

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

**NATÁLIA AIRES DE MELO**

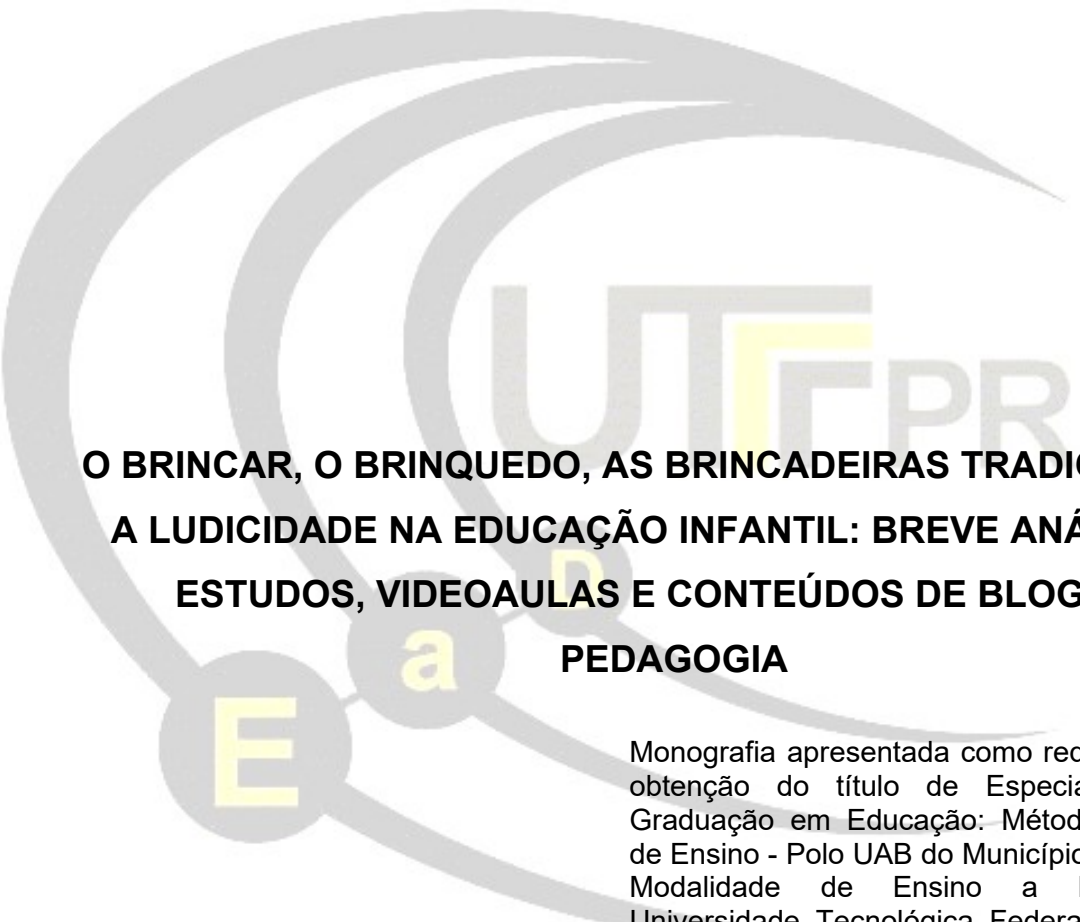
**O BRINCAR, O BRINQUEDO, AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E  
A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BREVE ANÁLISE DE  
ESTUDOS, VIDEOAULAS E CONTEÚDOS DE BLOGS DE  
PEDAGOGIA**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**MEDIANEIRA**

**2018**

NATÁLIA AIRES DE MELO



**O BRINCAR, O BRINQUEDO, AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E  
A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BREVE ANÁLISE DE  
ESTUDOS, VIDEOAULAS E CONTEÚDOS DE BLOGS DE  
PEDAGOGIA**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Paranaíba, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador: Prof. Dr. Jaime da Costa Cedran

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2018



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### O BRINCAR, O BRINQUEDO, AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BREVE ANÁLISE DE ESTUDOS, VIDEOAULAS E CONTEÚDOS DE BLOGS DE PEDAGOGIA

Por

**Natália Aires de Melo**

Esta monografia foi apresentada às 17h20m do dia 09 de agosto de 2018, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Paranavaí, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. A aluna foi avaliada pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof. Dr. Jaime da Costa Cedran  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
Orientador

---

Profª Drª. Maria Fatima Menegazzo Nicodem  
UTFPR – Câmpus Medianeira

---

Profª. Ma. Joice Maria Maltauro Juliano  
UTFPR – Câmpus Medianeira

O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso.

Dedico este trabalho à minha amada mãe.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

À minha estimada família, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida. Sobretudo, à minha amada e preciosa Nataly: riqueza, benção, beleza e sentido para a minha vida!!

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“É muito melhor lançar-se em busca de conquistas grandiosas, mesmo expondo-se ao fracasso, do que alinhar-se com os pobres de espírito, que nem gozam muito nem sofrem muito, porque vivem numa penumbra cinzenta, onde não conhecem nem vitória, nem derrota”.  
(THEODORE ROOSEVELT)

## RESUMO

MELO, Natália Aires de. O brincar, o brinquedo, as brincadeiras tradicionais e a ludicidade na educação infantil: breve análise de estudos, videoaulas e conteúdos de blogs de pedagogia. 2018. 42. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

Este trabalho teve como temática a importância do brincar enquanto ferramenta para a aprendizagem de crianças da Educação Básica através de uma síntese de alguns estudos disponibilizados em repositórios da Internet, videoaulas e aportes em blogs de Pedagogia acerca do tema. Justifica-se em virtude da importância em se resgatar o brincar, o brinquedo e as brincadeiras tradicionais como meio de potencializar a aprendizagem, sobretudo, pela ludicidade latente, pela socialização que possibilita e pela alegria que promovem nas crianças “robotizadas” da atualidade, também pelas habilidades que mediam e aprimoram como melhora na memorização, compreensão de regras de convívio e urbanidade, vivência e cooperação em grupo. Tem como objetivo geral: levantar como algumas pesquisas atuais, três videoaulas e o conteúdo de blogs de Pedagogia concebem o conceito de brincar, brinquedos, brincadeiras tradicionais e a importância da ludicidade destes para o desenvolvimento da aprendizagem em crianças da Educação Infantil. E, como objetivos específicos: analisar como os estudos e demais referenciais definem, desenvolvem e defendem a importância do brincar, brinquedo, brincadeiras tradicionais e a ludicidade destes; tecer um breve histórico do brincar, do brinquedo e das brincadeiras enquanto ferramentas de ensino, e, destacar qual o futuro destes instrumentos de ensino no contexto educacional atual. Trata-se de pesquisa exploratória, descritiva, quantitativa, bibliográfica, alicerçada nos fundamentos de autores como Kishimoto, Bernardes, Picelli e Gomes, dentre outros. Alcança por resultados: os estudos atuais acerca do tema, as videoaulas acerca do brincar e o conteúdo do blog adotado para a pesquisa apontam sua importância, sem, aplicabilidade específica, no caso área acadêmica; na maioria deles propõe-se conceitos, destacam-se as capacidades que o brincar promove, elencam brincadeiras e brinquedos; dois estudos destacam a importância do brincar e sua aplicabilidade, a saber o estudo de O território do brincar, e, Lima (2013) quanto a aplicabilidade do tema em sala.

