

INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

INFLUENCE OF PLAY AND GAMES ON SCHOOL DEVELOPMENT IN EARLY EARLY EDUCATION

João Carlos Böes¹

Diego de Vargas Matos²

Avaetê de Lunetta e Rodrigues Guerra³

Nedilson José Gomes de Melo⁴

Everaldo Antônio de Jesus⁵

Resumo: Este artigo apresenta uma pesquisa cujo objetivo é identificar influências das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos no desenvolvimento integral do pré-escolar. Para tanto, foram realizadas pesquisas bibliográficas e de campo, com caráter qualitativo, em uma turma de pré-escola de uma instituição pública de Educação Infantil situada no município de Taquara, RS. Durante coleta dos dados foi realizada a observação de aulas, a aplicação de questionário semiestruturado aos pais dos educandos e uma entrevista não-estruturada com a professora regente da turma de pré-escola investigada. Evidenciou-se, a partir das respostas dos pais ao questionário, da professora regente à entrevista, por meio das observações aos pré-escolares investigados e das pesquisas bibliográficas, que as brincadeiras, os brinquedos e os jogos influenciam diretamente no desenvolvimento dos aspectos físicos, intelectuais e afetivos dos pré-escolares, sujeitos desta pesquisa, fornecendo meios que estimulam o esquema corporal, a expressão das emoções e que aguçam a inteligência dessas crianças.

Palavras-chave: Brincadeiras. Brinquedos. Jogos. Pré-escola. Educação Infantil.

Abstract: This article presents a research whose objective is identify the influence of play, toys and games in the integral development of preschool. Therefore, were realized bibliographic and field research, with qualitative character in a preschool class at a public Child Education Institution located in the municipality of Taquara, RS (State of Rio Grande do Sul). During data collection, observation of classes was carried out, the semi – structured questionnaire was applied to the student’s parentes and an unstructured interview with the regente teacher of the investigated preschool class. Evidenced from the parentes responses to the questionnaire, from the regente teacher interview, through observations to the investigated preschoolers and bibliographic research, that play, toys and games directly influence the development of physical, intelectual and affective aspects of preschoolers, subjects of this research, providing means that stimulate the corporal scheme, the expression of the emoticons and that sharpen the intelligence of these children.

Keywords: Play. Toys. Games. Preschool. Child Education

1 INTRODUÇÃO

¹ Especialista em Gestão e Organização da Escola pela Universidade Anhanguera Uniderp.

² Mestre em Educação em Ciências e Matemática, PUCRS.

³ Mestre em Filosofia, UFPB.

⁴ Mestre em Ciências da Educação, UNADES.

⁵ Doutor em Ciências da Educação, FICS.



INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

As brincadeiras, brinquedos e jogos fazem parte do cotidiano do pré-escolar⁶. Vygotsky (1998) afirma que a arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma. Tendo em vista que, de acordo Silva (2012), a escola de Educação Infantil é um local privilegiado, que favorece a aprendizagem por meio de brincadeiras, pretende-se neste artigo apresentar dados e informações que contribuam para uma prática docente significativa e eficaz.

Para este estudo, escolheu-se uma instituição pública de Educação Infantil situada no município de Taquara, RS, pois foi observado, durante o estágio supervisionado em Educação Infantil do autor deste artigo, que as brincadeiras, brinquedos e jogos eram as principais atividades desenvolvidas pelas crianças de uma turma de pré-escola.

Devido ao desconhecimento da contribuição das brincadeiras, brinquedos e jogos na construção do conhecimento, muitas pessoas consideram que a aprendizagem apenas é desenvolvida por meio de atividades destinadas ao letramento, numeralização ou algo assim. Diante da necessidade de perceber a real importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança pré-escolar é que optou-se por esta linha temática de pesquisa.

O principal questionamento deste trabalho é: Qual a influência das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos no desenvolvimento físico, intelectual e afetivo do pré-escolar? Nesse sentido, o objetivo geral desta pesquisa é identificar a influência das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos no desenvolvimento integral do pré-escolar da instituição escolhida para este estudo.

