

## PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NOS ANOS INICIAIS: A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE DIFERENTES ÉPOCAS

### PEDAGOGICAL PRACTICE IN THE FIRST GRADES: THE CONTRIBUTION OF GAME, TOY, AND PLAY IN DIFFERENT LEVELS

Jamily Charão Vargas<sup>1</sup>  
Elinara Leslei Feller<sup>2</sup>  
Clóvis Renan Jacques Guterres<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este artigo contempla a reflexão frente ao trabalho de pesquisa e extensão que vêm sendo realizado na Universidade Federal de Santa Maria, abrangendo também uma escola pública da Rede Municipal de Ensino de Santa Maria/ RS. Neste trabalho, busca-se conhecer e refletir sobre as contribuições das atividades lúdicas na prática pedagógica em sala de aula, oportunizando vivências destas atividades. Assim, realiza-se um resgate do brincar em contextos diferentes, percebendo as influências culturais e históricas que os jogos, brinquedos e brincadeiras infantis possuem. Para tanto, embasa-se em autores como Áries (1986), Priore (1995), Santos (2000), Brougère (2001), Fortuna (2002) e Freitas (2006), buscando uma maior compreensão da evolução do ato de brincar e de como ele vêm contribuindo para o desenvolvimento escolar das crianças.

**PALAVRAS-CHAVES:** Escola; Ludicidade; Desenvolvimento Infantil; Práticas Docentes

**ABSTRACT:** This article presents the reflection about research and extension activities from *Universidade Federal de Santa Maria*, including a public school from *Rede Municipal de Ensino de Santa Maria/ RS*. This research aims to know and reflect about the play activities contributions in pedagogical practice in classroom, giving experiences of the activities. Then, it is done a restoration of play in different situations, perceiving the cultural and historical influences of play activities, toys for children. The research is based in authors as Áries (1986), Priore (1995), Santos (2000), Brougère (2001), Fortuna (2002) e Freitas (2006), aiming a better understanding of play act evolution and its contribution to children development in school.

**KEY-WORDS:** School; Playfulness; Children Development; Teaching Practice

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos antigos e contemporâneos e a contribuição destes nas práticas pedagógicas dos anos iniciais do Ensino Fundamental é a discussão central deste artigo. Esta escrita vem com o intuito de expandir as reflexões decorrentes da experiência vivenciada através do projeto de pesquisa e extensão “Brinquedos e Brincadeiras na escola: valorizando a evolução histórica e as influências culturais”. O projeto teve início no ano de 2007, com a participação de acadêmicos (as) do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM/RS), bem como alunos e professoras do segundo, terceiro e

---

<sup>1</sup> Pedagoga, Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação/Universidade Federal Santa Maria - [vargas\\_jamily@yahoo.com.br](mailto:vargas_jamily@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Pedagoga, Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Maria – [elinaraleslei@yahoo.com.br](mailto:elinaraleslei@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Professor Dr. do Departamento de Fundamentos da Educação/ Centro de Educação/ Universidade Federal de Santa Maria - [rguterres@hotmail.com](mailto:rguterres@hotmail.com)

quarto anos de uma escola de Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Santa Maria/RS.

No ano de 2008 o trabalho foi reelaborado, enfocando as diferentes áreas do conhecimento e envolvendo, além dos (as) alunos (as) da Licenciatura em Pedagogia, acadêmicos (as) de diversos cursos de licenciaturas, os quais trabalham com atividades que abrangem conteúdos específicos da sua área de conhecimento. Assim, o trabalho passou a abranger atividades lúdicas com temáticas específicas, envolvendo temas dos conteúdos característicos de cada área.

No trabalho que atualmente vem sendo desenvolvido, os (as) acadêmicos (as) da Pedagogia realizam a parte pedagógica, enquanto os (as) acadêmicos (as) das licenciaturas organizam o planejamento das atividades referentes à sua área de conhecimento e as desenvolvem juntamente com as professoras das turmas.

Desenvolve-se o trabalho, atualmente, com o terceiro e o quarto ano, por perceber que, quanto maiores os alunos, menos oportunidades de atividades lúdicas lhes são oportunizadas.

O problema é que mesmo nas classes de educação infantil o brincar costuma estar ausente, ainda que quanto maiores as crianças, menos brinquedos, espaços e horários para brincar existam nas escolas. Quando aparece, é no pátio ou sítios bem definido da sala de aula, não se misturando com as atividades denominadas escolares. (FORTUNA, 2002, p.12)

Parece que o processo de “tornar-se adulto” vem sendo acelerado, bem como confundido com o fim do ato de brincar. Cada vez mais cedo as crianças deixam de brincar, de forma a estarem já esquecendo as atividades lúdicas por volta do terceiro e quarto anos do Ensino Fundamental. Por isso, a escolha destas classes para a realização do trabalho, dando aos alunos oportunidades de terem atividades lúdicas no mínimo uma vez na semana, bem como estimulando as professoras das turmas a desenvolverem atividades que contemplem os jogos, brinquedos e brincadeiras.