**Palavras-chave:** Brincar. Brinquedo. Brincadeiras. Ferramenta de ensino. Análise.

## ABSTRACT

MELO, Natália Aires de. Play, toy, traditional games and playfulness in early childhood education: a brief analysis of studies, videolessons and blog content of pedagogy. 2018. 42. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

This work had as thematic the importance of playing as a tool for the learning of children in Basic Education through a synthesis of some studies available in Internet repositories, videolessons and contributions in Pedagogy blogs about the theme. It is justified by the importance of rescuing play, toy and traditional games as a means of enhancing learning, above all by latent playfulness, the socialization they promote and the joy they promote in today's "robotized" children, by the skills, they promote and improve such as improvement in memorization, understanding of rules of living and urbanity, living and group cooperation. It has as general objective: to raise as some current researches, three video lessons and the content of Pedagogy blogs conceive the concept of play, toys, traditional games and the importance of their playfulness to the development of learning in children of Early Childhood. And, as specific objectives: analyze how the studies and other references define, develop and defend the importance of play, play, traditional games and their playfulness; to make a brief history of play, play and play as teaching tools, and to highlight the future of these teaching instruments in the current educational context. It is an exploratory, descriptive, quantitative, bibliographic research based on the foundations of authors such as Kishimoto, Bernardes, Picelli and Gomes, among others. It achieves results: the current studies about the theme, the videolessons about playing and the content of the blog adopted for the research point out its importance, without specific applicability, in the academic area; in the majority of them proposes concepts, it emphasizes the capacities that the play promotes, they play jokes and toys; two studies highlight the importance of playing and its applicability, namely the study of The territory of play, and Lima (2013) and your applicability.

**Keywords:** Play. Toy. Just kidding. Teaching tool. Analyze.



## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 – Videoaula “O lúdico no processo de alfabetização”

28

## **SUMÁRIO**

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....</b>	<b>15</b>
<b>3 O BRINCAR: APRENDIZAGEM MEDIADA.....</b>	<b>18</b>
3. 1 O BRINCAR, O BRINQUEDO, AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E UM POUCO DE HISTÓRIA.....	19
3.2 CONCEITOS, DEFINIÇÕES E UMA BREVE ANÁLISE DOS ESTUDOS, VIDEOAULAS E CONTEÚDO DE BLOGS ACERCA DO BRINCAR, BRINQUEDO E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS.....	22
3.3 O FUTURO DO BRINCAR, DO BRINQUEDO, DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.....	30
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>35</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A Educação vem, desde algum tempo, travando um embate entre ensinar e promover cidadania e manter-se atualizada, agente e ativa em prol da sociedade na qual está inserida, na qual interage, reage, transforma, e, sobretudo, é transformada.

Fantacholi (2009) postula que ao se ensinar a criança por meio de brincadeiras e jogos lúdicos a está ensinando a compreender pontos de vistas distintos, logo, este ensino promove mudança, reação.

Assim, em tempos atuais, as evoluções tecnológicas, os avanços científicos, as mudanças no perfil e estilo de aprendizagem tem, tanto alavancado mudanças, quanto gerado obstáculos. Essa questão social e histórica é tão influenciadora à Educação que, segundo aponta Dantas (2016) o brincar, o brinquedo e as brincadeiras fazem parte da cultura e marcam períodos históricos por revelar-lhes épocas vividas.

Canções de roda, adivinhas, parlendas, histórias de fadas, bruxas, lobisomens, e jogos de bolinhas de gude, pião, amarelinha, pedrinhas (saquinhos), a pipa, entre outros, foram divulgadas pelos colonizadores portugueses quando vieram para o Brasil. A pipa ou o papagaio trazido pelos portugueses no século XVI tem origem nos povos orientais (A HISTÓRIA.COM, 2018, p. 1).

Logo, pode-se verificar que as situações e condutas de ensino e aprendizagem sofrem impacto do contexto social que permeia, rodeia a Escola.

O principal indicador da brincadeira, entre crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27, v. 01).

De tal modo, como promover a aprendizagem e ensino empregando estratégias e técnicas que não empregam tecnologias nem tão velozes como smartphones, ultrabooks, tablets? Até que ponto se pode desenvolver a aprendizagem de forma lúdica, prazerosa sem o engano de se fazer de tal aula um momento de “matar o tempo”? Como os estudos e aulas disponibilizadas em mídias como o *YouTube* revelam o assunto brincar, brincadeiras e a ludicidade no desenvolvimento da aprendizagem e do ensino? Afinal, o que é o brincar e qual sua importância?

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações a seu respeito, no entanto, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar (FANTACHOLI, 2009, p. 1).

Sendo assim, o presente trabalho aborda o assunto da importância do brincar, do brinquedo e da brincadeira no desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil, por meio de uma síntese de alguns estudos disponibilizados em repositórios da Internet, vídeo aulas e aportes em blogs de Pedagogia acerca do tema. E, ainda, o problema de pesquisa é, exatamente, como está disposto o conteúdo em alguns estudos, videoaulas e em blogs pedagógicos a importância do brincar enquanto ferramenta de aprendizagem e ensino?

Todo o período da educação infantil é importante para a introdução das brincadeiras. Pela diversidade de formas de conceber o brincar, alguns tendem a focalizá-lo como característico dos processos imitativos da criança, dando maior destaque apenas ao período posterior aos dois anos de idade. O período anterior é visto como preparatório para o aparecimento do lúdico. No entanto, temos clareza de que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade. Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar (KISHIMOTO, 2015, p. 1).

Justifica-se a abordagem deste assunto em virtude de que, há na sociedade contemporânea um ledô engano de que os jogos tradicionais infantis como a ciranda cirandinha, cabra-cega, queimada, jogo de pião, pedrinhas, amarelinhas, dentre outras, estão em decurso de desaparecimento ou que são atividades arcaicas, brincadeiras em desuso. Portanto, é preciso fazer-se um resgate da importância dessas brincadeiras, jogos e atividades tradicionais para o desenvolvimento da aprendizagem mesmo em dias de Netflix, Amazon Prime, terabites, interatividade via fibra ótica. Isto pela ludicidade latente, pela socialização que promovem e pela alegria que promovem nas crianças “robotizadas” da atualidade.

Antigamente as crianças não tinham tantos brinquedos como as de hoje e, por isso, tinham que usar mais a criatividade para criá-los.

Usavam tocos de madeira, pedrinhas, legumes e palitos para fazer animais, além de brincadeiras como amarelinha, cinco Marias, bolinha de gude, cantigas de roda, passa anel, roda pião, empinar pipa, dentre várias outras e, assim, se divertiram por décadas e décadas. Com os avanços da modernidade, a tecnologia trouxe brinquedos que não exigem a criatividade das crianças, pois elas já encontram tudo pronto (BARROS, 2016, p. 1).

Assim, este trabalho tem por objetivo geral: levantar como algumas pesquisas atuais, algumas videoaulas e o conteúdo de blogs de Pedagogia concebem o conceito de brincar, brinquedos, brincadeiras tradicionais e a importância da ludicidade destes para o desenvolvimento da aprendizagem em crianças da Educação Infantil. E, tem por objetivos específicos: analisar como os estudos e demais referenciais definem, desenvolvem e defendem a importância do brincar, brinquedo, brincadeiras tradicionais e a ludicidade destes; tecer um breve histórico do brincar, do brinquedo e das brincadeiras enquanto ferramentas de ensino, e, destacar qual o futuro destes instrumentos de ensino no contexto educacional atual.

