TRABALHO DOCENTE: OS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS ANTIGOS E CONTEMPORÂNEOS NO FAZER PEDAGÓGICO.

Micheli Daiani Hennicka, UFSM
michipedag@yahoo.com.br
Jamily Charão Vargas, UFSM
vargas_mily@yahoo.com.br
Elinara Leslei Feller, UFSM
elinaraleslei@yahoo.com.br
Clóvis Renan Jacques Guterres, UFSM
crguterres@hotmail.com

Este trabalho é uma reflexão a partir do projeto de pesquisa e extensão "Brinquedos e Brincadeiras na escola: valorizando a evolução histórica e as influências culturais", realizado no ano de 2007, sendo desenvolvido por acadêmicas do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM/RS), no 2º ano de uma escola de Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Santa Maria/RS.

A metodologia escolhida para a realização deste trabalho é de cunho qualitativo, embasada em autores como Lüdke; André (1986), tanto na pesquisa teórica e na análise de resultados, como também na investigação de campo e coleta de informações. O projeto baseia-se também em Brandão (1990), no que se refere à pesquisa participante, na qual se buscou construir concepções a respeito das brincadeiras de hoje e de antigamente, possibilitando a valorização do legado histórico e cultural deixado pelo brincar.

Para a realização da pesquisa utilizaram-se como procedimentos metodológicos entrevistas semi-estruturadas, relatos autobiográficos referentes à infância e às brincadeiras utilizadas pelos colaboradores da pesquisa (alunos, professores e pais ou responsáveis) e registros em diário de campo realizados pelas acadêmicas a fim de levantar informações referentes às brincadeiras realizadas na escola. Além disso, realizaram-se pesquisas bibliográficas sobre o tema do projeto: a ludicidade na escola.

Usaram-se diferentes técnicas e atividades, envolvendo diversos brinquedos e brincadeiras, para valorizar a ludicidade no ambiente escolar, buscando abranger desde os brinquedos da antiguidade, aqueles que passam de geração para geração, até os mais recentes. Durante o trabalho realizaram-se investigações sobre os brinquedos e brincadeiras preferidas das crianças e dos seus responsáveis, como também a vivência destes no espaço escolar. Buscando assim, novas informações sobre o brincar na escola, enquanto possibilitava-se aos alunos a aquisição de conhecimento e uma aproximação com diversos brinquedos e brincadeiras de épocas e culturas diferentes.

Percebe-se que alguns professores não utilizam os espaços lúdicos em suas aulas. Mas acredita-se que a prática da ludicidade é de grande importância para a aprendizagem das crianças. Assim, enfatiza-se no presente trabalho, uma breve reflexão sobre a importância da ludicidade no ambiente escolar, favorecendo a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

Considerando as muitas influências que se encontram no ato de brincar de nossas crianças, o trabalho é embasado em autores como Kshimoto (1994) e Brougère (2001) para a percepção do quanto à ludicidade está influenciada por diversos aspectos da vida das crianças e adultos.

Fez-se também uma reflexão histórica sobre a relação das gerações anteriores e atuais sobre a importância da valorização do brinquedo e dos jogos na infância, trazendo algumas das principais contribuições teóricas para os brinquedos e brincadeiras ao longo do tempo. Assim, destacou-se a escola e os espaços que a ludicidade têm na aprendizagem infantil hoje.

Relatam-se, aqui, os aspectos mais importantes das atividades realizadas nas oficinas no decorrer do projeto. Assim, enfatiza-se a questão dos jogos, brinquedos e brincadeiras de antigamente, aqueles que passaram de geração a geração, bem como os brinquedos de hoje, aqueles preferidos pelas crianças.

Desde a formação inicial dos professores existe uma diferença entre aprender e brincar, muitos desses professores não acreditam que esta situação pode ser conciliada, uma vez que não percebem no espaço lúdico a

construção do conhecimento e habilidades que serão transferidas posteriormente para a vida adulta. Por isso, muitos deles deixam os alunos brincarem apenas para passar o tempo, sem se dar conta da importância do ato de brincar para o aprendizado. Transformando-o num ensino dirigido, sem uma parte lúdica, não reconhecem que na brincadeira e/ou brinquedo e/ou jogo temos um processo dinâmico de inserção cultural, sendo ao mesmo tempo inserção em conteúdos preexistentes e apropriações ativas.