A metodologia utilizada na pesquisa é qualitativa embasada em autores como Lüdke; André (1986), Bogdan; Biklen (1994), entre outros. Os participantes estão envolvidos nos estudos teóricos sobre a temática abordada, na análise de resultados, assim como na investigação de campo e na produção de informações. O trabalho baseia-se também em Brandão (1990), no que se refere à pesquisa participante, na qual se buscou construir concepções a respeito das brincadeiras de hoje e de antigamente, possibilitando a valorização do legado histórico e cultural deixado pelo brincar.

Como procedimentos metodológicos utilizam-se: entrevistas semi-estruturadas, referentes à infância e às brincadeiras relatadas pelos colaboradores da pesquisa (alunos, professores e pais

ou responsáveis); registros em diário de campo, realizados pelos (as) acadêmicos (as) a fim de levantar informações referentes às brincadeiras realizadas na escola; oficinas pedagógicas com atividades lúdicas abordando jogos, brinquedos e brincadeiras de diferentes épocas e culturas. Além disso, realizam-se pesquisas bibliográficas sobre a temática da ludicidade na escola.

As oficinas são elaboradas pelos (as) acadêmicos (as), juntamente com os professores das turmas envolvidas, abordando diferentes técnicas e atividades, com diversos jogos, brinquedos e brincadeiras, para valorizar a ludicidade no ambiente escolar, buscando abranger desde os brinquedos da antiguidade até os mais recentes.

Dessa forma, é importante a realização de investigações sobre os jogos brinquedos e brincadeiras preferidas pelas crianças e pelos seus responsáveis, como também oportunizar vivências destes no espaço escolar. Buscando assim, novas informações sobre o brincar na escola, enquanto possibilita-se aos alunos a aquisição de conhecimento e uma aproximação com diversos brinquedos e brincadeiras de épocas e culturas diferentes.

Percebe-se que vivências lúdicas no espaço/tempo escolar encontram-se, muitas vezes, em momentos reduzidos e que ainda é assunto de muitos questionamentos. Contudo, apresenta-se uma breve reflexão sobre a importância da ludicidade no ambiente escolar, que vem a favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Considerando as diversas influências que se encontram no ato de brincar das crianças, embasa-se em autores como Santos (2000), Brougère (2001), Fortuna (2002), entre outros, para a percepção do quanto a ludicidade contribui de maneira positiva para a aprendizagem infantil e pode ser uma aliada das práticas docentes em sala de aula nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Compreende também, uma reflexão histórica sobre a relação das gerações anteriores e atual, frente às atividades lúdicas na infância, contando com as contribuições teóricas de Áries (1986), Priore (1995), Frietas (2006), entre outros autores que desenvolvem estudos sobre a infância. Assim, destacou-se a escola e os espaços que a ludicidade têm na aprendizagem infantil hoje.

Relatam-se, aqui, os aspectos mais importantes das atividades realizadas nas oficinas no decorrer do projeto. Assim, enfatiza-se a questão dos jogos, brinquedos e brincadeiras de antigamente, aqueles que foram passados de geração a geração, bem como os de hoje, aqueles utilizados, construídos e inventados pelas possibilidades contemporâneas.

Muito se tem questionado sobre o espaço lúdico no ambiente escolar como construção de conhecimentos e habilidades que compreendem a formação do educando. A partir de observações de algumas práticas docente ao longo das experiências durante a formação inicial, pode-se perceber que o ato de brincar, muitas vezes, vem sendo apenas uma atividade de

descontração, nem sempre associada ao ato de aprender. Contudo, a brincadeira, o brinquedo e o jogo fazem parte de um processo dinâmico de inserção cultural, sendo ao mesmo tempo inserção em conteúdos preexistentes e apropriações ativas, bem como um conteúdo a ser estudado.

Por um lado o brinquedo merece ser estudado por si mesmo, transformando-se em objeto importante naquilo que revela de uma cultura. De outro lado, antes de ter efeitos sobre o desenvolvimento infantil é preciso aceitar o fato de que ele está inserido em um sistema social e suporta funções sociais que lhe conferem razão de ser. (BROUGÈRE, 2003, p.07)

Assim, torna-se importante olhar além desta evolução dos jogos, brincadeiras e brinquedo e entender a situação social, cultural, política e econômica em que a sociedade está inserida, para verificar quais as influências que as crianças trazem nas suas atividades lúdicas.

