação infantil: da criança pequena, dos profissionais da educação e dos pais. Essas ações são extremamente importantes, na medida em que possibilita a prática dos Direitos Humanos, direitos estes que vêm mudando o relacionamento não somente entre as nações, mas especialmente entre os homens.

A evolução nas ideias sobre a educação infantil foi concretizada em leis que trouxeram avanços, procurando garantir o acesso às instituições e guiar a qualidade de atendimento. A Constituição Federal a coloca como um dever do Estado.

O artigo 208, inciso IV, diz o seguinte:

Artigo 208. O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de:

IV – Atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade. (BRASIL, 1988)

Assim, a Constituição Federal de 1988 define a educação infantil como um direito da criança e uma opção da família. Ao determinar a obrigação do Estado no atendimento às crianças de zero a seis anos, a Constituição provocou um desenvolvimento de políticas públicas para essa faixa etária e novos programas e ações tiveram que ser desenvolvidos, destinando-se a uma clientela diferente: uma criança e uma família com direitos garantidos.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), lei de número 8069, promulgada em 1990, o dever do Estado em relação à educação infantil é descrito no artigo 54, inciso IV, da mesma forma como está na Constituição Federal.

Essa lei significa mais do que um simples instrumento jurídico. Ela inseriu as crianças e adolescentes no mundo dos direitos, especificamente, no mundo dos Direitos Humanos, reconhecendo-as como pessoas em condições peculiares de desenvolvimento. O ECA estabeleceu um sistema de elaboração e fiscalização de políticas públicas voltadas para a

infância, tentando com isso impedir desmandos, desvios de verbas e violações dos direitos das crianças.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que foi promulgada em dezembro de 1996 e recebeu o número 9.394, trouxe um grande avanço para a área de educação infantil. A LDBEN define, entre outras coisas, que a educação infantil “tem como finalidade o desenvolvimento integral das crianças até seis anos de idade, em seu aspecto físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (art. 29). Afirma que a criança é cidadã agora, e não somente no futuro e, portanto, deve ser respeitada enquanto ser em desenvolvimento, com necessidades e características específicas.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) é um documento oficial (COEDI-MEC). Encontra-se dividido em três livros, sendo o primeiro uma introdução, apresentando concepções e princípios sobre o desenvolvimento e educação infantil. No segundo livro, o RCNEI apresenta o brincar, a identidade e o meio como determinantes das interações humanas. No terceiro livro, os autores optaram por indicar as bases que asseguram a construção de uma proposta pedagógica para cada faixa etária.

Percebe-se que o RCNEI atentou para a importância da criança no contexto social e cultural e sua maneira particular de vivenciar o estar no mundo e com o mundo. Portanto faz-se de grande importância o espaço educacional direcionado à educação infantil, e todos os envolvidos no processo pedagógico, onde:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança e o acesso pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (RCNEI, 1998, p.23)

Logo, educar na educação infantil, é priorizar a criança pequena e suas necessidades, conhecendo e compreendendo que para ela conhecer o mundo envolve o afeto, o prazer e o desprazer, a fantasia, o brincar e o movimento, a poesia, as ciências, as artes plásticas e dramáticas, a linguagem, a música, a matemática. Que para ela, a brincadeira é uma forma de linguagem, assim como a linguagem é uma forma de brincadeira. E tudo, independe de sua camada social ou de seu poder aquisitivo.

2.2. De onde vêm as brincadeiras?

Para que se possa entender a importância do brinquedo e da brincadeira no desenvolvimento da criança, é preciso antes, fazer uma reflexão sobre sua origem e evolução no mundo, e particularmente no Brasil. De onde vêm as brincadeiras, ninguém responde com certeza. Elas são universais e fazem parte da cultura popular do mesmo modo que a literatura oral, a música, a culinária.

A brincadeira pode ser considerada uma linguagem. Segundo Brougère (1997), Sigmund Freud (1856 – 1939) analisou o comportamento de um menino de 18 meses, que se divertia com uma linha presa no carretel. A criança atirava o carretel para longe e perto do berço e dizia “vor” (perto) e “da” (longe). Para o psicanalista, o jogo seria a vivência simbólica da presença e afastamento da mãe. Melanie Klein (1882 – 1960) e outros psicanalistas e psicólogos trabalharam com a ludoterapia e atribuíram aos jogos e brincadeiras a função de elaborar sentimentos e vivências. Elas divertem as crianças e as preparam para a realidade.