Para tanto, alguns objetivos específicos foram selecionados, a saber: Conceituar brincadeira, brinquedo e jogo; Reconhecer e analisar as brincadeiras, brinquedos e jogos mais utilizados pelos educandos investigados; Compreender a percepção da professora e dos pais dos estudantes investigados sobre o tema; e, Observar e investigar o comportamento das crianças, sujeitos desta pesquisa, durante as brincadeiras, os jogos e o manuseio de brinquedos.

Entre os teóricos que servem de base para esta pesquisa, destacam-se: Antunes (2000), Brougère (1995), Christie (1991), Cunha (2007), Gil (2008), Piaget (1975), Vasconcellos (1995) e Vygotsky (1998).

A metodologia utilizada neste trabalho foi a pesquisa bibliográfica e a de campo com caráter qualitativo. Para a coleta de dados, realizou-se a observação de aulas e posterior aplicação de questionário semiestruturado aos pais dos educandos e a realização de entrevista não-estruturada com a professora regente da turma de pré-escola da instituição investigada.

Enfim, este artigo está organizado em cinco seções, a saber: Introdução; Alguns aportes teóricos; Metodologia; Análise e resultado dos dados; e, Considerações finais.

2 ALGUNS APORTES TEÓRICOS

2.1 SOBRE AS BRINCADEIRAS NA PRÉ-ESCOLA

⁶ O termo pré-escola ou pré-escolar será utilizado para diferenciar que na educação infantil existem as etapas de creche e de pré-escola, este trabalho foi desenvolvido com estudantes da pré-escola, com idade entre 4 anos a 5 anos e 11 meses.



Na pré-escola, a brincadeira é um recurso que possibilita, independentemente de regras, a ação do brincar, tendo em vista a liberdade que proporciona às crianças, que pode ser observada na modificação de regras, escolha de pares, entre outras. Analogamente, para Vygotsky apud Campos (2010, p. 18), a brincadeira é:

[...] uma ‘situação imaginária’, na qual a criança cria relações com o pensamento e a realidade, podendo ser considerada como um recurso de construção do seu conhecimento, pois ao agir sobre os objetos, a criança vai estruturando seu tempo e espaço, desenvolvendo noções de causalidade, passando pela representação e, finalmente, à lógica.

Uma das principais brincadeiras das crianças na pré-escola é o faz de conta. Nesse tipo de brincadeira, as crianças entram em mundo imaginário e, fantasiando, transformam-se em fadas, princesas, príncipes, heróis, médicos, pais, mães e tudo o que a imaginação permitir. Essa ideia é corroborada por Cunha (2007, p. 23) ao afirmar que:

Às vezes, o faz-de-conta não imita a realidade, mas ao contrário, é um meio de sair dela, um jeito de assumir um novo estado de espírito, como, por exemplo, quando a criança veste uma fantasia de palhaço e vai para o fogão fazer comidinha, ou então, veste a fantasia de fada e vai correr e brincar de pegador. Quando existe representação de uma determinada situação (especialmente se houver verbalização), a imaginação é desafiada pela busca de soluções para os problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade.

Ainda segundo Cunha (2007), o faz de conta constitui-se em uma atividade lúdica, pois proporciona o uso da imaginação. Para o autor, o mesmo possibilita um enriquecimento da identidade da criança, assim como permite a ela representar diferentes personagens, desempenhando diferentes papéis sociais e resolvendo problemas para transformar a realidade, sempre considerando como referência a postura e o comportamento do adulto que escolhe, como, por exemplo, pais, professores, entre outros (CUNHA, 2007).

Além do faz de conta, pode-se perceber a presença de diversas brincadeiras na pré-escola, entre elas, amarelinha, caçador, ciranda, corre cotia, dança da cadeira, polícia e ladrão, casinha; enfim, amplas possibilidades acompanhadas dos jogos de regras e os simbólicos.