Nesse sentido, mais que simplesmente entender a evolução do brinquedo,

Um estudo do brinquedo permite uma incursão crítica ao solo em que se funda a sociedade; ajuda a entender a situação social das crianças em relação aos adultos; testemunha, além disso, a riqueza do imaginário infantil ao enfrentar e ao superar barreiras e condicionamentos. (OLIVEIRA, 1989, p.11)

Para tanto, a fim de desvendar aspectos da sociedade e da cultura que atingem direta ou indiretamente as atividades lúdicas infantis, foi importante a realização de estudos embasados em autores que trabalham com a história e a evolução dos brinquedos, como Oliveira (1989), Kishimoto (2000) e Brougère (2003).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997, uma das fontes de referência para o ensino brasileiro, contemplam esta preocupação cultural ao tratar do Tema Transversal “Pluralidade Cultural”:

Todas as culturas estão em constante processo de reelaboração, introduzindo novos símbolos, atualizando valores, o grupo social transforma e reformula constantemente esses códigos, adaptando seu acervo tradicional às novas condições historicamente construídas pela sociedade. (BRASIL, 1997, p. 44)

Nesse sentido, cabe aos docentes trabalhar as brincadeiras, de maneira flexível, em que a criança possa reelaborar e reinventar formas de brincar dependendo das possibilidades históricas e culturais que estão à sua disposição.

Há muitas possibilidades de trabalhar com os jogos, brinquedos e brincadeiras na escola. E, diante dessas possibilidades, vêm-se construindo brinquedos e jogos e se vivenciando brincadeiras e jogos simbólicos com as crianças. Sabe-se que é através da necessidade de recreação que o jogo está presente na sala de aula, principalmente na Educação Infantil e Anos

Iniciais do Ensino Fundamental, promovendo, sem dúvida, a socialização da criança, uma vez que difunde a cultura e é um aporte de aprendizagem.

Percebe-se que o lúdico é de suma importância para as crianças, sem distinção de idade, e deve estar constantemente presente no contexto escolar. O lúdico aqui é compreendido como o jogo, o brinquedo e a brincadeira, tanto de antigamente como atual. Além de serem divertidos, eles podem ter um cunho educativo, suas atividades auxiliam os alunos em muitos sentidos como na socialização, comportamento individual e coletivo, coordenação, vocabulário, entre outros elementos. Conforme Kishimoto “O brinquedo coloca a criança na presença de representações: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que, um dos objetivos dos brinquedos é dar às crianças um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los” (2000, p. 18).

Quando brincam de “casinha”, de “boneca”, de fazer “comidinha”, de “aulinha”, as crianças, normalmente meninas devido às atividades serem normais ao sexo feminino, representam o que a sociedade espera delas, as funções que foram atribuídas apenas às mulheres por muito tempo nas várias culturas e lugares. Já aos meninos, são direcionados os “carrinhos”, os “soldadinhos”, os “cavalinhos-de-pau”, as “arminhas”, brinquedos com os quais eles podem representar funções que são atribuídas aos homens na realidade. Nestes casos, o brinquedo como um “espelho” da sociedade, tem poder de disseminar a cultura.

Durante a infância é muito importante a criança brincar de forma espontânea e livre, pois é nesse momento que ela escolhe seu brinquedo preferido. O brinquedo é entendido como uma relação íntima com a criança, sem regras fixas, é suporte da brincadeira, podendo ser compreendido segundo a dimensão material, cultural ou técnica (KISHIMOTO, 2000).

Para abordar os brinquedos utilizados pelas crianças na escola e em outros lugares são importantes as observações na sala de aula e no pátio da escola, bem como a expressão oral e escrita, em forma de desenhos, dessas crianças. Assim, tornou-se possível perceber as atividades lúdicas que permeiam a infância atualmente, perante as quais se destacaram o “vídeo-game”, os “carrinhos eletrônicos”, as “bonecas industrializadas” (com funções específicas), o “pega-pega”, o “futebol”, pular “corda” e “amarelinha”.