Crianças gregas e romanas de cerca de 2.000 anos atrás já brincavam com brinquedos que se conhece até hoje, como a bola, a boneca, o carrinho de puxar ou de montar puxado por um animal, o ioiô, o pião, as vasilhas em miniatura para brincar de casinha, espelhos, armas e escudos pequenos, o aro empurrado por um bastão, o jogo de ossinhos, que corresponde ao jogo de pedrinhas ou de saquinhos de pano cheios de areia ou de arroz. Em túmulos de crianças do século IV a.C., na Grécia, foram encontradas bonecas. (BROUGÈRE, 1997, p. 67)

Mas é impossível dar a palavra final sobre a origem de uma brincadeira, pois ela ganha variantes e se transforma no tempo e no espaço.

Segundo Santa Rosa (2001), as primeiras famílias europeias que aqui chegaram, durante a colonização, trouxeram a boneca, o pião e o soldadinho. E também monstros e gigantes, ogros, sereias e duendes, junto com canções de ninar e contos de fadas. Os africanos também contribuíram com criaturas que assustavam as crianças, como o tutu-marambá, o quibungo e o nironga.

No século XVI, pois, por uma lei de evolução que dá em resultado antecederem as formas simples às mais compostas, as canções e cantos populares das três raças ainda corriam desagregados, diferenciados. Nos séculos seguintes, sobretudo no XVII e XVIII, é que se foram cruzando e aglutinando para integrar-se à parte, produzindo o corpo de tradições do povo brasileiro. (SANTA ROSA, 2001, p. 39)

Muitos dos brinquedos, brincadeiras, divertimentos, jogos, lendas e contos, contribuições de indígenas, negros e brancos que resultam na pluralidade cultural da população brasileira, foram imortalizados, ao servirem de tema para obras de artistas plásticos e romancistas, que, a partir do folclore, transformaram um simples brinquedo em obra de arte.

Jean-Baptiste Debret pintou uma alegre brincadeira de crianças em 1827. Ele nos mostra através de sua arte como os pequenos garotos do início do século XIX se divertiam pelos campos do Brasil. Marchando e imitando soldados, eles usavam galhos de árvores como cavalos, chapéus de papel, bandeirolas, espadas e cornetas. Essa brincadeira ainda existe, no interior do Brasil. (SANTA ROSA, 2001, p. 40)

Segundo o mesmo autor, Cândido Portinari, ao escrever uma carta, em 1929, em Paris citava que: “A paisagem onde a gente brincou a primeira vez e a gente com quem a gente conversou a primeira vez não sai mais da gente, e eu quando voltar vou ver se consigo fazer a minha terra”.

2.3 Brinquedos e Infância

O ser humano brinca desde muito pequeno. De maneira geral, a criança traz consigo o impulso da descoberta, da curiosidade e do querer aprender as coisas. Ela mexe com os dedos, inventa vozes, esconde as mãos, descobre os pés, faz algo sumir e aparecer transforma objetos, lugares, inventa coisas e, esse jeito de lidar com a realidade, já é a brincadeira. Segundo Koudela (2002), as brincadeiras alimentam o espírito imaginativo, exploratório e inventivo do faz-de-conta e a isso chamamos de lúdico. Brincar tem o sabor de desconhecer o que se conhece, pois, cada brincadeira é um universo a ser sempre (re) descoberto, (re) vivido, (re) aprendido.

A brincadeira é o modo natural pelo qual o ser humano aprende a se relacionar com o mundo. É através do jogo com objetos e saberes que a criança formula hipóteses e conceitos. Ela recria a própria vida, vivenciando prazeres e conflitos, resolvendo-os e compensando-os por meio da imaginação. Gardner (1994) afirma que o brincar é o principal motor do desenvolvimento, promovendo a autoconfiança, pois permite que a criança experimente o mundo sem medo.

Para Vygotsky (1989) a imaginação é constituída pela experiência concreta e, a partir dela, se recria o real, tornando concretas as fantasias humanas. O autor dá ênfase à ação e ao significado no brincar. Só brincando é que a criança vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Na aprendizagem formal isso não é

possível, mas no brinquedo isso acontece, porque é onde os objetos perdem a sua força determinadora. A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado.

