

A RELEVÂNCIA DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*Amanda Ramos Morais Santos¹
Jéssica da Rocha Trancoso da Silva²
Orientador Prof. Omar Carrasco Delgado³*

RESUMO

É objetivo, deste artigo, analisar a relevância da brincadeira no desenvolvimento da criança na educação infantil, realizado por intermédio da pesquisa bibliográfica embasada em artigos, livros de autores e meios eletrônicos para aprofundar os conhecimentos. Na concretização do estudo questionou-se como a brincadeira pode atuar no desempenho infantil e, em busca de respostas ocorreu o diálogo com autores como Vygotsky, Kishimoto, Piaget, dentre outros propondo repensar sobre o ensino, aprendizagem e valorização da ludicidade. Organizado em tópicos, o texto oportuniza refletir sobre a relevância do brincar nesta modalidade de ensino de forma saudável e lúdica, favorecendo o desenvolvimento nos aspectos social, cultural, cognitivo, afetivo e motor. Os fundamentos teóricos de suporte afirmam que a brincadeira no âmbito educacional se torna recurso de aprendizagem, desde que não seja esquecido o aspecto lúdico que traz consigo. E, convém ao docente repensar sua prática pedagógica constantemente, valorizando-a como recurso favorável ao desempenho do alunado, respeitando as diversidades de saberes com atividades oportunas da vivência do universo infantil.

Palavras-Chave: Brincadeira. Criança. Educação Infantil. Lúdico.

ABSTRACT

The objective of this article is to analyze the relevance of play in children 's development in pre - school, through bibliographical research based on articles, author' s books and electronic media, where it sought to deepen our knowledge. To concretize the study, it was questioned how the play can help in the development of the child, in search of answers occurred the dialogue with authors like Vygotsky, Kishimoto, Piaget, among others proposing to rethink about teaching and learning valuing playfulness. Organized in topics, the text allows us to reflect on the relevance of playing in this modality of teaching in a healthy way, experiencing the playful, favoring development in the social, cultural, cognitive, affective, motor aspects. The theoretical foundations of support affirm the supposition that play in the educational sphere becomes a learning resource, as long as the play aspect is not forgotten. And, it is appropriate for the teacher to rethink his pedagogical practice constantly, valuing them as a resource favorable to the child's performance, respecting the diversities of knowledge and offering diversified activities opportune of the experience of the universe of children.

Keywords: Play. Child. Child education. Playful.

¹ Graduanda do Curso Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Multivix – Cariacica (ES).

² Graduanda do Curso Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Multivix – Cariacica (ES).

³ Orientador: Professor no Curso de Pedagogia da Faculdade Multivix - Cariacica/ES.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa possui como objetivo geral analisar a relevância da brincadeira no desenvolvimento da criança na Educação Infantil e objetivos específicos: Investigar significado, principais características e seriedade do brincar; Discutir sobre a relevância da utilização de atividades lúdicas no contexto educativo; Demonstrar a influência exercida pelo brincar nesta etapa de ensino.

A investigação do tema relaciona-se a área da educação, intenciona compreender a relevância das brincadeiras no desenvolvimento e existência da criança, pois, o brincar é vivenciado por elas com seriedade. Questiona-se: Qual a relevância da brincadeira no desempenho frequentante a Educação Infantil?

Em busca de repostas, a pesquisa bibliográfica embasada em instrumentos de coleta de dados como artigos, livros de autores e meios eletrônicos favoreceu alcançar os objetivos propostos. A pesquisa bibliográfica, conforme Gil (2002) é “Desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (p. 44), favorece apresentar ideias com fundamento em estudos que expõem com clareza, compreensão e argumento.

Hipoteticamente, brincar favorece ao desenvolvimento infantil, devendo ser respeitadas as capacidades e limitações. E, constitui-se fundamental aos professores desta etapa de ensino, se conscientizarem da necessidade da criança brincar proporcionando uma aprendizagem lúdica, diversificada e prazerosa, que atue na formação da identidade como sujeito social. Incluir brincadeiras na educação representa uma oportunidade da criança vivenciar aprendizagens múltiplas, envolver-se na diversidade de relações e formação de atitudes mediante aos desafios impostos favorece a interação e desenvolvimento segundo as individualidades, aprendizagem de regras de convivência envolvendo valores culturais e morais.