Também se realizou, no decorrer do projeto, um levantamento dos brinquedos preferidos dos alunos, entre aqueles que eles utilizavam. Nesse momento, foram escolhidos a “boneca”, a “bola”, o “vídeo-game” e o “carrinho”. Já com os pais ou responsáveis dos alunos, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas, em que eles descreveram as brincadeiras e brinquedos que utilizavam durante a sua infância, as demonstrando por meio de desenhos. Nessas entrevistas surgiram, entre outras, as seguintes brincadeiras: “cinco marias”, “brincadeiras de roda”, jogar

“pião”, jogar “peteca”, andar de “cavalinho-de-pau”, pular “sapata”, brincar de “carrinho”, jogar “futebol”, brincar de “casinha”, de “bonecas de pano”, de “esconde-esconde”, descer ladeiras utilizando uma caixa de papelão, etc. Através desses dados disponíveis, é possível a elaboração de diversas atividades lúdicas abrangendo algumas das brincadeiras citadas pelos alunos e demais participantes do projeto.

A partir das informações obtidas nas entrevistas semi-estruturadas e no levantamento com os alunos, fez-se uma análise entre os jogos, brinquedos e brincadeiras citados pelos responsáveis das crianças. Primeiramente, quanto ao gênero, uns eram femininos e outros masculinos e quanto ao tipo, uns eram eletrônicos e outros artesanais.

Foi fácil perceber a diferença entre gêneros que, já há muitos anos, está impregnado na cultura da sociedade, na qual para as meninas são destinados os brinquedos do universo doméstico, já para os meninos os brinquedos do universo profissional. Ainda hoje, esta distinção está muito presente na sociedade, mesmo que em intensidade menor. Neste contexto, cada gênero tem o seu brinquedo pré-determinado e aquele/aquele que brincar com os brinquedos do “outro” universo ainda é apontado como algo fora da regra pelas demais crianças ou mesmo por adultos que acreditam que tenham algum problema ou distúrbios de comportamento.

A distinção entre os tipos de brinquedos também está bem visível, visto que hoje os brinquedos artesanais estão em “extinção”, ou em alguns casos, totalmente desaparecidos do cotidiano infantil. Brincar com objetos construídos pelo pai como caminhõezinhos de madeira, ou pela mãe como bonecas de pano, ou pelas próprias crianças como as cinco marias e a peteca é algo estranho aos olhos das crianças da atualidade. Hoje, o “normal” tornou-se ganhar brinquedos e jogos comprados, cada um com “funções” diferentes, com cores mais bonitas, com material de melhor qualidade.

Mesmo aquelas crianças que não podem ganhar estes brinquedos, por eles terem um valor financeiro alto, é com eles que elas sonham, é eles que elas gostariam de ter e só brincam com os brinquedos e jogos mais comuns, sem eletricidade, feitos em casa ou inventados de outros objetos, enquanto não possuem os que realmente lhes chamam a atenção. Dessa forma, percebe-se que as crianças, atualmente, passam a classificar os brinquedos e jogos pela sua aparência e funcionamento: quanto mais funções o brinquedo fizer, melhor ele é.

Compreende-se que a industrialização dos brinquedos trouxe um novo enfoque para a imagem e utilização destes pelas crianças. No entanto, é importante cuidar para não desvalorizar aquelas brincadeiras tradicionais passadas de geração a geração, nem aqueles brinquedos mais antigos produzidos pelas próprias crianças ou a partir do artesanato de mães, avós, tias, etc. Estes

brinquedos confeccionados pelo próprio homem trazem muitos aspectos da história e da cultura da sociedade.

Os brinquedos artesanais sempre terão espaço muito importante na formação social das pessoas. São insubstituíveis justamente porque concebidos e realizados na sua totalidade por homens (não por máquinas), no ritmo humano, como produto da habilidade manual, da fantasia e da capacidade criadora de cada um. (OLIVEIRA, 1989, p. 12)

Assim, percebe-se o valor do brinquedo artesanal, como bonecas de panos feitas em casa, carrinhos de madeira esculpidos a mão, entre outros. Pois, neles, mostram-se a criatividade da construção humana perante a representação da sociedade e direcionada à criança. Porém, Oliveira (1989) prossegue sua escrita colocando que na sociedade atual onde encontramos uma organização articulada para a produção e o consumo de mercadorias é normal percebermos a supervalorização dos brinquedos industrializados, sobre a discriminação dos artesanais.

Outro fator que influencia a cultura lúdica atual na escolha do jogo e do brinquedo é a mídia representada pela televisão. Ela é o meio pelo qual a criança vê os lançamentos, fazendo com que o brinquedo antigo se torne velho e defasado. Pode-se afirmar que a cultura lúdica da criança, está muito ligada à televisão e aos demais meios de publicidade.