2.2 SOBRE O JOGO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR

Segundo Nallin (2005, p. 3), o jogo surgiu no século XVI, e as primeiras pesquisas a esse respeito ocorreram na Grécia e em Roma, com a finalidade de ensinar letras. Kishimoto (1999) considera “jogo” um termo sem definição exata, pois assume diversas interpretações/significados. Para o autor, uma mesma ação pode ser considerada como jogo ou não, dependendo do significado a ela conferido (KISHIMOTO, 1999).

Conforme classificação de Piaget apud Brougère (1998), existem diversos tipos de jogos, entre eles, jogos de exercício sensorio motor, jogos simbólicos e jogos de regras. Os jogos de exercício



INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

sensorio motor consistem na repetição de movimentos e gestos, como, por exemplo, pular e correr. Já os simbólicos tratam-se da assimilação da realidade, por meio do faz de conta. Por fim, os jogos de regras são aqueles em que deve-se seguir normas estabelecidas, como, por exemplo, no futebol e no xadrez (BROUGÈRE, 1998).

Segundo Christie (1991), existem traços específicos do jogo infantil. São eles: a não-literalidade, o efeito positivo, a flexibilidade, a prioridade do processo de brincar, a livre escolha e o controle interno. Para a autora, não-literalidade refere-se à predominância da realidade interna sobre a externa. O efeito positivo diz respeito ao prazer, aos benefícios do jogo para os aspectos corporais, sociais e morais da criança. A flexibilidade é relativa ao ambiente sem pressão na brincadeira, que favorece a exploração e conseqüentemente a busca de alternativas para solucionar problemas. A prioridade do processo de brincar tem relação com a criança dar preferência à diversão durante a brincadeira. A livre escolha remete-se à espontaneidade do ato, caso contrário é ensino ou trabalho. Enfim, o controle interno trata das regras que são definidas pelas crianças durante a brincadeira ou o jogo que não são preestabelecidas por outros (CHRISTIE, 1991).

Antunes (2000) considera que o uso de jogos na pré-escola contribui para a aprendizagem atual e futura dos educandos, uma vez que, conforme o autor,

[...] desta forma, antes de iniciarmos a criança na aprendizagem de operações aritméticas, por exemplo, é interessante levá-la a exercitar, através de brincadeiras lúdicas, seu senso de raciocínio e sua capacidade de abstração; da mesma maneira como é interessante jogarmos com a criança práticas visuais e verbais, antes de iniciá-la nas regras da Comunicação e Expressão ou nos fundamentos da Arte. Alunos que brincam com jogos que operacionalizam suas reflexões espaciais e temporais aprendem mais facilmente Geografia e História, enquanto que jogos voltados para o aprimoramento da capacidade de concentração da criança facilitam em diversos aspectos em sua futura missão estudantil (ANTUNES, 2000, p. 15).

2.3 SOBRE O BRINQUEDO COMO OBJETO DE AUXÍLIO EM JOGOS E BRINCADEIRAS

No contexto das brincadeiras e dos jogos, o brinquedo se faz presente como um objeto de auxílio. Brougère (1995, p. 12) define o brinquedo como “um objeto manipulado livremente pela criança, independente de regras ou meios de utilização. [...] O brinquedo é um objeto infantil. [...] A brincadeira é, então, a função do brinquedo”.

De acordo com Brougère (1995), o brinquedo se diferencia do jogo na medida em que o primeiro é um objeto infantil, extremamente ligado à infância, enquanto o segundo pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto, considerando que não é restrito a uma faixa etária específica.

O professor, ao utilizar os jogos e as brincadeiras em sala de aula, deve considerar a realidade e a cultura na qual os educandos estão inseridos. Essa ideia é defendida por Vasconcellos (1995, p.74) ao afirmar que: “O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, esta tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito”.