Entretanto, o papel desempenhado pelo professor no ato de ensinar é essencial, pois, atuar como mediador do conhecimento tendo a brincadeira como instrumento

pedagógico pode oportunizar a vivência de momentos lúdicos de desenvolvimento, potencialidades, interação e socialização. Estudar o tema impõe direcionar o olhar sobre o aluno como sujeito capaz, instigando os professores a adquirirem conhecimentos sobre a “Relevância e Influência das Brincadeiras no Desenvolvimento Infantil”, para que cientes de sua responsabilidade venham a desempenhar com destreza e competência a profissão.

A psicomotricidade contemplada na ação do brincar envolve o compromisso em se tornar consciente de que corpo e mente precisam estar em constante equilíbrio com o ambiente. A psicomotricidade ocupa lugar de destaque na educação infantil, principalmente na primeira infância, devido à urgência de desenvolvimento amplo para que movimentos afetivos, motores e intelectuais se tornem independentes, motivo este ser necessário inculcar nos planejamentos espaço e tempo para ser concretizada.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. A BRINCADEIRA NA HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO

No contexto histórico da educação, a brincadeira passou por um longo processo de mudanças, onde muitas vezes, dependendo da cultura da sociedade vigente, era considerada como perda ou ocupação do tempo ocioso da criança, até chegar à concepção de recurso de aprendizagem e desenvolvimento. Brougère (apud KISHIMOTO, 1998), frisa que os brinquedos sempre ocuparam lugar de destaque na fase infantil, sendo comum no Império Romano barquinhos, espadas de madeira e bonecas para as meninas. A concepção e relevância do brinquedo e brincadeira dependem da conjuntura em que se insere, sendo direcionados de forma orientada para aprendizagens, como momentos de diversão ou meio de ocupar o tempo ocioso infantil.

No decorrer da história Azevedo (1999) relata que, a escolarização surgida no século XVII, causou alterações na concepção da infância, onde a brincadeira passou a assumir caráter educativo e, nessa mesma época a igreja passou a exercer sua

função educativa, por intermédio da Companhia de Jesus e, tanto o jogo educativo como as brincadeiras ocuparam lugar de destaque como recurso auxiliar instrutivo.

Mais adiante no século XVIII, segundo Brougère (apud KISHIMOTO, 1998), a criança passou a ser vista como página em branco, ser primitivo e racional não pensante, percebendo-se necessitar de orientações que despertassem a responsabilidade de adulto. Na chegada da Revolução Industrial, frisa o autor que, surgiu à urgência de criação da pré-escola, ampliou-se os cuidados com a clientela infantil, a qual passou a receber uma educação compensatória visando preencher lacunas deixadas pelos familiares.

Após esse contexto que sinalizava um novo modo de visualizar a brincadeira, Froebel (apud ARCE, 2002), cita que a admissão no contexto educacional ocorreu mediante invenção dos jardins de infância, produto de sua proposta. E, considerando-os locais de aprendizagens, as brincadeiras passaram a ser idealizadas como proposta pedagógica, objetivando despertar oportunidades favoráveis ao desenvolvimento e utilizadas como recurso estratégico de ensino.

Transcorrendo o percurso da história, no século XX, Vygotsky (apud OLIVEIRA, 2010) baseado na teoria ligada à Psicologia do Desenvolvimento e de aprendizagem, procurou-se dar novo significado a educação, defendendo o brincar por favorecer ao desempenho da criança no decorrer do cotidiano escolar.

Lev Semenovitch Vygotsky nascido em 17 de novembro de 1896, na cidade de Orsha, na Bielo-Rússia, foi professor e pesquisador. Desenvolveu estudos relacionados à pedagogia e psicologia, considerando em sua teoria que a inteligência se constitui base nas relações estabelecidas pelo sujeito, vindo a contribuir com a educação em oportunizar estudar sobre como ocorre o desenvolvimento e aprendizagem mediados pela interação.