A pesquisa contempla estudos como o de Kishimoto (2010) que defende que, dentre as coisas de que a criança gosta, certamente, a de maior gosto está o brincar, sendo, portanto, para ela um dos seus direitos. Pois, na visão da autora, o ato de brincar representa mais do que uma ação livre, uma vez que este surge a qualquer hora, tendo como agente de toda a ação a criança, ação esta prazerosa.

Também, Bernardes (2015) em virtude do breve histórico do brincar, do brinquedo e das brincadeiras no universo infantil. Destaca ainda videoaulas de Almeida (2017) e Messeder (2016) expondo-lhes o teor pedagógico do tema para a formação docente. Destaca-se o conteúdo histórico de blogs como A história.com e de outros estudos para ressaltar aspectos sobre o assunto.

Para tanto, o trabalho está dividido em três seções. Destas, na primeira seção destaca-se um sucinto histórico acerca dos jogos e das brincadeiras tradicionais enquanto ferramentas de ensino.

Já na segunda seção destacam-se os conceitos e aspectos sobre a importância do brincar, do brinquedo, das brincadeiras tradicionais e da ludicidade na aprendizagem e no ensino da Educação Infantil nos estudos referendados nesta pesquisa, bem como nas videoaulas e no conteúdo dos blogs adotados para configurar este estudo, e, também uma breve análise da visão dos estudos acerca

da importância do lúdico, do brincar, do brinquedo para se ensinar em fases iniciais de aprendizagem.

E, assim, na terceira seção, o presente estudo ressalta o futuro do brincar, do brinquedo e das brincadeiras tradicionais enquanto estratégias, técnicas ou ferramentas de ensino no atual contexto.

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Segundo postula Gil (2002, p. 77), para se delinear uma pesquisa bibliográfica, como é o caso desta pesquisa, considera-se que “há que se considerar que a leitura de um livro ou qualquer outro impresso se faz por razões diversas. Pode ocorrer que a leitura se dê por simples distração. Ou com objetivo de aprender seu conteúdo com vista na aplicação prática ou avaliação”.

Há muitas razões que determinam a realização de uma pesquisa. Podem, no entanto, ser classificadas em dois grandes grupos: razões de ordem intelectual e razões de ordem prática. As primeiras decorrem do desejo de conhecer pela própria satisfação de conhecer. As últimas decorrem do desejo de conhecer com vistas a fazer algo de maneira mais eficiente ou eficaz (GIL, 2002, p. 17).

Desse modo, o presente trabalho se fundamentou na pesquisa bibliográfica, em alguns trabalhos acadêmicos, videoaulas, blog, que tratam da brincadeira como instrumento didático no processo de formação de professores.

Quando se investigava e se levantava a bibliografia para compor as referências desta obra acadêmica, verificou-se que, em muitos, elencava-se os estudos de Kishimoto (2010), tanto que este estudo compôs o presente referencial.

Na busca por vídeo aulas de formação docente acerca do tema a importância do brincar, as quatro primeiras videoaulas, três de Almeida (2017) e uma de Messeder (2016) foram escolhidas a fim de se observar e se analisar o conteúdo voltado para a formação de docentes.

Outro referencial escolhido fora O território do brincar: diálogo com escolas (2015). Trata-se de um projeto entre escolas, uma associação entre o Centro de Educação Infantil Alana com a Maria Farinha Filmes, logo, um trabalho de escuta, intercâmbio de saberes, pesquisa, registro e difusão da cultura infantil, os profissionais envolvidos no projeto visitaram comunidades rurais, indígenas, quilombolas, grandes metrópoles, sertão e litoral, a fim de revelar o país por meio dos olhos das crianças brasileiras, registrando em filmes, fotos, textos e áudios as sutilezas da espontaneidade do brincar, apresentadas do ponto de vista das crianças, um projeto riquíssimo em ilustrações (que até figuram esta pesquisa) voltado para a missão de “honrar a infância” (e, conseqüentemente, a humanidade), incentivando as crianças a brincarem.

Nós, educadores, sabemos a força desse fazer/ser/estar. Por isso, convidamos pensadores que, generosamente, nos emprestaram seus olhares para enriquecer e ampliar ainda mais essa certeza. Este livro reúne artigos inspiradores que nos mostram o brincar em toda sua inteireza, como gesto espontâneo, livre, poético, antropológico, individual e cultural – tudo ao mesmo tempo. Que este material nos ajude a encontrar mais força na luta pelo reconhecimento da importância do brincar e para que possamos cultivar um olhar cada vez mais aguçado, atento e sensível para os gestos de nossas crianças. (O TERRITÓRIO DO BRINCAR, 2015, p. 10).

Estudos como o de Bernardes (2015), Fantacholi (2009), Schultz e Souza (2015) foram escolhidos visando expor-lhes conceitos, o histórico do ato de brincar, o futuro do ato de brincar, bem como o que o brincar promove nas capacidades e socialização das crianças.

O blog A História.com foi escolhido por deter conteúdo acerca do histórico do brincar, das brincadeiras e jogos tradicionais que satisfaziam um dos objetivos da presente pesquisa.

Em páginas como a de Dantas (2016) e Barros (2016) também foram observados essa perspectiva descritiva das brincadeiras e brinquedos, historicamente.

Sendo assim, o conteúdo alcançado na pesquisa figura as páginas seguintes a fim de explorar conceitos acerca do brincar, verificar como os estudiosos e demais referenciais dispõem aspectos acerca da importância do brincar para auxiliar a aprendizagem, sobretudo, na Educação Infantil.

Uma vez que, o problema de pesquisa foi alcançado como está disposto o tema em determinados estudos, videoaulas e em blogs e páginas pedagógicas, as seções que se seguem dispõem-se da forma como se apresentam visando atender à questão e os objetivos propostos para esta pesquisa.

Um problema pode ser claro, preciso e referir-se a conceitos empíricos, porém não se tem ideia de como seria possível coletar os dados necessários a sua resolução. [...] Para formular adequadamente um problema, é preciso ter o domínio da tecnologia adequada a sua solução. Caso contrário, o melhor será proceder a uma investigação acerca das técnicas de pesquisa necessárias. [...] Em muitas pesquisas, sobretudo nas acadêmicas, o problema tende a ser formulado em termos muito amplos, requerendo algum tipo de delimitação (GIL, 2002, p. 28-29).



Logo, a presente pesquisa é bibliográfica, pois, conforme postulam Lakatos e Marconi (2003, p. 158) este modelo de obra acadêmica retrata um bom e seletivo apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de “importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema. O estudo da literatura pertinente pode ajudar a planificação do trabalho, evitar publicações e certos erros, e representa uma fonte indispensável de informações, podendo até orientar as indagações”.

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 183).

Esta pesquisa é também descritiva, qualitativa, uma vez que, conforme apontam Lakatos e Marconi (2003, p. 158) esse estudo configura-se em “um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema”.

### 3 O BRINCAR: APRENDIZAGEM MEDIADA

A discussão apresentada a seguir não pretende afirmar que a criança contemporânea não sabe brincar, não sabe jogos e brincadeiras como a amarelinha, pedrinhas, cabra-cega, bodoque, pião ou ciranda-cirandinha. Não se trata em buscar desde quando o ser humano brinca. Não se trata de expor miudezas acerca do brincar.