Vygotsky (1989) ainda chama a atenção para o fato de que, para a criança pequena, o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o “brincar” torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança pré-escolar. À medida que vai crescendo, a criança vai evoluindo no seu “brincar” e passando dos brinquedos e jogos imaginativos para situações em que são apreciadas as regras.

Para Brougère (1997), a primeira relação da brincadeira com a aprendizagem é que a criança aprende a brincar; ao aprender a brincar, ela aprende certo tipo de comunicação, uma capacidade de se comunicar com um parceiro. Quem está brincando, está decidindo; um jogador é um tomador de decisões e esta é, sem dúvida, uma das características importantes do jogo. O que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança e é uma atividade livre, que não pode ser delimitada. Para Gardner (1994) apud Wajskop:

a função simbólica é o centro do processo de ensino-aprendizagem, seja formal ou informal. A criança constrói seus símbolos. Através de suas ações e de diferentes formas de linguagem, representa os objetos e as ações sobre eles, representando também seus conceitos (WAJSKOP, 1999, p. 77)

São representações sobre representações. Fingir beber numa xícara vazia, por exemplo, representa um significado e tem uma função lúdica e comunicativa, implicando uma conversa interna, tornada possível pela interiorização da ação e expressada pelas representações verbais, visuais, gestuais, sonoras. A linguagem verbal é um sistema simbólico fundamental, mas não é o único. Outros são igualmente importantes.

Como diz Gardner (1994) apud Wajskop:

Assim, a escola que valoriza apenas o sistema da linguagem oral ou escrita, não dará oportunidade para a realização de experiências que podem ampliar a competência simbólica na criança. Quanto mais variados forem os recursos de leitura do mundo, maiores serão as chances de conhecê-lo e de transformá-lo (GARDNER, 1994, p. 53)

Com seu valor expressivo, o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação: pelo fato de representar um bebê, uma boneca-bebê desperta atos de carinho, de troca de roupa, de dar banho e o conjunto de atos ligados à maternidade. Porém, não existe no brinquedo uma função de maternidade, há uma

representação que convida a essa atividade num fundo de significação (bebê) dada ao objeto num meio social de referência.

Assim, torna-se importante resgatar na criança o brincar prazeroso, onde a alegria se faz presente. Com auxílio do brinquedo, concreto e materializado (carrinho, bola, boneca, aviãozinho, casinha, etc.), manipulado e transformado pela criança, e através, das representações do brincar com o brinquedo, ela se integra ao mundo de maneira equilibrada, crítica, participativa e consciente.

2.4 Como devemos tratar o brincar na escola?

Além de possibilitar o exercício daquilo que é próprio no processo de desenvolvimento e aprendizagem, brincar é uma situação em que a criança constitui significados, sendo forma tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para a construção do conhecimento.

Para Macedo (2003):

O brincar aparece estruturado basicamente em três modalidades, sendo elas o jogo de exercício, que permite, através da repetição, a formação de hábitos com maior regularidade; o jogo de símbolo, onde se encaixam o “faz de conta”, que ajudam a desenvolver a criatividade e a função simbólica; e o jogo de regras, que herda as características do jogo de exercício, pela regularidade e o jogo simbólico, devido aos combinados arbitrários, integrando o grupo do “como” e o “por que” das coisas. (MACEDO, 2003, p. 47)

O adulto pode estimular a imaginação das crianças, despertando ideias, questionando-as para que busquem uma solução para os problemas que surgirem ou mostrando várias formas de resolução, promovendo um momento de opção pela alternativa que achar mais conveniente. Nenhum tema deve ser censurado por ser considerado violento ou amoral, seja polícia e ladrão, violência doméstica, questões relativas à sexualidade e outros.

Para Macedo (2003, p. 34) “Qualquer conteúdo que apareça no faz-de-conta, já foi vivenciado de alguma forma na vida real e, através do brincar, a criança pode compreendê-lo melhor e, se necessário, ser ajudada em suas dificuldades”. As atividades do brincar poderão ser planejadas ao lado das outras áreas, através da articulação de temas e projetos educativos cuja origem seja a mesma.

Ao observar uma brincadeira e as inter-relações entre as crianças em sua realização, o educador aprende bastante sobre seus interesses, podendo perceber o nível de realização em que elas se encontram, suas possibilidades de interação, sua habilidade para conduzir-se de

acordo com as regras do jogo, assim como suas experiências do cotidiano e as regras de comportamento reveladas pelo jogo de faz-de-conta (MACEDO, 2003, p. 52).