Para Seber (1995, p.53), o professor deve valorizar as ações de cooperação e solidariedade,



INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

estimulando no educando o desenvolvimento da sua autoconfiança, respeitando suas limitações e possibilidades. O professor também deve possuir objetivos ao aplicar brincadeiras e jogos, sendo assim, na pré-escola, os atos de brincar e jogar não podem ser desprovidos de regras ou de conteúdos, isto é serem aleatórios, pois o brincar pelo brincar e o jogar pelo jogar não se mantêm (SEBER, 1995). De acordo com Piaget (1975), o professor pode direcionar as crianças

[...] proporcionando-lhes os materiais apropriados, mas o essencial é que, para que uma criança entenda, deve construir ela mesma, deve reinventar. Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma. Por outro lado, aquilo que permitimos que descubra por si mesma, permanece com ela.

Para Antunes (2000), é interessante que o professor brinque com o aluno, pois esta ação amplia os laços afetivos e a brincadeira torna-se mais atrativa e prazerosa, permitindo a consequente aprendizagem, advinda da participação do adulto, e estimulando o interesse das crianças (ANTUNES, 2000).

É por meio dos brinquedos e das brincadeiras que os pré-escolares desenvolvem os conceitos presentes em suas vidas. Proporcionar a liberdade de expressão e criação no decorrer dos jogos e brincadeiras é relevante quando pensamos em formar cidadãos críticos. Vale ressaltar que o lúdico da brincadeira deve ser espontâneo, pois a aprendizagem na infância ocorre a partir das interações corpo-objeto-pessoa, como preconizam diversos autores, entre eles, o interacionista Piaget (1975) e o seu contemporâneo sociointeracionista Vygotsky (1998). No relativo à formação da criança, ressalta-se que o pré-escolar, quando brinca ou joga, aprende com seus colegas, aceitando regras, ganhando ou perdendo, lidando com frustrações, esperando sua vez, ou seja, o processo de socialização é evidente como já afirmava Vygotsky (1998) em seus estudos.

3 METODOLOGIA

Este trabalho assume os pressupostos de uma pesquisa bibliográfica e de campo com caráter qualitativo. Segundo Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, normalmente encontrado em livros e artigos científicos. Sendo assim, esse método fornece conceitos de diversos autores e subsidiará o processo de pesquisa, sendo o suporte inicial, o ponto de partida para o desenvolvimento efetivo da análise.

Os pressupostos da pesquisa de campo serão utilizados para identificar a influência da brincadeira, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento do pré-escolar da instituição de Educação Infantil elencada para este estudo, ou seja, será o meio para obter dados e informações diretamente da fonte. Segundo Gil (2008), uma pesquisa de campo busca o aprofundamento de uma realidade específica. Assim, o trabalho será de caráter qualitativo, pois visa descrever, compreender e explicar a realidade investigada. Segundo Minayo apud Guerra (2014, p. 12), na pesquisa qualitativa o importante é a objetivação, a análise do material de forma específica e contextualizada.

A pesquisa foi realizada com as crianças, pais e professora regente da turma de Pré-escola da



INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

instituição pública de Educação Infantil investigada, a qual está situada no município de Taquara, RS.

O interesse pelo tema desta pesquisa adveio de uma experiência que o pesquisador, autor deste artigo, obteve como professor auxiliar em uma turma de Jardim no município de Três Coroas, RS. Na ocasião, observou o uso de brincadeiras, brinquedos e jogos no cotidiano dos pré-escolares. Portanto, buscou-se neste estudo obter conhecimento sobre as reais influências dos brinquedos, brincadeiras e jogos no desenvolvimento integral desses educandos.

Nesse sentido, para solucionar o problema de pesquisa, elaborou-se um questionário semiestruturado que foi respondido pelos pais dos educandos, assim como ocorreu a observação participante das aulas e entrevista não estruturada com a professora regente da turma. O questionário foi aplicado aos pais dos educandos, almejando identificar como as famílias concebem as influências das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos no desenvolvimento do pré-escolar em casa e, especialmente, na escola.