Acredita-se que o lúdico é de suma importância para a criança em si, sem distinção de idade e deve estar constantemente presente no contexto escolar. O lúdico aqui é compreendido como o brinquedo, a brincadeira, tanto as de antigamente como as atuais, e o jogo. Além de ser divertido, ele tem um cunho educativo, suas atividades auxiliam os alunos em muitos sentidos como na socialização, comportamento individual e coletivo, coordenação, vocabulário entre outros.

Durante a infância é muito importante a criança brincar e ter liberdade para isso, pois é nesse momento que ela escolhe seu brinquedo preferido. Conforme Kshimoto (1994) o brinquedo é entendido como uma relação íntima com a criança, sem regras fixas, é suporte da brincadeira, podendo ser compreendido segundo a dimensão material, cultural ou técnica.

Realizou-se, no decorrer do projeto, um levantamento dos brinquedos preferidos dos alunos que dele participaram, onde foi escolhida a boneca, a bola, o vídeo game e o carrinho como brinquedos preferidos. Já com os pais ou responsáveis dos alunos, foi realizada uma entrevista semi-estruturada, nela eles deveriam descrever as brincadeiras e brinquedos que utilizavam durante a sua infância. Nessa entrevista surgiram, por exemplo, as seguintes brincadeiras: brincar de carrinho, jogar futebol e vôlei, brincar de casinha e de boneca. Através dessas informações, foi possível ao decorrer da realização do projeto realizar algumas das brincadeiras citadas pelos familiares dos alunos.

Pôde-se, então, fazer a partir das informações obtidas no levantamento e nas entrevistas semi-estruturadas, uma distinção entre os brinquedos e brincadeiras citados. Primeiramente quanto ao gênero, uns

eram feminino e outros masculino e quanto ao tipo: uns eram eletrônicos, como o vídeo game e outros não, como a boneca.

Percebeu-se bastante a diferença entre gêneros há muitos anos impregnados na cultura da nossa sociedade, na qual para as meninas são destinados os brinquedos do universo doméstico, já para os meninos os brinquedos do universo do automóvel. Ainda hoje, esta distinção está muito presente na sociedade, mesmo que em intensidade menor.

Neste contexto, cada gênero tem o seu brinquedo pré-determinado e aquele/aquela que brincar com os brinquedos, do "outro" universo não é bem visto pelas demais crianças ou mesmo pela sociedade, acreditam que tenham algum problema ou distúrbios de comportamento.

Quanto à questão dos brinquedos eletrônicos, como o vídeo game, acredita-se que a tecnologia faz com que a criança não se utilize muito da sua imaginação, pois o brinquedo faz tudo sozinho, sem ser necessária a sua intervenção. Pode-se perceber que os brinquedos e brincadeiras dos pais e/ou responsáveis nada tinham de eletrônico, sendo isso algo que surgiu recentemente, nos brinquedos atuais e por isso esse fato influencia muito as crianças na escolha do seu brinquedo. Elas passam a classificar os mesmos, hoje em dia, pela sua aparência e funcionamento: quanto mais coisa o brinquedo fizer, melhor ele é.

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

Os pais, as famílias de modo geral, que vivem na sociedade capitalista atual, não dispõem de tempo vago para brincar com os seus filhos, pois precisam trabalhar fora e não disponibilizam de tempo para essas atividades. Percebe-se que essa falta de tempo também exerce uma influência na escolha dos brinquedos e brincadeiras das crianças, porque as mesmas não encontram horário para brincar com seus pais, desfrutar de uma atividade lúdica em família, que possibilite a troca das brincadeiras

antigas, do tempo do pai, da mãe e dos avós, com as atuais que as crianças brincam agora.

Essa troca tanto de brincadeiras como de afetos geralmente é substituída por um brinquedo eletrônico de último lançamento ou horas passadas em frente ao televisor, onde a criança ficará apenas recebendo informações sem poder socializar, trocar, interagir, compartilhar entre outras coisas que são possíveis de se fazer através do brinquedo e das brincadeiras.

Como observa Brougère (2001, p.60) "(...) a brincadeira permite a descarga das emoções acumuladas durante a recepção televisiva, a tomada de distanciamento com relação às situações e aos personagens, a invenção e a criação em torno das imagens recebidas."

Existe toda uma história da humanidade a qual se apóia a história da evolução do brinquedo, das brincadeiras infantis e, mais que isto, a história da infância e dos conceitos que a sociedade carrega desta. Para pesquisar o brincar, é importante que se entenda a infância como uma fase que nem sempre foi conceituada da maneira que é hoje e que, portanto, pode ser vista de diferentes maneiras dependendo do tempo histórico, do lugar e da cultura do povo. Percebe-se que não há possibilidade de se falar de brinquedos e brincadeiras sem estudar um pouco da infância e dos conceitos que a sociedade lhe atribui.