Há pais e famílias, de modo geral, da sociedade capitalista atual, que não dispõem de tempo vago para brincar com os seus filhos, pois precisam trabalhar fora, distanciando-se de muitos momentos com seus filhos e não disponibilizam de tempo para brincar e acompanhá-los em suas atividades. Percebe-se que essa falta de tempo também exerce uma influência na escolha dos brinquedos e brincadeiras das crianças, porque as mesmas não encontram horário para brincar com seus pais, desfrutar de uma atividade lúdica em família, que possibilite a troca das brincadeiras antigas, do tempo do pai, da mãe e dos avós, com as atuais.

Essa troca, tanto de brincadeiras como de afetos, geralmente é substituída por um brinquedo eletrônico de último lançamento ou horas passadas em frente ao televisor, onde a criança pode ficar apenas recebendo informações sem poder socializar, trocar, interagir, compartilhar entre outras coisas que são possíveis de se fazer através do brinquedo e das brincadeiras. Como observa Brougère “(...) a brincadeira permite a descarga das emoções acumuladas durante a recepção televisiva, a tomada de distanciamento com relação às situações e aos personagens, a invenção e a criação em torno das imagens recebidas.” (2001, p.60).

Assim, a ludicidade é vivenciada de acordo com a cultura e com o tempo histórico contemporâneo. Percebe-se, a partir da diferença entre os jogos, brinquedos e brincadeiras dos alunos e de seus familiares mais antigos, que essas atividades diferenciam-se bastante devido a este curto espaço de tempo que os separam. Os adultos, muitas vezes, não compreendem as

brincadeiras das crianças hoje e elas, por sua vez, nem conhecem algumas brincadeiras que eram bastante utilizadas pelos adultos quando crianças.

Dessa maneira, foi se dando a história do “brincar” durante todo o tempo, desde o surgimento das atividades lúdicas. Elas sofreram muitas modificações, pois dependeram sempre da cultura e história da sociedade, na qual sempre se apoiaram. Nesse sentido, destaca-se a impossibilidade de se falar dos jogos, brinquedos e brincadeiras sem estudar um pouco da infância e dos conceitos que a sociedade lhe atribui.

Em meio a tantas transformações sociais, econômicas, culturais e tecnológicas, a evolução das atividades lúdicas das crianças vem sendo uma preocupação entre os educadores, pois são inúmeras as diferenças do brincar de antigamente para o brincar de hoje, e cada vez mais rápido ocorrem as transformações .

Na medida em que se fabricam novos brinquedos e se transmitem novas brincadeiras, muda-se o cotidiano infantil e a forma como a criança percebe o mundo. Acredita-se na ludicidade não apenas como uma mediadora dos conhecimentos a serem construídos no decorrer do ano letivo, mas, mais que isso, como uma aliada no processo de construção da leitura e da escrita.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporciona a socialização, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração. (BATISTA et all, 2000, p. 110)

Concorda-se com os escritos de Batista et. all, e percebe-se que não há possibilidade de se falar numa aprendizagem significativa e prazerosa para a criança sem respeitar a infância, ou seja, os pensamentos, os sonhos e as fantasias que cada uma delas traz consigo. Consecutivamente, não se pode falar dessa infância sem enfatizar as práticas de brincadeiras aderidas e os brinquedos utilizados por estas crianças, uma vez que o nosso trabalho de extensão valoriza o ato de brincar dos alunos na escola, procurando conhecer as influências culturais trazidas nas brincadeiras. Assim, acredita-se na importância de trabalhar com estes alunos numa perspectiva lúdica, pois esta é uma forma de respeitar a infância de nossas crianças.

Com isso, explica-se o valor atribuído aos brinquedos e brincadeiras dentro dos primeiros anos da escolarização, pois como aponta Ariès “Hoje, nossa sociedade depende e sabe que depende do sucesso de seu sistema educacional. Ela possui um sistema de educação, uma consciência de sua importância” (1986, p.276).

Assim, na sociedade atual os pais se preocupam com seus filhos, oferecendo-lhes uma preparação para a vida através da escolarização. É importante que a escola, por sua vez,



encarregue-se de trabalhar com a criança numa perspectiva de valorização e cuidado com a infância, o que a leva a articular o jogo, o brinquedo e a brincadeira dentro do cotidiano de aprendizagem da criança.

Um sentido maior para a existência e a prática da brincadeira na vida infantil é percebido cada vez mais, pois existe atualmente uma preocupação com a valorização dos jogos, brinquedos e brincadeiras, como forma de construção da identidade da criança na infância, através da fantasia, da imaginação e da socialização, transferida posteriormente para a identidade adulta, na forma de domínio teórico conceitual, engenhosidade profissional e participação social.