4 ANÁLISE E RESULTADOS DOS DADOS

Foi respondido um questionário semiestruturado pelos pais dos educandos da instituição pública de Educação Infantil investigada, situada no município de Taquara, RS, contendo seis questões. O objetivo foi identificar as brincadeiras, os brinquedos e os jogos mais utilizados pelos educandos, a participação dos pais nas atividades, a percepção das famílias sobre a importância do brincar na escola e se acreditavam que as brincadeiras, brinquedos e jogos contribuem no desenvolvimento das crianças.

Assim, na primeira questão, perguntou-se quais são as brincadeiras preferidas dos educandos, obtendo-se como respostas: Batata Quente, Brincadeira do Lobo, Esconde-Esconde, Pega-Pega, Mãe e Filho(a), Morto-Vivo, Salada de Frutas, brincar de casinha, brincar de desenhar, brincar de carrinho e brincar de boneco(a). As brincadeiras mais citadas foram Esconde-Esconde, Pega-Pega, brincar de boneco(a), brincar de desenhar e brincar de carrinho.

Brincadeiras como Esconde-Esconde e Pega-Pega foram trazidas ao Brasil pelos imigrantes portugueses e holandeses, respectivamente. Estas brincadeiras contribuem no desenvolvimento da agilidade, concentração, noção espacial, velocidade, lateralidade, esquema corporal, entre outros. A prática do desenho, também bastante mencionada pelos pais, proporciona o desenvolvimento da imaginação e trata-se de uma ferramenta de expressão de sentimentos para a criança. Ao desenhar, a criança desenvolve a percepção visual, a motricidade, a comunicação, a organização do pensamento, a coordenação, entre outros.

Na segunda questão, perguntou-se quais são os brinquedos mais utilizados pelas crianças, obtendo-se como respostas: carrinho, bola, bicicleta, boneco(a), panelinhas, bicho de pelúcia e *tablet*. Os brinquedos mais mencionados foram boneco(a), carrinho, bola e bicicleta.

O brinquedo é um objeto que auxilia na efetivação das brincadeiras. A boneca é um objeto socialmente identificado ao gênero feminino e o carrinho ao gênero masculino, mas os brinquedos não



INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

possuem gênero. Com as respostas fornecidas nos questionários, identificou-se que esse tabu está sendo desconstruído aos poucos e que as bonecas e os carrinhos contribuem para o desenvolvimento da imaginação e na socialização das crianças independente do seu gênero.

Brincar com bola, principalmente para jogar futebol, é algo que passa de geração em geração no Brasil, considerado o país do futebol. Ao brincar com a bola, a criança desenvolve aspectos físicos, a socialização e aprende regras.

Na fase da pré-escola, algumas crianças já aprenderam ou estão aprendendo a andar de bicicleta. Esse “brinquedo”, que na verdade trata-se de um meio de transporte, desenvolve a coordenação motora e o equilíbrio, sendo que a prática de pedalar se torna mais prazerosa quando a família participa de forma ativa. Com base nessas respostas, pode-se notar que os brinquedos estão diretamente relacionados à cultura na qual os educandos estão inseridos.

Na terceira questão, perguntou-se quais são os jogos preferidos dos pré-escolares, obtendo-se como respostas: futebol, corrida, jogos com dados, jogos de tabuleiro, jogos no *tablet*, quebra-cabeça, jogo da memória e jogo dos sete erros. Os jogos mais citados foram futebol, jogos no *tablet*, quebra-cabeça e jogo da memória.

Os jogos no *tablet*, ou seja, os jogos eletrônicos, estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças. Quando bem utilizados, podem proporcionar aprendizagens significativas, sendo um recurso que auxilia tanto na escola quanto fora dela. Os jogos eletrônicos podem contribuir para o desenvolvimento da concentração, atenção, raciocínio lógico, memória, entre outros. O jogo de quebra-cabeça é outro aliado da aprendizagem. Sua utilização desenvolve a atenção, a inteligência, o pensamento lógico, a capacidade de recontar histórias, a coordenação motora, a noção espacial, a percepção visual e a concentração. O jogo da memória, como o próprio nome sugere, estimula o desenvolvimento da memória, além da capacidade de observação, concentração e a atenção dos educandos.