A proposição de Vygotsky (apud OLIVEIRA, 2010) sobre o histórico-cultural ou sociocultural dos processos psíquicos do ser humano, conhecida também como abordagem sociointeracionista possui referência nas funções psicológicas do indivíduo que, classificadas como elementares e superiores tendem explicar como

acontece à tomada de consciência relacionada ao conhecimento, partindo da compreensão de que o organismo em sua atividade contínua estabelece interação entre condições sociais e base biológica comportamental.

Observando em suas pesquisas estruturas orgânicas elementares, Vygotsky (apud OLIVEIRA, 2010) concluiu que estas são determinadas pela maturação, modificando-se e tornando mais complexas as funções mentais, dependendo das experiências sociais vivenciadas pelo sujeito em meio ao processo evolutivo apoiado em instrumentos e signos. Relata Oliveira (2010, p. 58) que:

Ao lado de sua constante preocupação com a questão do desenvolvimento, Vygotsky enfatiza em sua obra a importância dos processos de aprendizado. Para ele, desde o nascimento da criança, o aprendizado está relacionado ao desenvolvimento e é “Um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas”.

Estando o desenvolvimento relacionado ao nascimento, após essa etapa a criança passa por um processo mediado pela interação que estabelece com as pessoas que a cercam, ampliando seus conhecimentos. O pensamento que se forma por interferência das condições geradas pelo sujeito, mediado pelos signos⁴ e instrumentos⁵ culturais que se apresentam no contexto histórico e social favorece interagir e conviver socialmente, determinando ação e pensamento. Nesse sentido, quando uma criança brinca além de estar envolvida no universo lúdico, interage, atuando no desenvolvimento do pensamento e modos de agir no mundo.

A infância é concebida conforme tradição e época que o sujeito se encontra inserido. Assim, no decorrer da história, a criança algumas vezes, é visualizada “Por sua ingenuidade, gentileza e graça, se torna uma fonte de distração e de relaxamento para o adulto” (ARIÉS, 1981, p. 100) outras vezes com base no sentimento de “Paparicação” (p. 104) se tornando objeto de apreciação. E, o período infantil se concretiza como recurso de adaptação ao meio social, sofrendo mudanças em seu conceito no decorrer dos anos até chegar à concepção atual de sujeito de direitos.

⁴ Elementos que representam ou expressam outros objetos, situações. (OLIVEIRA, 1997, p. 30).

⁵ Elemento interposto entre o trabalhador e o objeto de seu trabalho, ampliando as possibilidades de transformação da natureza (OLIVEIRA, 1997, p. 29).

Contudo, a brincadeira como recurso pedagógico no Brasil, menciona Kishimoto (1998) ter sido introduzida no início da pedagogia nova, oportunizou direcionar novo olhar sobre o ensino, principalmente por volta de 1930, quando um grupo de educadores lançou o “Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova”, dirigida ao povo e ao governo com ideias consensuais, ideológicas e teóricas. Essa proposta oportunizou a reconstrução total da educação de forma pública, legal, obrigatória e gratuita, favorecendo o desenvolvimento do aprendiz.

Na atualidade as brincadeiras se tornam momentos de descontração quando as crianças brincam livremente, porém se direcionadas ao aspecto pedagógico objetivam o desenvolvimento. E, Piaget citado por Wadsworth (1996) menciona que “Todo conhecimento é uma construção⁶ resultante das ações da criança” (p. 13), nesse âmbito, as brincadeiras e jogos podem se tornar recursos favoráveis ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, sendo por este motivo que devem ser práticas constantes dos educadores.

Piaget foi um estudioso da educação, pesquisador, especialista em psicologia evolutiva e desenvolveu a teoria chamada Epistemologia Genética⁷, na qual esclarece como o indivíduo alcança o conhecimento desde o nascimento. Segundo Piaget citado por Wadsworth (1996), o sujeito possui conhecimentos desde que nasce, porém estes se ampliam no decorrer do tempo, dependendo de oportunidades para que esta venha a ocorrer. No contexto escolar, essa teoria se instaura nas atividades executadas pelos alunos que, apoiados pelo professor além de ir à busca do conhecimento, são orientados para que se tornem autônomos no caminho em alcance da aprendizagem.