Falar das relações do homem com jogos, brinquedos e brincadeiras é voltar às civilizações da Antiguidade, como egípcia, babilônica, chinesa, asteca, dentre outras, onde já existia uma cultura lúdica. Há registros de brinquedos que eram, na verdade, miniaturas de objetos do universo dos adultos. “O homem brinca porque sua natureza é simbólica. Ele necessita fazer esse trânsito entre o material e o imaterial, de viver o ‘como se’, para se relacionar com a natureza, com o transcendente, consigo mesmo (PIACENTINI, 2014, p. 1).

Trata-se de buscar por que, aparentemente, na atualidade, as crianças não são vistas em espaços brincando, gritando de alegria ao empinar pipas, ou a correr para se esconder?

Ao observarmos que em muitas cidades e famílias há falta de espaços e de tempo destinados para tal prática [brincar] nas moradias, praças, escolas, perguntamos: será que os adultos sabem da importância das brincadeiras, brinquedos e jogos para o desenvolvimento saudável das crianças? Será que existe a compreensão de que o brincar é um dos meios pelos quais a criança aprende a conhecer o mundo, lidando com situações novas? Será que existe a consciência de que o brincar é considerado parte da responsabilidade da educação dos filhos e como um elemento importante na melhoria do processo de ensino-aprendizagem nas escolas? (PICELLI; GOMES, 2009, p. 61)

Trata-se de verificar se, na tese e na prática ainda exista quem queira ver o brincar como ferramenta de socialização, de ensino e de vivência.

Para teóricos da Psicanálise, como Melaine Klein, as representações simbólicas possibilitam elaborações afetivas. A simbolização autoriza à criança transferir não apenas interesses, mas também fantasias, ansiedades e culpa a outros objetos, além de pessoas. Essa projeção da atividade psíquica na brincadeira permitiria a qualquer adulto ter acesso a esse mundo interior das crianças. Nessa perspectiva, a criança, ao brincar, estará representando e reelaborando seus medos, suas angústias, suas ansiedades e seus desejos (GIL, 2017, p. 1).

Logo, retratar o brincar e os jogos e as brincadeiras tradicionais é também revisitar aspectos importantes que fazem parte da vida de todo e qualquer ser humano: a infância, os primeiros dias na escola, a primeira professora, o aprender em grupo.

Entretanto, se se tratasse de verificar desde quando o homem brinca e com quais brinquedos, desde quando seria? Isto é o que será abordado a seguir.

### **3. 1 O BRINCAR, O BRINQUEDO, AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E UM POUCO DE HISTÓRIA**

Parece que, em tempos de Internet e aplicativos velozes, brincar de amarelinha, cabra-cega, pedrinha, bodoque, ciranda-cirandinha não expressaria o menor sentido. Muito menos utilidade.

A rotina da vida das crianças e dos adultos submersos pela evolução tecnológica vem definindo novos papéis familiares e outras formas de relacionamentos cada vez mais restritivas. Devido à extensa jornada de trabalho dos pais, o que, muitas vezes, gera reduzidas opções pelo lazer administrado e compartilhado, as crianças tem sido submetidas a uma exposição excessiva aos programas de televisão que nem sempre são voltados para esse público nem proporcionam atividades que promovam a aprendizagem (PIACELLI; GOMES, 2009, p. 62).

Entretanto, o ato de brincar, os brinquedos e as brincadeiras tradicionais, o lúdico acompanha o homem desde seus primórdios.

Por exemplo, segundo assinala Dantas (2018), os índios, no Brasil, antes do período de descobrimento, empregavam uma trouxa de folha cheia de pedras amarradas numa espiga de milho jogando-a de um lado para outro, chamavam-na de Pe'teka, que em tupi significa bater.

Outra brincadeira apontada por Dantas (2018) retrata a amarelinha tendo origem francesa, e que, chegou em terras brasileiras pelas galés dos descobridores no período das descobertas e das grandes navegações.

A pipa é outro brinquedo bem antigo. Porém, era empregado cerca de 1000 anos a.C. como forma de sinalização. Enquanto que a ciranda oriunda de Portugal era uma espécie de dança para adultos (DANTAS, 2018).

Bernardes (2015) destaca que, o brinquedo dos meninos sertanejos e interioranos do país também trazidos pelos colonizadores lusos era o bodoque (pequena arma utilizada pelas crianças para caçar borboletas, pássaros) ou o que se conhece como estilingue.

Sobre os modos de brincar com um destes aparatos, Barros (2018) de forma extremamente pedagógica, uma vez que alerta sobre ter a conduta de ficar longe de fios elétricos e de se empregar preparado causador de acidentes, ensina que:

Empinando pipa: escolha um local adequado e amplo, onde não tenha fios de energia elétrica. A pipa vai subindo com o vento e os participantes ficam observando-a ao longe. Algumas pessoas usam cerol, uma mistura de cola com caco de vidro, para cortar os fios das outras pipas. Porém, a brincadeira dessa forma torna-se perigosa, podendo causar acidentes graves. Assim, use-a apenas para se divertir evitando usar cerol, mesmo que alguém lhe dê o preparado (BARROS, 2018, p. 1).

A História.com (2018, p. 1) revela também uma outra face histórica que brincadeiras tinham quanto à questão de dominância e servidão cultural histórica pelas quais o Brasil passou, pois, à época da escravidão.

Segundo dispõe A história.com (2018, p. 1), acerca dos hábitos ancestrais e dominadores incutidos nas brincadeiras, “era costume do menino branco receber um ou mais moleques negros como companheiros de brincadeira que lhe serviam como cavalo de montaria, burros de liteira, de carro de cavalo, em que um barbante serve de rédea, um galho de goiabeira de chicote”.

Brincadeiras tais que mostravam o comportamento que se ia padronizando, uma vez que, os sinhozinhos reproduziam nas brincadeiras as relações de dominação. Tanto que, destaca o supracitado blog, as meninas brancas, ao brincarem os jogos de faz-de-conta, reproduziam a vida do engenho, onde as meninas negras eram tratadas sempre como servas pela sinhazinha.

Logo, pode-se alcançar que, conforme expõe Schultz e Souza (2015, p. 1) que “o brincar num contexto social, representa uma maneira em que a criança encontra de se expressar, aprender, relacionar e interagir consigo e com o mundo a sua volta”.

Então, percebe-se que, o ato de brincar tem significado se dentro de uma perspectiva, de um contexto, em uso no convívio com os outros e com a própria criança. Isto através de jogos, brincadeiras e brinquedos. E, o brincar é também uma

ação pela qual se estabelece a aprendizagem, a interação social que é, muitas vezes, complexa, logo precisa se mediada.

[...] bonecas e chocalhos, por exemplo, acompanham a humanidade desde seu início, com sua função e significado, transitando entre o lúdico e o sagrado. [...] Brincadeiras de casinha, brinquedos de guerra, heróis da televisão, jogadores de futebol etc., enumera o professor, são elementos que encerram em si significados e ideologias, servindo de apoio na construção de sentidos exigidos por jogos simbólicos. [...] Os jogos e brincadeiras têm como função a socialização dos grupos, pelo estreitamento dos vínculos entre as pessoas (PIACENTINI, 2014, p. 1).

Para Schultz e Souza (2015), jogo pode ser concebido como instrumento muito mais do que simples recreação desde tempos remotos. Tal concepção ganha aportes a partir do Renascimento, na qual a brincadeira galga a status de instrumento para o desenvolvimento da aprendizagem.

Afinal, quando o brincar passa a ser parte da Educação enquanto ferramenta de ensino-aprendizagem?