Segundo o autor, a ação do educador deve ser antes de tudo, refletida, planejada e, uma vez executada, avaliada.

A partir da visão piagetiana, a intervenção educacional visa ao favorecimento do processo de cooperação, auxiliando a criança a ter um progresso cognitivo e afetivo, ao lhe dar oportunidades para atuar, interagir e manipular elementos da realidade, dentro de uma situação controlada. A partir daí parte-se para um segundo ponto, também fundamental, é o encaminhamento da atividade, ou seja, a definição de como ela será realizada, prevendo a ocupação do espaço e o limite de tempo, de acordo com a natureza da própria atividade, permitindo a realização dos movimentos em sua amplitude.

De acordo com Duarte (2003), Piaget teve seus estudos sobre desenvolvimento humano baseados, sobretudo, na observação do comportamento lúdico das crianças. Para o autor, Piaget entendia que o desenvolvimento humano ocorre por estágios e de maneira progressiva e cada estágio envolve brincadeiras específicas, que não exclui a prática de outras. Cada tipo de brincadeira envolve elementos motores e cognitivos diferentes e, portanto, podem ser utilizados para desenvolver habilidades motoras e cognitivas distintas. Assim, as atividades lúdicas fazem parte do universo humano em todas as idades (DUARTE, 2003).

O lúdico tem uma grande capacidade de absorver o indivíduo intensamente, cria um clima de entusiasmo e motivação e está cada vez mais se afastando do simples sinônimo de jogo ou brincadeira e se firmando como um elemento importante no comportamento e desenvolvimento humano (TEIXEIRA, 1995). Desta forma, o mesmo autor entende que as atividades recreativas ou lúdicas podem ser uma importante ferramenta no processo pedagógico e social dentro do ambiente escolar ao possibilitar integração, comunicação, autocontrole, disciplina, respeito, atenção, raciocínio, etc.

Dentro das atividades lúdicas, Duarte (2003) percebe que as atitudes e valores cobrados dos alunos e esperados por parte da escola, como a relação professor-aluno-colega mais harmoniosa são refletidos em aprendizado mais prazeroso e efetivo. Sampaio et al (2009) relatam que na Pedagogia denominada de Progressista, o lazer e a recreação ou lúdico não são entendidos como algo neutro ou isolado, mas, como ferramenta para a melhoria da qualidade do ensino, já que através de atividades lúdicas a prática docente pode tornar-se mais atraente e motivante, tanto para o aluno quanto para o professor.

Nunes (2004) diz que mesmo fora da sala de aula as brincadeiras podem ser utilizadas para estimular o aprendizado, a criatividade e a boa relação entre os alunos, somando, assim, de maneira positiva a busca de resultados desejados. Para o autor, as características do trabalho com o lúdico, por estimular a construção de novos conhecimentos e comportamentos saudáveis, passa a ser denominado como lúdico pedagógico.

O lúdico na escola deve servir para extrair materiais suficientes para que se gere conhecimentos, interesses e motivação nos alunos (GUZMAN, 1997). Freire (2011) e Libâneo (2006) afirmam que o aprendizado não deve se limitar ao conhecimento de definições, classificações e descrições de conteúdo, assim como o centro da ação pedagógica não deve ser o professor, autoritário e onisciente, mas também no aluno com sua participação e criatividade. Fortuna (2000) relata que a prática do lazer e da ludicidade, dentro e fora das escolas, é entendida como prática social e elemento de transformação, passível de questionar os valores dominantes do atual modelo de sociedade. Para Libâneo (2006) o brincar na escola não deve ser seguido da negligência docente sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno. O autor defende que é necessário que o professor tenha conhecimento e interesse para trabalhar com o lúdico na escola, ou seja, ter intencionalidade. É importante que o docente tenha tempo, espaço e materiais à mão e adequados para cada prática recreativa, evitando o improvisado.

Kishimoto (1999) diz que o lúdico tem como benefícios o estímulo à criatividade, afetividade, atenção, raciocínio, cooperação, além de tornar os conteúdos disciplinares mais atraentes. Teixeira (1995) relata que é muito comum ouvir dos professores que trabalham com atividades recreativas que percebem em seus alunos “o prazer”, “a diversão”, “a aceitação da prática”, além de declararem o benefício da “socialização entre os alunos e o professor”.