Por meio deste trabalho percebeu-se a importância de facilitar à criança a compreensão do jogo, para lhes proporcionar a percepção de um trabalho escolar prazeroso. O educador, através do jogo, pode testar e observar as crianças, pois estas mostram a sua natureza psicológica real, seus dons naturais e sua espontaneidade. O trabalho escolar pode ser dado em forma de entretenimento e é aí que o jogo vem contribuir para a educação, sendo como uma motivação para os estudos, tendo seu duplo papel: motivar e passar o conteúdo teórico de forma lúdica.

São muitas as contribuições que estas atividades podem ter para o processo de desenvolvimento infantil escolar: trabalho em grupo; espontaneidade; prazer em aprender; motivação e curiosidade nos conteúdos; disciplinas às regras do jogo, sejam elas pré-elaboradas ou elaboradas pelas crianças.

Segundo Brougère (2003), quando se fala em jogo fica subentendido que há mais de uma pessoa envolvida nessa atividade; para ser lúdico deve ser jogado por escolha espontânea da criança; todo jogo tem suas regras, independente de seus jogadores e temos várias modalidades de jogos (jogo eletrônico ou informático, jogos ao ar livre, jogo educativo, jogo de construção, etc).

Já os brinquedos não têm regras explícitas visto que são manuseados livremente, eles podem ser utilizados conforme a imaginação da criança em representar a realidade, em imitar programas da TV, etc. Suas regras estão nas “entrelinhas” quanto representam, imitam, imaginam... Muitos objetos também podem ser considerados como brinquedos ou jogos, quando são tomados pelas crianças em suas atividades e transformados em materiais lúdicos.

Nas brincadeiras infantis pode estar presente, simplesmente, a utilização do corpo e dos sentidos, sendo expressas pelas crianças sem precisarem de objetos, como as brincadeiras de roda, de versos, de “pega-pega”, de “esconde-esconde”, entre outras. Ou, também, podem ser utilizados instrumentos variados, como no caso da “gata-cega”, em que o pano serve como venda para tapar os olhos; no “elefante colorido”, em que os objetos do ambiente servem de suporte, entre outros.

Estudos mostram que os psicólogos infantis não estudam os jogos, propriamente ditos, mas sim como as crianças executam os jogos e como são os seus comportamentos lúdicos. No jogar está implícito um processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Podemos dizer, então, que o jogo está ligado diretamente à infância.

Para Brougère (2003), o jogo surge como um instrumento para a sociedade (como também era para os astecas) e hoje é um instrumento para a educação da criança e um favorecimento à integração social. Assim, como o jogo pode ser considerado instrumento para a educação, Brougère (2003) estabelece relações entre jogo e educação. O jogo pode ser recreação ou relaxamento prazeroso após o esforço físico e este relaxamento físico tornará o aluno mais eficiente em seus exercícios, ou seja, mais concentrado. O jogo também pode ter o aspecto pedagógico, sendo incluído em exercícios escolares, permitindo ao pedagogo explorar a personalidade infantil adaptando ensino e orientação ao aluno.

O jogo, quando divertimento físico, é importante para o relaxamento mental proporcionando uma volta ao "trabalho" relaxada. Por muito tempo, o lugar do jogo foi limitado apenas à recreação, sendo que a oposição entre recreação e ensino subentende a oposição entre jogo e atividades séria. Assim, infelizmente há ligação entre recreação e futilidade no que diz respeito ao conteúdo. Porém para Brougère (2003), com base no pensamento Aristotélico, associar jogo e educação é romper a oposição construída em torno do modelo de recreação.

Para tanto, o jogo, o brinquedo, as brincadeira e o conhecimento são pares que não devem ser vistos como algo dissociado, pois este é um dos meios significativos que contribuem para a descoberta do conhecimento. Além disso, o envolvimento com o lúdico caracteriza-se também o lugar onde as emoções, a curiosidade, a afetividade, a interação com o outro vem à tona na formação do ser humano.

As contribuições do jogo no desenvolvimento integral indicam que ele contribui poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (NEGRINI, 1994, p. 19)

Negrini (1994) destaca ainda que, do ponto de vista intelectual, o jogo além de influenciar o desenvolvimento do pensamento infantil é relevante para desenvolver a criatividade; do ponto de vista psicomotor, o jogo contribui no equilíbrio, na força, nos sentidos; com vista na sociabilidade, as atividades lúdicas possibilitam a interação com o grupo, por fim do ponto de vista afetivo, o jogo permitem a livre expressão da criança, o envolvimento com o outro e as interações presentes nessa relação. Ainda como aponta Cely é necessário,

resgatar o brincar como elemento essencial para o desenvolvimento intelectual da criança em sua criatividade, em sua aprendizagem, em sua socialização, enfim em todos os ambientes e circunstâncias de sua vida; no lar, na vizinhança, na escola, na comunidade. (CELY, 1997, p. 125).