Esta concepção só ganha ares de ordenamento quando da promulgação da Lei n. 9394/1996, na seção Educação Infantil, Seção II, artigo 29, no qual se propõe que “a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996, art. 29).

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

Uma vez que, a Educação Infantil fica postulada em ordenamento pátrio, da mesma forma o brincar figura em textos de autoridade e passam a compor o currículo da educação de crianças. Esse olhar acerca do brincar sofre transformações uma vez que acontece dentro de um contexto cultural e social (SCHULTZ; SOUZA, 2015).

O brinquedo ganha força com a difusão da Educação Infantil, principalmente, nos tempos atuais. Entendido como recurso que facilita a aprendizagem, ensina e educa de forma prazerosa, contribui para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, utilizar jogos e brincadeiras no referido segmento escolar significa explorar e potencializar a construção do conhecimento por meio da prática (SCHULTZ; SOUZA, 2015, p. 4).

De tal forma, entende-se que brincar é o mesmo que ter a possibilidade de desenvolver capacidades e habilidades. Fato que para Lima (2013) tem conotação com divertir-se, recrear-se, distrair-se, dentre outros.

### **3.2 CONCEITOS, DEFINIÇÕES E UMA BREVE ANÁLISE DOS ESTUDOS, VÍDEO AULAS E CONTEÚDO DE BLOGS ACERCA DO BRINCAR, BRINQUEDO E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS**

Brincar pode parecer algo lúdico, meio de lazer. Mas para os estudos na área de Psicologia e Pedagogia, sobretudo, o brincar, o brinquedo e brincadeiras e jogos servem para desenvolver habilidades, capacidades, competências, melhorar a socialização, envolver a criança de tal forma que a promova enquanto sujeito de sua aprendizagem.

Todo o período da Educação Infantil é importante para a introdução das brincadeiras. Pela diversidade de formas de conceber o brincar, alguns tendem a focalizá-lo como característico dos processos imitativos da criança, dando maior destaque apenas ao período posterior aos dois anos de idade. [...] No entanto, temos clareza de que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações de maior qualidade (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

A História.com (2018, p. 1) postula que, achados atuais apontam também para a importância dos jogos tradicionais na educação e socialização da criança, uma vez que, brincando e jogando, a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças levando-a a reconhecer os mesmos direitos.

Conformem define A História. com (2018, p. 1) muito mais do que brincar, a criança “obedece, ainda, às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações; aprende a ganhar e a perder”.

Logo, para o referido blog pedagógico, brincar enquanto ato educativo fica além do campo das informações. Brincar é muito mais do que perder tempo, tem o claro objetivo para educar.

Por muito tempo, a escola foi vista pelos alunos como algo enfadonho, obrigatório, sem sentido e entediante, e quando os educadores ofereciam brinquedos, eram criticados pelos pais e mesmo por colegas de profissão de estarem perdendo tempo. Contudo, com a revelação de que o brincar pode assumir intencionalidade educativa, descobriu-se um processo que tornou a aprendizagem algo que os alunos se sentem atraídos e que desejam (LIMA, 2013, p. 35).

Já segundo assinala Fantacholi (2009), o brincar assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, exatamente por ser muito mais do que uma maneira de satisfazer instintos infantis.

O brincar, destaca Fantacholi (2009), leva à reflexão, à autonomia, à criatividade. O brincar e a ludicidade possibilitam à criança uma comunicação consigo e com o mundo entorno, levando-a a compreender regras, condutas e aspectos das relações sociais, favorecendo, de tal forma, a construção de conhecimentos, desenvolvimento integral, benefícios estes que proporcionam o ensino e a aprendizagem.

Na visão da supracitada autora quando brinca, a criança se aproxima do mundo dos adultos, parece mais madura (isto de forma simbólica, através de jogos simbólicos ou faz-de-conta, nos quais a criança expressa-se, representa, como quando usa um cabo de vassoura para montar um cavalo ou na brincadeira de casinha, por exemplo).

[...] ressaltamos a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem. Neste contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. Deste modo, a criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros (FANTACHOLI, 2009, p. 1).

Pode-se verificar que, o brincar engloba circunstâncias e aspectos que envolvem a vivência familiar, no âmbito escolar e na forma como a própria criança se percebe, isto enquanto brinca.

De tal maneira, o estudo de Fantacholi (2009) pontua conceitos, destaca aspectos acerca da importância do brincar para a aprendizagem, sem contudo, aplicá-los, e, vê o futuro do brincar aplicado à aprendizagem em estrita relação com a postura do professor (se o professor deixar o brincar de lado, o lúdico nas aulas morre). Tal estudo fica no campo das ideias.

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou recriar novas brincadeiras. Assim, ela vai garantindo a circulação e preservação da cultura lúdica (KISHIMOTO, 2010, p. 1-2).

Bernardes (2015) postula que, brincar compreende muito mais do que imitar adultos. Brincar, para a autora tem ligação com cultura, com o folclore, com a tradição e com aquilo que ancestralmente é passado pela oralidade, e, de tal modo, perpetua a cultura infantil e desenvolve a convivência social.

Pesquisas atuais mostram a importância dos jogos tradicionais na educação e socialização da criança, pois brincando e jogando a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece, ainda, às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações; aprende a ganhar e a perder (BERNARDES, 2015, p. 543).

Lima (2013) traçou um estudo aplicado em uma turma de jardim de infância de forma a apresentar desde a confecção de brinquedos à forma como os professores percebem o ensino pelo viés da ludicidade.

Toda criança aprende a brincar desde os primeiros anos de vida, precisando de alguém disponível para brincar em conjunto, além de ensiná-la a brincar. Nesse sentido, tem-se uma estreita relação entre o brincar e o aprender, ou seja, se o brincar pode fazer parte da aprendizagem não sendo somente lazer. Infere-se que o brincar, no contexto educacional, proporciona não somente um meio real de aprendizagem, como também permite que os educadores possam aprender sobre as crianças e suas necessidades (LIMA, 2013, p. 21).



De acordo com Lima (2013), a noção de infância só surgiria em fins do século XVII. Até porque, em virtude da falta de recursos e o avanço de enfermidades, criança era alguém que não viveria muito. Contudo, a partir do século XVIII, com os primeiros avanços na medicina e na estrutura social, percebeu-se que a criança não era um adulto em miniatura.

Logo, postula Lima (2013), a partir de então nasce o sentimento de infância, mas ainda fortemente atrelada à adolescência, ou seja, dependentes. Meninos e meninas usavam desde os mesmos trajés como também os mesmos brinquedos. Conceito que perjurou, no Brasil, até meados de 1930.

De tal forma, postula a supracitada autora, com os avanços na medicina e na cura de enfermidades, diminui-se os índices de mortalidade, surgem as instituições para o cuidado da criança, e, mudam-se as percepções acerca do desenvolvimento educativo, neste com espaço para o lúdico, o brincar.

Brincadeira, nesse sentido, assinala Lima (2013, p. 33) que se trata de uma “atividade cuja base genética é comum aquela da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais culturais a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios”.

Assim, Lima (2013) tece ricamente seu estudo de forma a evidenciar o histórico não apenas do ato de brincar. Revê a questão do surgimento da infância, bem como o assunto é tratado na escola e na sala universos de sua pesquisa.