2.1.1. Concepções Básicas: Brincadeira e Ludicidade

Conforme Vygotsky (1988 apud CARNEIRO e DODGE, 2007) no “Desenvolvimento cognitivo, a brincadeira é o momento em que os elementos da imaginação da

⁶ A construção do conhecimento ocorre quando acontecem ações físicas ou mentais sobre os objetos.

⁷Teoria de Piaget que possui como base a inteligência e desenvolvimento cognitivo do ser humano no percurso do processo de formação do conhecimento, sendo “A busca do entendimento de como o conhecimento é construído, e nesta perspectiva se torna epistemológico” (FERRACIOLI, 1999, p.6).

criança se integram aos elementos elaborados e modificados da realidade” (p. 38). Nesse sentido, ao brincar ocorre à apropriação de aspectos da realidade que, favorecidos pela imaginação envolve a vivência momentânea e ocorre a concretização do sujeito dentro de sua realidade.

A ludicidade atua como componente da cultura humana, manifestando-se em atividades sociais, ao que Kishimoto (1998) relata possibilitar ao educador estudar a relação estabelecida com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a formação da personalidade.

Em relação à brincadeira, Friedmann (1996) descreve que “Refere-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo resultante de uma atividade não estruturada” (p. 28). Mediante os conceitos evidenciados, verifica-se que brincadeira e ludicidade se encontram entrelaçadas, tornando-se necessidades infantis, proporcionando prazer na participação e podendo ser oportunizada por profissionais que trabalham na educação infantil como atividades promotoras de potencialidades.

2.2. A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

De acordo com Carneiro e Dodge (2007), a brincadeira desenvolve a concentração, observação, percepção e análise consideradas importantes ao desenvolvimento. Menciona ainda que, no brincar ocorre a descortinação do mundo e expressão sobre o ambiente. Sendo recurso necessário para a criança em sua interação e desenvolvimento de potencialidades, atua como “[...] Uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio” (BRASIL, 1998, p. 21, vol. 01), devendo ser respeitadas as individualidades.

A brincadeira favorece o desenvolvimento de habilidades, estabelecendo ampla afinidade com a educação e, nesse espaço se aprende a conviver, criar vínculos duradouros, desenvolver competências, raciocínio, julgamento, argumento e chegar a um consenso, contribuindo no desenvolvimento nas dimensões físicas, sociais, culturais, emocionais e cognitivas (KISHIMOTO, 2011). Considerada favorável na construção da realidade infantil atribui novos significados por intermédio

da combinação entre imaginação e imitação, pois, à medida que brinca cria, explora, constrói conhecimentos e estrutura o pensamento.

Ao serem utilizadas como estratégias de ensino, as brincadeiras oportunizam vivenciar momentos construtivos de conhecimentos significativos, equacionados por ampla interação e expressão do pensamento mediante as ações efetuadas resultantes de experiências vivenciadas. Assim, os papéis desempenhados pelas crianças, como exemplo, ser mãe, pai ou filho, demonstra a realidade na qual vive e favorece representar o uso que fazem da linguagem na imitação, criação e desenvolvimento, sendo que a incorporação de representações sociais favorece descobrir o meio, influenciando e contribuindo para a formação.

2.2.1. Jogos Eletrônicos

Com a incorporação da brincadeira no contexto infantil, os avanços tecnológicos, conforme Carneiro e Dodge (2007) trouxeram novos tempos ao contexto social, especialmente em âmbito de comunicação e informação. Isto impõe as crianças mudanças no brincar, sendo que boa parte do tempo brincam sozinhas e “Muitas ações comuns na infância dos pais foram substituídas por outras, como, por exemplo, os jogos eletrônicos, que refletem o mundo atual, no qual os filhos estão inseridos” (CARNEIRO e DODGE, 2007, p. 119).