Contudo, é nessas dimensões entre tantas outras, que o brincar torna-se fundamental na formação intelectual da criança. À escola, por ser o lugar no qual a criança passa uma boa parte do tempo, cabe, cada vez mais, desenvolver atividades que envolvam o lúdico nas práticas educativas, pois um espaço que se busca construir conhecimento com crianças é necessário estar associado ao ato de brincar.

A proposta das oficinas lúdicas que realizamos, com atividades envolvendo os conteúdos programáticos da grade curricular, abrangendo as diversas áreas do conhecimento, baseando-se também nos Parâmetros Curriculares Nacionais no que se refere ao tema transversal “pluralidade cultural”, foram de grande prestígio entre as crianças e os professores. No momento em que se perceberam brincando e jogando, através de atividades produzidas por eles mesmos, os participantes do projeto consolidaram aprendizagens significativas, o que se pôde perceber nas atitudes durante e após estas atividades, pois as brincadeiras, os jogos, e mesmo os brinquedos que construíram em aula tiveram repercussão em momentos de intervalos, no recreio e mesmo em casa, o que foi relatado pelos pais na avaliação do projeto.

O interesse e a participação das crianças e dos professores das turmas tornaram-se o foco principal do trabalho, fazendo com que o planejamento e o andamento das atividades partissem da sua curiosidade e expectativas. Percebeu-se que resgatar jogos, brinquedos e brincadeiras realizadas por seus pais ou responsáveis gerou satisfação aos alunos. Este fato pôde ser notado através das entrevistas semi-estruturadas que foram realizadas no decorrer do trabalho.

Enquanto estudavam, participavam da aula e aprendiam conteúdos de matemática, português, ciências, estudos sociais, entre outros, as crianças brincavam de brincadeiras tradicionais entre os adultos, como as que já foram anteriormente citadas. Também puderam vivenciar brincadeiras que fazem hoje, de maneiras a abordar os conteúdos referentes a cada turma.

Assim, nem todas as brincadeiras e brinquedos eram desenvolvidos de maneira tal qual se realizavam pelos pais e pelas crianças. Os acadêmicos buscaram articular os saberes de cada área do conhecimento, fazendo modificações nestas brincadeiras.

Foi possível, também, a construção de diversos brinquedos, os quais foram descritos nas entrevistas e pesquisados pelos participantes do trabalho. A construção desse material trouxe muitas alegrias e despertou tanto a criatividade como a imaginação dos alunos envolvidos. Foram

construídos, pelas crianças, brinquedos tradicionais como as cinco-marias, a peteca, o pião, o bilboquê, a boneca de pano, entre outros; bem como, jogos pedagógicos como o “bingo” e o “jogo da memória”.

Percebeu-se que as brincadeiras passadas de geração para geração estavam escassas na escola. Acredita-se que antigamente a ludicidade era mais presente nas escolas e nas práticas docentes do que atualmente, pois, conforme relato dos pais, os professores tinham mais hábito de passar aos seus alunos atividades baseadas na ludicidade. Hoje as atividades escolares não abordam as atividades lúdicas, até porque, estas se voltam para brinquedos industrializados e brincadeiras que envolvem personagens da televisão e as professoras não buscam utilizar muito estes elementos nas suas atividades em sala de aula.

Verifica-se, no entanto, que o envolvimento destas práticas lúdicas, sejam antigas ou contemporâneas, vêm estimulando muito a aprendizagem significativa e prazerosa das crianças. Tanto os jogos e brinquedos como as brincadeiras sofreram grandes modificações ao longo do tempo, juntamente com a concepção da sociedade sobre a infância. E estas transformações atingem o espaço e a aprendizagem das crianças, por isso, é de suma importância estar atentos ao mundo dos alunos de maneira a perceber se suas formas de brincar não estão influenciando de forma negativa a infância e se não estamos deixando de lado a ludicidade em nossas práticas em sala de aula, pois ela é muito significativa para uma aprendizagem divertida e prazerosa dos conteúdos da grade curricular.