Acerca dos referenciais adotados para esta pesquisa que tem conteúdo voltado para a formação docente elencam-se também o livro 12, Psicologia da Aprendizagem, sobretudo, o capítulo 5, de autoria de Picelli e Gomes (2009) em que se retrata que o brincar até pode parecer para muitos como coisa simples, contudo, sociólogos, psicólogos, antropólogos, educadores e especialistas de diversas áreas consideram o brincar coisa muito séria.

Picelli e Gomes (2009) traçam aspectos e datas acerca do tema, destacam os achados de pensadores como Froebel, Piaget, dentre outros em seu estudo visando promover no futuro professor um sentimento de valorização do ato de brincar para o ensino e aprendizagem.

O livro como um todo retrata desde a aprendizagem enquanto processo, as concepções behavioristas de aprendizagem, discute a questão indigesta do ensino da sexualidade na escola, e, culmina na influência da desestrutura familiar na aprendizagem da criança.

Verifica-se que esse é um material interessante e valioso para a boa formação docente.

Almeida (2017) pontua que, a partir de conteúdo de um livro proposto por Kishimoto (2010) o ser humano se apropria e define o que lhe é ímpar a partir do contexto cultural e das suas interações, das quais constrói-se a identidade cultural que lhe é inerente.

Para Almeida (2017), o jogo tem relativa importância, uma vez que, auxilia na aquisição do conhecimento, da construção da aprendizagem enquanto processo. Nas videoaulas (parte II, aulas I e II) ministradas pelo autor, acerca desse assunto, percebe-se que há adoção de um vocabulário bastante técnico de termos que não são de fácil compreensão, fator que dificulta o entendimento das aulas.

Acerca da ludicidade e a aprendizagem, Almeida (2017), postula na videoaula “O lúdico no processo de alfabetização” que, “o lúdico é, praticamente, um princípio”.

De tal forma, Almeida (2017) define que para a alfabetização, o lúdico está além de explorar a ludicidade, as brincadeiras, jogos (que facilitam a apropriação do conhecimento, enquanto estímulo), e, também nas performances das crianças. Uma vez que nelas criam interesse, levada a raciocinar, desenvolva estratégias para obter um resultado. Esta postura, vale, de acordo com o autor para todas as áreas acadêmicas.

Embora, de acordo com o autor supracitado, um planejamento que envolva o lúdico seria inviabilizado por fatores tais na escola pública (em virtude de como o aluno aprende, perfil desse aluno, diagnóstico, planejamento onde há o lúdico), mais eficiente na privada. Conteúdo interessante. Mais focado no campo da teorização não da aplicação.

Figura 1 – Videoaula “O lúdico no processo de alfabetização”

O JÚDICO Como RECURSO PEDAGÓGICO DIRECIONADO A ALFABETIZAÇÃO

Friedman - Jogo => estimula o desenvolvimento de determinadas áreas e promove aprendizagens específicas.

Situações de jogo => elaboração de estratégias p/ obtenção de resultados.

2) A criança consegue visualizar o resultado.

1) desenvolvimento do raciocínio

O educador não deve se concentrar apenas no produto final.

13:38 / 29:22  
www.analouso.com.br / Professor Vinicius Reccanello de Almeida

Fonte: <https://youtu.be/qalKlicZfyo>

As aulas ministradas por Almeida (2017) são enunciativas, uma vez que o autor escreve em canetas coloridas tópicos que vai explicando no decorrer da ministração.

Nestas aulas percebe-se o uso da tecnologia como ferramenta de ensino e aprendizagem. Contudo, o próprio autor relata que escreve bastante no quadro. Tanto que ele comenta que desenvolveu enfermidade no ombro.

Especificamente, na videoaula ilustrada pela figura 3, Almeida (2017) detalha a importância da ludicidade para o processo de alfabetização. Para tanto, parte dos achados de Friedman, Kishimoto no uso do jogo como ferramenta desafiadora para a aprendizagem.

O jogo, defende Almeida (2017), tem seu valor para o processo de ensino-aprendizagem em virtude do estímulo ao desenvolvimento de determinadas áreas e por promover o desenvolvimento de habilidades e aprendizagens específicas como a concentração, a observação, a iniciativa.

O jogo, segundo postula o autor, instiga o aluno a procurar estratégias para vencer. Contudo, Almeida (2017) postula que o educador nesse momento não deve se concentrar apenas no produto final: o aluno que venceu a brincadeira, o jogo. O

mais importante não é identificar quem venceu, mas sim, identificar as diferenças no meio em que cada aluno usou para participar do jogo.

Almeida (2017) define que, o maior cuidado que o professor deve ter quando no uso de ferramentas como jogos e brincadeiras é não se concentrar em um melhor método ou fórmula mágica (generalizável, o mesmo método para todos) para ensinar. Antes, sim, concentrar esforços em observar como o aluno aprende, seu estilo, suas dificuldades, quais estratégias emprega para assimilar o que lhe é ensinado para promover sua aprendizagem.

Outro autor que postula seus achados acerca do brincar, brinquedo e brincadeiras na aprendizagem em formato audiovisual é Messeder (2016).

Em sua videoaula “O brinquedo, a brincadeira e o jogo na educação infantil” Messeder (2016) visa preparar professores que almejam prestar concurso público. Logo, o conteúdo é enfatizar os fundamentos da educação.

Messeder (2016) diz que a seleção do brinquedo exerce influência na formação do caráter do indivíduo. Pois, o brinquedo dá vida, significado à brincadeira. Por exemplo, pás, baldinhos, leva a criança a ser formada em um comportamento pacífico. Mas, se o brinquedo for um game com conteúdo violento, ensina-se à beligerância. Fomenta comportamentos o brinquedo, isto com mais de um significado.

Um cavaleiro de pelúcia, segundo o autor supracitado, ensina a criança a respeitar os animais, mas também exercer domínio quando a criança monta no cabo de vassoura. Ao que ele chama de consciência especista (dar à criança um brinquedo que fomenta comportamentos futuros de domínio, de violência, destrutivos, ou de sensibilidade, ordeiro, pacífico, construtivo).

Logo, verifica-se que, o brinquedo é algo fomentador de comportamentos. Que no mundo adulto tem um significado. Mas, como essa significação se dá para a criança é bastante intrínseco. Por exemplo, a bola, no jogo de futebol leva e ensina a criança a competir, não cooperar.

Esse papel do brinquedo é extremamente formador, define Messeder (2016), uma vez que promove aprendizagem social, cultural. Como ele conta da boneca da filha. Boneca que teve as mãos comidas pelo cachorrinho da família. A garotinha quis desfazer-se da boneca, pois, quebrada, feia não serviria mais. Contudo, os pais ensinaram a garota a não jogar, mas, sim, ficar e brincar com a tal boneca, vendo

que há pessoas sem as mãos que trabalham, estudam, vivem bem. Como este brinquedo será empregado em aprendizagem é que transforma, se adotado de forma pedagógica.

Realizado pelo Instituto Alana (2015), o Projeto Território do brincar: diálogo com escolas observou crianças de diferentes faixas etárias, localidades, registrando em fotos, filmes, textos e áudios o brincar fora do âmbito escolar.

A ênfase deste projeto era, exatamente, provocar pais, professores e gestores para a questão da importância do brincar como sendo muito mais do que ludicidade (FIGUEIREDO, 2015).

Este projeto supracitado aplicava o brincar, a construção de brinquedos e a realização de jogos e atividades durante um tempo, em locais abertos, até mesmo o quintal da casa da criança para verificar o quanto a criança contemporânea se diverte, brinca, como ela faz estas tarefas com quem, onde, o que emprega (FIGUEIREDO, 2013).