Ainda assim, no desenvolvimento da leitura, memorização, registro, identificação e demais aspectos englobados, expõe Mendes (2006) que, os jogos desafiam os educandos na construção de possíveis caminhos para aprender, associados às práticas cotidianas e técnicas intelectuais constituintes da mentalidade dos participantes. E, por favorecerem ao ato educacional, influenciando na capacidade do jogador nos aspectos lógicos, históricos, geográficos, culturais entre outros, adentram em campos diversificados de conhecimentos com aprofundamento das informações relacionadas ao meio e a si mesmo.

Mendes (2006) destaca ainda que os jogos eletrônicos “Têm objetivos educativos - não necessariamente de uma pedagogia escolar - muito bem definidos, com base em objetivos e políticas de consumo relacionado a mecanismos de venda”

(MENDES, 2006, p. 79). Logo, quando direcionados ao público específico podem ser orientados por finalidades do ensino, com respostas que devem ser analisadas, questionadas em alcance do desenvolvimento do sujeito em questão. E, considerado instrumento favorável ao desenvolvimento infantil, como exemplo, o videogame que possui jogos oportunos da criança montar estratégias para vencer ou alcançar objetivos comuns, favorecem a interação virtual de forma lúdica e proporciona desenvolver a inteligência, afetividade, etc.

Conforme Moita (2007), os jogos eletrônicos podem ainda ser relacionados ao currículo cultural, cujo conhecimento ocorre por intermédio da expressão do pensamento, considerando a complexidade e abrangendo múltiplas referências. Quando considerado espaço de rede colaborativa em partilha e inovar os conhecimentos, favorece a interação e flexibilidade da aprendizagem dos envolvidos, sendo nesse caráter lúdico que se torna possível ocorrer à mediação dos conteúdos, associado ao prazer. Nesse espaço que “Valores éticos e morais, vão constituir novos comportamentos, atitudes, que terão ressonância no aprender de novas sociabilidades e na construção de novas identidades” (MOITA, 2007, p. 178).

O currículo cultural construído com a utilização de jogos eletrônicos apresenta um caráter que agrega novos conhecimentos aos indivíduos envolvidos. Esse novo enfoque impõe aos educadores da educação infantil, no decorrer da prática pedagógica, repensarem sobre o currículo, cujos processos educacionais acessíveis e previsíveis, utilizando jogos eletrônicos podem beneficiar e ampliar os conhecimentos dos alunos, agregando novas informações àquelas já existentes.

2.3. O DESENVOLVIMENTO INFANTIL NO ÂMBITO DA BRINCADEIRA

A brincadeira possui a função socializadora, integradora, promotora da distração e fuga da realidade. A prática nesta etapa de ensino favorece ao desenvolvimento nos aspectos social, cultural, afetivo, cognitivo, biopsicossocial e formação da personalidade.

Vygotsky (apud WAJSKOP, 2007), menciona o brinquedo é objeto representativo da identidade e autonomia. Nas brincadeiras, a criança pode desenvolver capacidades importantes como, atenção, imitação, memória, imaginação e amadurecimento da capacidade de socialização ocasionado pela interação, experimento, aprendizagem de normas e papéis representados. Cita ainda que, brincar é atividade humana criadora onde fantasia e realidade interagem em prol de possíveis formas interpretativas e expressivas, favorecendo a construção das relações sociais e da identidade.

Quando a criança é estimulada a brincar, as oportunidades de desempenho se ampliam, exercitando potencialidades como interação, expressividade, afetividade, entre outras, necessárias na sua formação. Motivo esse que, nesta modalidade as brincadeiras se tornam atividades necessárias e, quando intermediadas por tarefas lúdicas as crianças aprendem diferentes maneiras de andar, viver, pular e interagir. Favorecem ainda um estado saudável, sendo considerado sinal de saúde, ao que dificilmente quando uma criança que está bem se nega a entrar em atividade lúdica (WINNICOTT apud CARNEIRO e DODGE, 2007).