Na quarta questão, os pais foram questionados se brincam com os seus filhos e a frequência com que isso ocorre. Todos os pais que preencheram o questionário afirmaram que brincam com os seus filhos, sendo, em maioria, todos os dias. Quando o adulto brinca com a criança, faz com que ela se sinta valorizada e torna o momento mais prazeroso e significativo.

Na quinta questão, perguntou-se aos pais se consideram importante seus filhos brincarem na escola e o porquê. Todos os pais afirmaram que sim e a principal justificativa destacada por eles foi a socialização proporcionada às crianças pelas brincadeiras no ambiente escolar. Isso pode ser verificado na seguinte resposta de uma mãe ao questionário:

Os brincar na escola proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. Ao brincar a criança aprende a resolver conflitos e ao mesmo tempo desenvolve a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, e de demonstrar sua opinião.

Na sexta e última questão, foi perguntado se as brincadeiras, os brinquedos e os jogos contribuem no desenvolvimento dos pré-escolares e de que modo isso ocorre. Todos os pais afirmaram que sim e destacaram que as brincadeiras, os brinquedos e os jogos contribuem no desenvolvimento



INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

da linguagem das crianças, na aprendizagem de regras, na criatividade, no raciocínio lógico, na coordenação motora e no senso de organização, sendo importantes formas de interpretação do cotidiano por meio da imaginação e da fantasia.

Durante a pesquisa também foi realizada uma entrevista não estruturada com a professora regente da turma de pré-escola da instituição investigada. A professora possui graduação em Pedagogia, Pós-Graduação em Educação Especial Inclusiva e sete anos de experiência como professora titular na Educação Infantil.

Conforme verificado nas respostas da docente, a maior parte do tempo de sua aula é reservada para as brincadeiras. Das seis horas de aula, as crianças brincam em torno de quatro horas. As brincadeiras ocorrem na sala de referência e no pátio da escola, sendo algumas brincadeiras dirigidas pela docente. Quando necessário, materiais de apoio são utilizados, entre eles, bolas, aparelhos de som, cadeiras e fantasias. A docente também relatou que, em alguns momentos, os alunos ficam livres para escolherem os brinquedos e os espaços em que desejam brincar.

De acordo com a entrevista realizada com a professora, os alunos gostam de brincadeiras de roda, que envolvem a musicalização. Também apreciam utilizar as fantasias, fazer comidinha, ou seja, brincadeiras de faz-de-conta, assim como jogos de encaixe. A docente ainda citou como brincadeiras preferidas dos alunos no ambiente escolar: Vamos passear na floresta?; O mestre mandou; A jaula do leão; O gato e o rato; Ovo choco; Estátua; e, Dança das cadeiras.

Na perspectiva da professora, as brincadeiras devem ser utilizadas como facilitadoras no processo de ensino e aprendizagem, devendo o professor organizar e propiciar momentos e espaços que articulem os sentimentos e a afetividade, incluindo em suas aulas brincadeiras, jogos e atividades lúdicas que potencializem a construção do conhecimento em todos os aspectos.

Na concepção da docente, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos contribuem no desenvolvimento da linguagem, memória, atenção, criatividade e socialização dos educandos, sendo elementos fundamentais para a sua formação. Destacou ainda que o professor deve ser cuidadoso no uso de brinquedos, exigindo respeito dos educandos com seus colegas durante as brincadeiras, destinando tempo adequado às brincadeiras, escolhendo aquelas que são do interesse dos alunos e solicitando que eles guardem os brinquedos no seu local de origem quando não houver mais o interesse de interagir com eles. Por fim, a docente também relatou que não utiliza as brincadeiras para desenvolver nos educandos objetivos específicos, mas sim gerais.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, também houve a observação de algumas aulas. Comprovou-se assim, que, de fato, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são as principais atividades realizadas diariamente pelos pré-escolares da instituição de ensino investigada.