Durante o decorrer deste trabalho, construiu-se uma reflexão a cerca da infância, a partir dos estudos bibliográficos e das anotações nos diários de campo, que foram escritos conjuntamente com o desenvolvido das atividades realizadas na escola. E, perante isso, acredita-se que:

(...) a infância não é mais apenas um investimento no futuro da criança, nem tampouco a realização do sonho material e simbólico do adulto. As novas imagens de crianças que elaboram não são nem as “miniadulto”, nem as “enfant-roi”. As crianças têm-se constituído em parceiros diversos dos adultos e portadores de singularidades, com as quais devemos e/ou podemos negociar afetos, interações, conhecimentos e espaços sociais. A partir dessa constatação poderemos ajudá-la a entrar no campo das interações sociais de maneira diferente no presente mediante a reivindicação do seu direito de brincar. (WAJSKOP, 1994, p. 65)

O que se percebeu no decorrer deste trabalho é que nos atos de brincar e jogar, tanto na geração anterior como da geração atual, estão implícitas as aprendizagens de relação, de compreensão de novas informações e das regras que se estabelecem nos jogos, aprendizagens estas que são transferidas para a vida adulta de uma forma mais natural e consistente.

Por isso, deixa-se um desafio aos professores de crianças, sejam elas pequenas ou grandes: não esqueçam que, acima de tudo, elas são crianças, elas sentem prazer em brincar, em realizar atividades que lhes trazem alegria, descontração, motivação e satisfação. Utilizem-se, então, destas atividades em suas aulas, lembrem-se de que seus alunos são, acima de tudo, crianças, antes que eles mesmos se esqueçam disso e percam a alegria submersa em seus jogos, brinquedos e brincadeiras.

Professores! Não existem em deixar seus alunos viverem momentos lúdicos. Encontrem, nas palavras de Château, uma motivação para deixá-los brincar:

Não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. Supúnhamos que, de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos, que não sejamos mais distraídos pelos gritos ou choros que vêm do jardim ou do pátio, que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz a nossa alegria e o nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda a sua existência a mentalidade de pigmeus, de seres primitivos. Pois é perto jogo, pela brincadeira que crescem a alma e a inteligência. É pela tranquilidade, pelo silêncio – pelos quais às vezes os pais se alegram erroneamente – que se enunciam freqüentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar. (CHÂTEAU, (2002, p. 14).

Lembrem-se, sempre da riqueza dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras no processo de desenvolvimento das crianças e não esqueçam que os alunos, antes de tudo, são crianças.

## REFERENCIAIS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. / Philippe Áries; tradução Dora Flaksman. 2º ed. – Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BATISTA, Cleide V. M.; MORENO, Gilmara L.; PASCHOAL, Jaqueline D. (Re)pensando a Prática do Educador Infantil. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BOGDAN, Robert C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. 4 ed. Porto: Porto, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRANDÃO, Carlos R.(org.). **Pesquisa Participante**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 4º edição. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção questões da nossa época).

\_\_\_\_\_. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Medicas, 2003.

CELY, E, B. Brinquedoteca: espaços lúdicos de educação e lazer. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: o Lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis: Vozes, 1997.

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança.**/ Jean Château; tradução Guido de Almeida. – São Paulo: Summus, 1987. (novas buscas em educação; v. 29)

FORTUNA, Tânia Ramos. **Papel do brincar: aspectos a considerar no trabalho lúdico.** *Revista do Professor.* Porto Alegre, p.9-14, jul/set.2002

FREITAS, Marcos Cezar de. (org.). **História social da infância no Brasil.** 6ª ed. São Paulo: Cortez, 2006.

FORTUNA, Tânia R. **Papel do brincar.** Aspectos relevantes a considerar no trabalho lúdico. *Revista do professor:* Porto Alegre. Jul./set., 2002. p.9-14.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. O jogo e a educação infantil. In.: KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 4ª ed.- São Paulo: Cortez, 2000.

LÜDKE, Menga & ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1996.

NEGRINI, A. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, S. M. de. **A importância da educação física no desenvolvimento infantil.** Monografia (especialização) - Funda. Educação da Região de Joiville, 1989.

PRIORE, Mary Del. **História da criança no Brasil.** São Paulo: Contexto, 3ª ed., 1995

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. Belo Horizonte em 5 de julho de 1994.

**Clóvis Renan Jacques Guterres** - Doutor em Educação pela UNICAMP e Mestre em Filosofia pela UFSM. Professor do Departamento de Fundamentos da Educação/ Centro de Educação /UFSM. – [crguterres@yahoo.com.br](mailto:crguterres@yahoo.com.br)

#### **Jamily Charão Vargas**

Pedagoga, Mestranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Maria/RS. – [vargas\\_mily@yahoo.com.br](mailto:vargas_mily@yahoo.com.br)

#### **Elinara Leslei Feller**

Pedagoga, Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Maria/RS.- [elinaraleslei@yahoo.com.br](mailto:elinaraleslei@yahoo.com.br)