As brincadeiras oportunizam a criança experimentar, descobrir, inventar, exercitar e conferir suas habilidades proporcionando a aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. Quanto mais simples o material para brincar maior fantasia exige, quanto menos sofisticado for o recurso maior desafio se constitui e, este ato é sempre uma oportunidade de interação, realização de escolhas na tomada de decisões.

2.3.1. Projetos Pedagógicos com utilização de Brincadeiras

Todo profissional que trabalha na educação infantil sente necessidade de espaço e tempo para brincar, pois, à medida que a criança adentra no universo lúdico aprende se divertindo, vindo a estabelecer relações com os colegas e descobrindo o meio.

Dentre as múltiplas oportunidades a serem oferecidas às crianças, os projetos pedagógicos envolvendo brincadeiras são meios favorecedores da vivência da ludicidade e desenvolvimento, atuando na formação da identidade. Contudo, nos

projetos pedagógicos deve-se estar atento aos tipos de brincadeiras utilizadas, observando o tempo, espaço e idade do público atendido, para que brinquem com qualidade, como exemplo, aquelas que incitam violência com gestos de armas pode conduzir a uma visão de comportamento agressivo. Mediante o brincar ocorre a exposição de ideias livres e envolvimento no universo lúdico, cujo recurso instrumentaliza e conduz ao meio sociocultural dos adultos, atuando na formação intelectual.

Outro recurso são as brinquedotecas que, mediante a diversidade de brinquedos existentes ocorre o desenvolvimento e interação, sendo visualizada “Como lugar para a infância, brincar, emprestar brinquedos e espaço de interações entre crianças e entre pais/profissionais e crianças, pressupõe finalidades educativas, que não se confundem com o ensinar” (KISHIMOTO, 2011, p. 31), além do espaço, oferecer segurança com recursos multivariados favorece ampliar habilidades e aprendizagens múltiplas.

Para explorar a ludicidade, sugere-se a criação de cantos temáticos favoráveis para brincar, intitulados conforme modelos citados:

- Cantinhos de leitura – composto por caixas de histórias, livros variados, fantoches, aventais de leitura, textos de vários gêneros textuais entre outros, favorece adentrar no mundo da leitura.
- Canto de blocos de encaixe – formado por peças de encaixe de plástico ou madeira. Este espaço pode ser utilizado conforme a criatividade e imaginação.
- Canto da dramatização - composto por maquiagens, fantasias, perucas, colares, chapéus, etc., favorece vivenciar o lúdico por intermédio da expressividade.
- Canto das artes – formado por tintas diversas, massa de modelar, lápis de cor, folhas brancas e coloridas, entre outros.
- Canto da casinha – contém utensílios domésticos como fogãozinho, panelas, geladeira, embalagens de alimentos vazios, entre outros.
- Canto de informática – composto por computador, cadeira e mesa.

Muitos outros cantos temáticos podem ser criados na sala de aula, porém com objetivos e direcionados pelo professor regente na turma, para que motive aprendizagens significativas e contribuintes da ampliação dos conhecimentos infantis, oportunizando interação. E, nessa organização é preciso que os objetos que a compõem estejam ao alcance das crianças, tornando o local, um espaço rico e prazeroso de brincar confortavelmente.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo apresentado buscou comprovar a relevância da brincadeira no desempenho alcançado pela criança, cuja necessidade em brincar, educar e cuidar é essencial nesta etapa de ensino. Ao analisar a relevância e valor da brincadeira, considerada como atividade séria na infância, pôde-se verificar urgência em inserção no planejamento desse recurso como meio de desenvolvimento infantil e enriquecimento das aulas.

Por intermédio da pesquisa bibliográfica pôde-se constatar que, mudanças ocorreram no decorrer da história, concebendo a brincadeira desde meio de ocupação do tempo da criança até utilização para fins pedagógicos. Em busca de qualificar o ensino oferecido, a escola precisa se apropriar de múltiplos recursos em benefício da criança, onde além da valorização pode-se oportunizar meios diversos no desempenho de capacidades, sendo a brincadeira um dos caminhos a seguir.