O material desse projeto é todo ilustrado, rico em imagens e em detalhes de como o projeto fora desenvolvido em locais em que pouco ou nem se pensa que a criança vai brincar.

Acerca desse aspecto, Lima (2013) assinala que, para que o brincar seja aplicado na aprendizagem e no ato de ensinar e aprender, seria o professor o mediador desse importante processo.

Contudo, para essa efetiva aplicação do brincar no contexto da sala de aula, já na formação do professor há que se promover uma mudança potencial nos paradigmas relativos à criança, ao contexto, ao currículo, dentre outros. Isto, pois, teoria e prática precisam consagrar um ideário que prevê como cume alunos criativos, críticos, aptos, certamente, o brincar, jogos, brincadeiras, contos e lendas são de sumarássima importância.

### **3.3 O FUTURO DO BRINCAR, DO BRINQUEDO, DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA**

Os estudos referendados postulam que o brincar é um processo que envolve aspectos psicológicos, serve como fonte de conhecimento e promove desenvolvimento de capacidades, habilidades e destrezas tais nas crianças.

Sobretudo, na Educação Infantil, o ato de brincar é visto como um instrumento formidável de aprendizagem por promover o desenvolvimento também do convívio social.

O brincar gira em torno da cultura lúdica, que é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que tornam a brincadeira possível, com a incorporação de aspectos da cultura em que a criança vive. A criança, o adolescente ou o adulto, ao representar uma situação, necessariamente o faz(em) partindo das relações sentidas ou vivenciadas no ambiente e na cultura. O brincar de uma criança no Brasil é, portanto, diferente do brincar de uma criança em qualquer outro país, o que nos permite entender que há raízes sociais e culturais nas diferentes formas do brincar. Dessa forma, assimilam nas construções simbólicas as regras e os papéis sociais com os quais convivem. As crianças, ao representar, conhecem e incorporam a realidade (GIL, 2017, p. 1).

Fantacholi (2009, p. 5) assinala que mais do que compreender ou empregar o ensino pelo viés do lúdico, do brincar, para o futuro da escola de forma geral, faz-se necessário que se compreenda, sobretudo, que a relevância do brincar possibilita não só à criança crescimento.

Segundo postula Fantacholi (2009), o brincar também, possibilita ao professor uma outra forma de intervenção apropriada no processo de ensino aprendizagem. Pois, uma vez que ele, professor incorpora brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica em diferentes atividades possibilita a construção de significados para a criança.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças [...] o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para

que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto (FANTACHOLI, 2009, p. 5).

Pode-se verificar até aqui que, o brincar não está em fase de extinção. Sofre apenas as transformações culturais e sociais do contexto atual.

Kishimoto (2010) assinala que, as práticas pedagógicas, a postura do professor também precisa contemplar esses aspectos e rever paradigmas.

De tal forma, Almeida (2008, p. 1) destaca que, quanto à formação de professores, um princípio de fundamental importância para a prática pedagógica é o ato de brincar, o lúdico, as brincadeiras.

As atividades lúdicas como recursos da prática educativa devem estar presentes no cotidiano das salas de aula da Educação Infantil visando não só o desenvolvimento emocional dos alunos, como também a compreensão por parte dos educadores sobre os limites e as possibilidades de trabalhar as questões afetivas no contexto escolar (ALMEIDA, 2008, p. 1).

Pode-se ver que, em todos os estudos, videoaulas e no conteúdo do blog adotados para esta pesquisa essa questão fica evidenciada de modo a conduzir a ação pedagógica futura do acadêmico de pedagogia nessa vertente para a Educação em todos os seus níveis.

Logo, verifica-se que, quando formado para trabalhar nesse viés, de descobrir o universo infantil de forma a considerar o brincar como ferramenta pedagógica, não significa para o professor, apenas dar tempo nas aulas para brincar puramente.

Antes, sim, revela o Portal Educação (2018, p. 1) demanda do educador “informação e conhecimentos teóricos, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser cúmplice da criança neste processo. O educador por meio das experiências lúdicas infantis poderá obter informações importantes no brincar espontâneo ou no brincar orientado”.

Das muitas oportunidades que o brincar realiza na prática pedagógica, nos achados do Portal Educação (2018, p. 1), há aspectos importantes sobre o papel do educador a serem destacados na formação e, póstuma prática, que refletem a importância do brincar no contexto educacional. Ações como:

1. Ser um facilitador das brincadeiras, podendo misturar momentos em que orienta e dirige o processo, com outros momentos e que as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras.

2. Observar e coletar informações sobre as brincadeiras das crianças para incrementá-las em futuras oportunidades.
3. Procurar participar das brincadeiras e valer-se para questionar com as crianças sobre as mesmas.
4. Organizar e estruturar o espaço de forma a instigar na criança a necessidade de brincar, além de facilitar a seleção das brincadeiras.
5. Desenvolver nos jogos de regras atitudes cooperativas entre as crianças, enfatizando que o mais importante é participar das brincadeiras e dos jogos.
6. Deve-se respeitar o direito da criança participar ou não de um jogo. Nesse momento, o educador tem que instituir uma situação diferente de participação dela nas atividades como: auxiliar com materiais, fazer observações, emitir opiniões etc.
7. Em uma situação de jogo ou brincadeira é importante que o educador esclareça de forma clara e objetiva as regras às crianças. E se for necessário pode mudá-las ou adaptá-las de acordo com as faixas etárias.
8. Instigar nas crianças a socialização do espaço lúdico e dos brinquedos, desenvolvendo assim o hábito de cooperação, conservação e manutenção dos jogos e brinquedos.
9. Estimular a imaginação infantil, para isso o professor deve oferecer materiais dos mais simples aos mais complexos, podendo estes brinquedos ou jogos serem estruturados (fabricados) ou serem brinquedos e jogos confeccionados com material reciclado (material descartado como lixo), por exemplo: pedaço de madeira; papel; folha seca; tampa de garrafa; latas secas e limpas; garrafa plástica; pedaço de pano etc. (PORTAL DA EDUCAÇÃO, 2018, p. 1).

Portanto, a presente pesquisa descreveu os achados dos estudos de referência bem como os demais autores de forma a evidenciar a importância do brincar na formação e na prática pedagógica de forma a resgatar valores sociais e culturais, pois a melhor fase da vida é a infância.



#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é desenvolver habilidades, é ter possibilitado o estímulo para o desenvolvimento de capacidades como refletir, divertir-se, relaxar, enfrentar desafios, dentre outras. Isto como definem Kishimoto (2010), Schultz e Souza (2015), por exemplo.

O brinquedo pode ser ferramenta pedagógica. Contudo, planejamento é vital. Pois, conforme apontou Messeder (2016), pode o brinquedo ter duplo significado: promover comportamento pacífico ou beligerante.

As brincadeiras tem destacada importância por promover interações, ensinar o convívio em grupo, com regras, com cooperação para se alcançar objetivos, promove socialização, define aspectos culturais, dentre outros, conforme apontam Almeida (2017), Lima (2015) para exemplificar.

Logo, para o alcance do objetivo geral que visava levantar como algumas pesquisas atuais, algumas videoaulas e o conteúdo de blogs de Pedagogia concebem o conceito de brincar, brinquedos, brincadeiras tradicionais e a importância da ludicidade destes para o desenvolvimento da aprendizagem em crianças da Educação Infantil, alcança-se que o brincar é um ato que influencia o desenvolvimento de habilidades, socialização, memória, espírito de cooperação, dentre outros. Também que, os jogos, as brincadeiras e o brinquedo servem como utensílios pelos quais o ato de brincar é estimulado.