O faz-de-conta se destacou ao ser observado que as crianças utilizam fantasias, panelinhas, bonecas, carrinhos e outros elementos, buscando recontar suas realidades, a partir de sua percepção, por meio da brincadeira. O processo de socialização também evidenciou-se nesses momentos.

Assim, a partir da análise dos dados obtidos com as respostas dos pais dos educandos ao questionário, da professora à entrevista e aqueles adquiridos por meio das observações do pesquisador,



INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

verificou-se que brincadeiras, brinquedos e jogos influenciam diretamente no desenvolvimento de aspectos físicos, intelectuais e afetivos dos pré-escolares da instituição investigada, fornecendo meios que estimulam o esquema corporal, a expressão das emoções e que aprimoram a inteligência das crianças.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Objetivou-se neste estudo identificar as influências das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos no desenvolvimento integral do pré-escolar de uma instituição pública de Educação Infantil situada no município de Taquara, RS.

O interesse pela pesquisa adveio da necessidade de verificar a importância dessas atividades para o desenvolvimento da criança pré-escolar, na medida em que algumas pessoas acreditam que somente atividades destinadas ao letramento e à numeralização auxiliam no desenvolvimento e aprendizagem das crianças que se encontram nessa faixa etária.

No início da pesquisa, esperava-se que os resultados seriam de uma quantidade maior de pais que não compreendessem e considerassem a importância das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos na aprendizagem e no desenvolvimento dos seus filhos durante a pré-escola. Porém, os resultados mostraram que todos os pais dos educandos da instituição pública de Educação Infantil investigada acreditam que brincadeiras, brinquedos e jogos desenvolvidos no ambiente escolar contribuem no desenvolvimento dos seus filhos.

Nesse sentido, a pesquisa apresentou dados importantes acerca dos conceitos de brincadeira, brinquedo e jogo e das suas contribuições no desenvolvimento integral dos pré-escolares, sendo que a análise e os resultados obtidos permitiram delinear um perfil específico dos educandos da instituição investigada, auxiliando em uma prática pedagógica mais significativa e eficaz por parte da professora regente.

Por meio da análise dos dados, constatou-se que as brincadeiras, os brinquedos e os jogos influenciam diretamente no desenvolvimento dos aspectos físicos, intelectuais e afetivos dos pré-escolares da instituição investigada, tendo em vista que fornecem meios que estimulam o esquema corporal, a expressão das emoções e que aprimoram a inteligência das crianças.

Considerando a importância do assunto, torna-se necessário que sejam realizadas outras pesquisas com o intuito de identificar as brincadeiras, os brinquedos e os jogos que contribuem especificamente para o desenvolvimento das habilidades físicas, intelectuais e afetivas dos pré-escolares.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Manual de técnicas de dinâmica de grupo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.



_____. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAMPOS, Nara Fernanda De Campos. O Lugar dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. **Revista Conteúdo**, Capivari, v.1, n.3, jan./jul. 2010.

CHRISTIE, James F. Programme de jeux pour les structures prescolaires et les cours primaires (2ème partie). **L'éducation par le jeu et l'environnement**, n. 44, p. 3-6, 1991.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUERRA, Elaine Linhares de Assis. **Manual de Pesquisa Qualitativa**. Belo Horizonte: Grupo Ânima Educação, 2014.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

LEONTIEV, A. N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VYGOTSKY, L. S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2005.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SEBER, M. G. **Psicologia da Pré-escola: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.

SILVA, João Da Mata Alves Da. **O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual**. 2012. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_33.pdf. Acesso em: 26 mar. 2017.

VASCONCELLOS, Celso. **Para onde vai o Professor?** Resgate do professor como sujeito de transformações. São Paulo: Libertad, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.