O questionamento levantado no decorrer do texto, propõe aos profissionais atuantes na educação infantil novo direcionamento do ensino rumo ao suprimento das necessidades infantis, expandindo por intermédio de práticas pedagógicas oportunidades de desenvolvimento com respeito às capacidades e individualidades, neste âmbito que as brincadeiras favorecem a expressão de sentimentos relacionados ao mundo social.

Todavia, o texto construído constitui-se em modernos conceitos e supõe questionamentos relacionados às brincadeiras em relação à educação infantil, vindo a contribuir com a educação oferecida a esta clientela e valorizando esse universo.

Sugere-se maior aprofundamento no assunto com pesquisas que envolvam desde princípios de estudiosos da área educacional até a realidade das escolas brasileiras, estabelecendo paralelo com áreas específicas, como a saúde, com a finalidade de aprofundar os conhecimentos.

Enfim, para que docentes comprometidos com a educação valorizem a brincadeira infantil, oferecendo oportunidades em que o brincar ocorra de forma eficaz e objetiva, surge à necessidade de refletir sobre a prática pedagógica, planejamentos atinentes às especificidades em criação de oportunidades, para que as aulas ocorram de forma agradável, favorecendo a todos alunos desta etapa de ensino.

O alcance dos objetivos traçados se concretizou através da reflexão contínua estruturada na pesquisa, tornando possível aprofundar os conhecimentos e esclarecer a relevância da brincadeira, equacionando na necessidade de serem oferecidas oportunidades múltiplas aos alunos em sua trajetória escolar. Logo, a prática com brincadeiras na educação infantil oportuniza o desempenho amplo e, convêm ao professor utilizá-la como recurso estratégico, ao que se sugere projetos pedagógicos envolvendo brincadeiras e jogos eletrônicos em alcance da aprendizagem, direcionado por um planejamento atendente às idades e necessidades da clientela.

Portanto, o assunto em estudo se torna material para pesquisas futuras, colaborando com profissionais da educação em aprofundarem os conhecimentos sobre brincadeiras como recurso de aprendizagem na educação infantil, apresentando ainda como intuito incitá-los a reflexão sobre a relevância na totalidade escolar e influência exercida na vida dos alunos.

Compete aos dirigentes da educação efetivar formação de professores com capacitações que valorize o espaço e tempo de permanência na educação infantil, capacitação permanente dos docentes em ludicidade, criação de espaços enriquecedores em aprendizagens, reflexões constantes da prática pedagógica objetivando tornar a sala de aula local de encontros e saberes que favoreçam tanto ao professor como ao aluno caminharem rumo ao conhecimento.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARCE, Alessandra. **A Pedagogia na era das revoluções**: uma análise do pensamento de Pestalozzi e Froebel. Campinas: Autores Associados, 2002.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Trad. Dora Flaksman. 2ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

AZEVEDO, Heloísa Helena; SILVA, Lucia Isabel da C. **Concepção de Infância e o Significado da Educação infantil. Espaços da escola**. Unijuí, nº 34, ano 9. Out/Dez, 1999.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

FERRACIOLI, Laércio. **Aprendizagem, Desenvolvimento e Conhecimento na Obra de Jean Piaget**: Uma Análise do Processo de Ensino-Aprendizagem em Ciências. In: **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Vol. 80. 1999. Disponível em: <<http://rbep.inep.gov.br/index.php/rbep/article/view/1001>>. Acesso em: 13.10.2017.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2ª Ed., São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Jogos, Brinquedos e a Educação** (Org). 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

MENDES, Claudio Lúcio. **Jogos eletrônicos**: diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papirus, 2006.

MOITA, Filomena. **Game on**: Jogos eletrônicos na escola e na vida da geração. Campinas: Alínea, 2007.

OLIVEIRA, Marta Khol de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. 5ª Ed., São Paulo: Scipione, 2010. Disponível em: <http://www.birigui.sp.gov.br/educacao/site/admin/arquivos/texto_marta_koll.pdf>. Acesso em: 13.10.2017.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

WADSWORTH, Barry J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget**. 4ª Ed. Pioneira, 1996.