Contudo, conforme assinalou Messeder (2016), há cuidados a serem tomados quando se propõe brincadeiras, jogos ou momento de ludicidade para crianças, uma vez que, sem o devido planejamento, pode-se incutir ideologias ou comportamentos na criança que podem ser nocivos ao seu desenvolvimento.

Já com relação aos objetivos específicos, primeiro, analisar como os estudos e demais referenciais que definem, desenvolvem e defendem a importância do brincar, brinquedo, brincadeiras tradicionais e a ludicidade destes; alcança-se que, em referenciais como os estudos de Bernardes (2006), bem como os achados de Almeida (2017), embora com um intervalo considerável de espaço de tempo, o conceito para brincar e sua importância no desenvolvimento infantil não apresentou mudanças.

Mesmo com essa lacuna de tempo, o brincar é visto como importante meio para a promoção da aprendizagem em virtude dos aspectos sociais, culturais e interativos que o ato concerne e promove.

Com relação a tecer um breve histórico do brincar, do brinquedo e das brincadeiras enquanto ferramentas de ensino, verifica-se que, há brinquedos e brincadeiras herdados dos colonizadores e até de épocas anteriores a Cristo. Sem, contudo, perderem seu alto potencial para a promoção da aprendizagem.

E, acerca de se destacar qual o futuro destes instrumentos de ensino no contexto educacional atual, fica a ideia de que o que verdadeiramente ocorre é que, o brincar, as brincadeiras e os jogos compreendem reais instrumentos de ensino que se diversificam, passam por remodelagens e não deixam de ser importantes para o auxílio da aprendizagem e do ensino.

Após analisar todo o conteúdo levantado para a efetivação da pesquisa, evidencia-se que, o tema tanto promoveu estudos no passado quanto no presente. É interessante e atual. Auxilia a aprendizagem bem como a formação da identidade, da personalidade do indivíduo.

O tema passa, sim, por mudanças, conforme o contexto. E, nesse sentido, tem o professor que ser, já na sua formação, levado a empregar o brincar para efetivar o processo de ensino e aprendizagem de forma planejada, sem tirar das aulas o lúdico, o prazer do brincar e do aprender pelo viés das brincadeiras tradicionais e dos jogos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Vinícius de. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação - capítulo II - PARTE I**. Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=LwWTx22WC\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=LwWTx22WC_8)> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h27min.

ALMEIDA, Vinícius Roccanello de. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação - capítulo II - parte II**. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=AD1jZp6EnDE>> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h29min.

ALMEIDA, Vinícius de. **O lúdico no processo de alfabetização**. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=qalKlicZfyo>> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h30min.

ALMEIDA, Márcia Tereza Fonseca. **O brincar e o professor de Educação Infantil**. Disponível em: <<http://avisala.org.br/index.php/assunto/reflexoes-do-professor/o-brincar-e-o-professor-de-educacao-infantil/>> Acesso em: 25 mai. 2018, às 08h54min.

A História. com. **Porque tudo tem uma história. História de jogos e brincadeiras antigas**. Disponível em: < <http://www.ahistoria.com.br/jogos-e-brincadeiras-antigas/>> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h07min.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/Ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm)> Acesso em: 13 abr. 2018, às 11h02min.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil 2010. Disponível em: < [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category\\_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h37min.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil. 1998. Disponível em: < [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf)> Acesso em: 13 abr. 2018, às 08h33min.

BRASIL. Um salto para o futuro. Brinquedos e brincadeiras na creche e na pré-escola. Disponível em: <

[https://cdnbi.tvescola.org.br/resources/VMSResources/contents/document/publicationsSeries/17220212\\_BrinquedosBrincadeiras.pdf](https://cdnbi.tvescola.org.br/resources/VMSResources/contents/document/publicationsSeries/17220212_BrinquedosBrincadeiras.pdf)> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h40min.

DANTAS, Gabriela Cabral da Silva. **Brincadeiras e brinquedos culturais**. Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/cultura/brincadeiras-brinquedos-culturais.htm>>. Acesso em 08 mar. 2018, às 20h05min.

FIGUEIREDO, Fernanda Heinz. **Território do Brincar como janela de experiência**. In: **Território do brincar: diálogo com escolas**. Renata Meirelles (org.). Projeto Alana. Disponível em: <[http://territoriodobrincar.com.br/wp-content/uploads/2014/02/Territ%C3%B3rio\\_do\\_Brincar\\_-\\_Di%C3%A1logo\\_com\\_Escolas-Livro.pdf](http://territoriodobrincar.com.br/wp-content/uploads/2014/02/Territ%C3%B3rio_do_Brincar_-_Di%C3%A1logo_com_Escolas-Livro.pdf)> Acesso em: 10 abr. 2018, às 11h36min.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2002, 173p. Disponível em: <[https://professores.faccat.br/.../como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos...](https://professores.faccat.br/.../como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos...)> Acesso em: 12 abr. 2018, às 20h01min.

GIL, Márcia de Oliveira Gomes. **Brincar é coisa muito séria!** Revista de Pediatria SOPERJ. Referência: Número atual: 17.3 – outubro 2017. Disponível em: <<https://4daddy.com.br/brincar-e-coisa-muito-seria/>> Acesso em: 08 mai. 2018, às 16h21min.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>> Acesso em: 08 mar. 2018, às 19h59min.

SCHULTZ, Daniela Bonifácio; SOUZA, Flora Lima Farias de. **O brincar e suas contribuições no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Disponível em: <<http://www.fapb.edu.br/uploads/files/ARTIGO%20Daniela.pdf>> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h02min.

BARROS, Jussara de. **Resgatando brincadeiras antigas**. Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/dia-das-criancas/resgatando-brincadeiras-antigas.htm>> Acesso em 08 mar. 2018, às 20h09min.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história**. Disponível em: <<http://www2.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/47ElizabethBernardes.pdf>> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h14min.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A importância do brincar na Educação Infantil.** 2009. Disponível em: <[http://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm#capitulo\\_4](http://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm#capitulo_4)> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h19min.

LIMA, Bruna Alessandra Silva. **O brincar na educação infantil: o lúdico como estratégia educativa.** Disponível em: <[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4938/1/2013\\_BrunaAlessandraSilvaLima.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4938/1/2013_BrunaAlessandraSilvaLima.pdf)> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h43min.

MESSEDER, Hamurabi. **O brinquedo, a brincadeira e o jogo na educação infantil** - Aula 02 de 06. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gQIUdrByxkc>> Acesso em: 08 mar. 2018, às 20h25min.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: <[https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy\\_of\\_historia-i/historia-ii/china-e-india](https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india)> Acesso em: 15 mar. 2018, às 08h28min.

PORTAL EDUCAÇÃO. **Papel do educador na educação lúdica.** Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/papel-do-educador-na-educacao-ludica/35746>> Acesso em: 25 mai. 2018, às 09h36min.

PIACENTINI, Patrícia. **Cultura lúdica sempre acompanhou a humanidade:** jogos e brincadeiras são importantes para a socialização, estreitando os vínculos entre as pessoas. Disponível em: <<http://pre.univesp.br/cultura-ludica#.Wum6CJ1KJIU>> Acesso em: 08 mai. 2018, às 16h18min.