Essa pesquisa surgiu, primeiramente, pela preocupação em verificar, meio a tantas transformações, a evolução dos brinquedos e brincadeiras das crianças, para que se pudessem visualizar as diferenças do brincar de antigamente para o brincar de hoje. Nesse sentido, mais que simplesmente entender a evolução do brinquedo, concorda-se com Oliveira (1989, p.11), quando este autor coloca que

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

Assim, buscou-se também olhar além desta evolução das brincadeiras e brinquedos, mas entender a situação social, cultural, política e econômica em que a sociedade está inserida, para verificar quais as influências que as crianças trazem nas suas formas de brincadeiras, pois como já foi colocado anteriormente, o ato de brincar não surge apenas e simplesmente do instinto infantil, mas também da cultura de cada sociedade. Como aponta Brougère (2003, p. 07).

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

Para tanto, trabalhou-se também no sentido de entender e, se possível, desvendar aspectos sociais e culturais que atingem direta ou indiretamente os brinquedos e brincadeiras. Nesse sentido, foram feitos estudos que trabalham com a história e a evolução dos brinquedos, como Oliveira (1989) e Brougère (2003), bem como em autores que se encarregam em ilustrar e estudar a infância como, Ariès (1986) e Kramer; Leite (1998).

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

Porém, acredita-se que no decorrer do tempo perde-se um pouco o interesse nas brincadeiras e brinquedos mais tradicionais cultivados antigamente, principalmente através da escola. E é provável que isto ocorra

pela maior diversidade de materiais direcionados para a infância, como os novos brinquedos e jogos mais modernos existentes hoje.

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

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), uma das fontes de referência para o ensino brasileiro, contemplam esta preocupação ao tratar do Tema Transversal "Pluralidade Cultural". Nele encontramos que

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

Nesse sentido, caberia aos docentes trabalhar as brincadeiras, de maneira flexível, onde a criança possa reelaborar e reinventar formas de brincar. Porque se acredita que a motivação para os estudos pode ser a mesma oriunda dos jogos. Sabe-se que é através da necessidade de recreação que o jogo está presente na sala de aula, principalmente na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental. Outro fato importante que deve ser considerado pela escola é que o brinquedo por ter uma ligação inerente com a cultura promovendo, sem dúvida, a socialização da criança, uma vez que difunde a cultura e é um aporte de aprendizagem.

Na medida em que se fabricam novos brinquedos e se transmitem novas brincadeiras, muda-se o cotidiano infantil e a forma como a criança percebe o mundo letrado. Acredita-se na ludicidade não apenas como uma

mediadora dos conhecimentos a serem construídos no decorrer do ano letivo, mas, mais que isso, como uma aliada no processo de construção da leitura e da escrita. Concorda-se com os escritos de Batista; Moreno; Paschoal (2000, p.110)

> Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporciona a socialização, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração.

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

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

Assim, a sociedade atual determina que os pais se preocupem com seus filhos, lhe oferecendo uma preparação para a vida através da escolarização. E a escola, por sua vez, encarrega-se de trabalhar com a criança numa perspectiva de valorização e cuidado com a infância. Isso leva a instituição escolar a articular o brinquedo e a brincadeira dentro do

cotidiano de aprendizagem da criança, o que explica o cultivo de brincadeiras tradicionais passadas das professoras para os alunos.

Segundo Brougère (2003), quando se fala em jogo fica subentendido que há mais de uma pessoa envolvida nessa atividade, ou seja, pessoas jogam. Todo jogo tem suas regras, independente de seus jogadores e temos várias modalidades de jogos: jogo eletrônico ou informático, jogos ao ar livre, jogo educativo, jogo de construção, etc. Já entre o material lúdico, muitos objetos são considerados como brinquedos e outros como jogos. Estes possuem regras, já aqueles são manuseados livremente.

Estudos mostram que os psicólogos infantis não estudam os jogos, propriamente ditos, mas sim como as crianças executam os jogos e como são os seus comportamentos lúdicos. No jogar está implícito um processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Podemos dizer, então, que o jogo está ligado diretamente à infância. A criança brinca porque é só o que ela tem para fazer, além dos trabalhos escolares.

Para Brougère (2003), o jogo surge como um instrumento para a sociedade (como também era para os astecas) e hoje é um instrumento para a educação da criança e um favorecimento à integração social.