Embora a fala dos professores pareça satisfatória, eles dificilmente percebem a ação educativa do aprendizado entre os alunos. Por isso, Teixeira (1995) salienta a necessidade em se utilizar a atividade recreativa de maneira planejada, consciente e com domínio por parte do professor. A falta de planejamento e consequente descontrole comungam com a realidade de muitas escolas que optam por um modelo tradicional de educação onde “o educador diz a palavra; os educandos a escutam docilmente”, por ser mais prático para o professor, mas que por vezes não estimula o aluno ao aprendizado (FREIRE, 2011).

As atividades lúdicas é uma ação pedagógica em sala de aula e um recurso ou método de ensino e não um lazer em si mesmo, que desobriga o aluno a participação. Kishimoto (1999) diz que são muitos os autores que defendem o papel do “brincar” como um recurso

pedagógico, um “meio pedagógico atraente”, uma “ação divertida e prazerosa” e até “um momento de repouso necessário para o bom andamento das aulas”.

Para Friedmann (2003) o lúdico deve fazer parte das ações pedagógicas da escola, mas deixa claro que sua utilização requer um posicionamento sério, sobretudo dos professores, para não cair no faz de conta ou no improvisado. O autor entende que o professor de educação física que atua no ensino fundamental I, deve ser o mediador durante as atividades recreativas. Ele deve ater-se em proporcionar a participação de todos durante as atividades, como também inserir na sistemática escolar os exercícios práticos que propõe, buscando a interdisciplinaridade.

Valduga (2011) relata que o papel principal das atividades recreativas no ambiente escolar, especialmente durante a Educação Infantil, é o de dar outras possibilidades de compreensão para os jogos e as brincadeiras proporcionarem aos alunos o desenvolvimento integral.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Diante disso, o direito de usufruir das brincadeiras e brinquedos é de total importância para a criança pois possibilitam a sua interação com o mundo, com os objetos e com o outro.

Este momento lúdico, constitui-se, desta forma, em uma atividade interna das crianças, baseadas no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre de pressões situacionais da realidade imediata.

Na escola brincar é um modo para obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar, aprender a perder percebendo que virá novas oportunidades para ganhar.

4. REFERÊNCIAS

BERTALOT, Leonore. **Criança Querida – O dia-a-dia da alfabetização**. São Paulo: Editora Antroposófica, 1995

BRASIL. Congresso Nacional. **Constituição da República Federativa do Brasil**. 1988.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei no 9394/96. 1996.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura (MEC), **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Vol. 1, 2 e 3**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266>. Acesso em: 16 abr. 2019.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 2a. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

DUARTE, G.D. **Reflexões sobre a teoria do desenvolvimento da inteligência humana, de Jean Piaget**. PGIE, Pelotas, UFRGS, PIE00027, 2003.

FORTUNA, Tânia R. **O brincar na educação infantil**. Revista Pátio, ano I, n. 3, dezembro 2003/março 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática docente**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2001.

_____. **A importância do brincar**. Jornal diário na escola: Santo André, SP, 2003.

_____. **O papel do brincar na cultura contemporânea**. Revista Pátio, ano I, n.3, dezembro 2003/março 2004.

GUZMÁN, M. de **Aventuras matemáticas**. São Paulo: Gradiva, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3a. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

LIBÂNEO, J.C. **Democratização da escola pública**. São Paulo: Loyola, 2006.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação**. São Paulo: Editora Cortez, 1999.

MACEDO, Lino de. **Faz-de-conta na escola: a importância do brincar**. Revista Pátio, ano I, n.3, dezembro 2003/março 2004.

NUNES, A.R.S.C.A. **O Lúdico na aquisição da segunda língua**. Joinville: Ed. Univille, 2004

ROSA, Maria Alice. Lydia Hortélio. **Revista Pátio**, ano I, n.3, dezembro 2003/março 2004

SAMPAIO, I. C. M de.; DUARTE, L. F. L.; SILVIA, V. A da. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental**. Revista Educação, 2009.

SANTA ROSA, Nereide Schilaro. **Brinquedos e Brincadeiras**. São Paulo: Editora Moderna, 2001.

_____, **Candido Portinari**. São Paulo: Editora Moderna, 2000.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 21a ed. São Paulo: Cortez, 2000.

TEIXEIRA, C.E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VALDUGA, Camila. **Jogo: discussões e reflexões**. Efdeportes.com, Buenos Aires, ago. 2011.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-Escola**. 3a ed. São Paulo: Cortez, 1999.