Assim, como o jogo pode ser considerado instrumento para a educação, Brougère (2003) estabelece relações entre jogo e educação. O jogo pode ser recreação ou relaxamento prazeroso após o esforço físico, e este relaxamento físico tornará o aluno mais eficiente em seus exercícios, ou seja, mais concentrado. O jogo também pode ter o aspecto pedagógico, sendo incluído em exercícios escolares, permitindo ao pedagogo explorar a personalidade infantil adaptando ensino e orientação ao aluno.

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

Para tanto, o jogo e/ou a brincadeira e o conhecimento são pares que não devem ser visto como algo dissociado, pois este é um dos meios significativos que contribuem para a descoberta do conhecimento. Além disso, o envolvimento com o lúdico caracteriza-se também o lugar aonde as emoções, a curiosidade, a afetividade, a interação com o outro vem à tona na formação do ser humano. Como aponta Negrini (1994, p.19)

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

Negrini (1994) destaca ainda que, do ponto de vista intelectual, o jogo além de influenciar o desenvolvimento do pensamento infantil ele é relevante para desenvolver a criatividade; do ponto de vista psicomotor, o jogo contribui no equilíbrio, na força, nos sentidos; com vista na sociabilidade, as atividades lúdicas possibilitam a interação com o grupo, por fim do ponto de vista afetivo, o jogo permitem a livre expressão da criança, o envolvimento com o outro e as interações presentes nessa relação. Ainda como aponta Cely (1997, p.125) é necessário,

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

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

Para poder experiênciar as brincadeiras e ter o contato com os brinquedos mais antigos e alternativos, construiu-se e desenvolveu-se semanalmente oficinas lúdicas que envolvem os alunos e seus familiares. A proposta destas oficinas são atividades com os conteúdos programáticos da grade curricular, abrangendo as diversas áreas do conhecimento, baseando-se também nos Parâmetros Curriculares Nacionais no que se refere ao tema transversal "pluralidade cultural".

A avaliação deste trabalho acontece ao longo de todo o cronograma estabelecido, sendo realizada por meio de desenhos e frases feitas pelas crianças durante as oficinas, onde pode se identificar o que foi significativo para elas. E por questionários com os pais e os professores, onde estes podem opinar sobre as atividades realizadas, bem como dar novas sugestões para a continuidade do trabalho.

O trabalho foi bem aceito na comunidade escolar onde foi desenvolvido, porque se pode perceber o interesse dos professores e dos alunos com a temática trabalhada. A receptividade que se tem da escola provoca uma interação de forma global da comunidade escolar, que abre cada vez mais espaço para a continuidade e ampliação da proposta de trabalho que esta sendo desenvolvida.

O interesse e a participação das crianças tornaram-se o foco principal do trabalho, fazendo com que o planejamento e o andamento das atividades partissem da sua curiosidade e expectativas. Percebeu-se que este trabalho vem gerando uma enorme satisfação aos alunos enquanto resgatam os brinquedos e as brincadeiras realizadas por seus pais ou responsáveis. Fato este que pode ser percebido através das entrevistas semi-estruturadas que foram realizadas no decorrer do projeto.

Um resultado recorrente desse trabalho foi à construção de diversos brinquedos, os quais foram descritos nas entrevistas e pesquisados pelos participantes do trabalho, isso demonstra claramente a importância que as entrevistas tiveram como coleta de informações. A construção desse material trouxe muitas alegrias e despertou tanto a criatividade como a imaginação dos alunos envolvidos.

Percebeu-se através das informações obtidas nesse projeto que as brincadeiras passadas de geração para geração, trazem muitas influências culturais. Antigamente a ludicidade era mais presente nas escolas e nas práticas docentes do que atualmente, pois os professores tinham o hábito de passar aos seus alunos atividades baseadas na ludicidade, hoje ela se volta para brinquedos industrializados e brincadeiras que envolvem personagens da televisão, e as professoras não buscam utilizar muito estes elementos nas suas atividades em sala de aula.

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

Neste ano de 2008, o trabalho vem sendo reelaborado, enfocando as diferentes áreas do conhecimento e envolvendo, além dos acadêmicos da pedagogia, os acadêmicos de diversos cursos de licenciatura, os quais trabalham com atividades que abrangem conteúdos específicos da sua área de conhecimento. Assim, as oficinas passaram a abranger os brinquedos com temáticas específicas, ou seja, envolvendo temas dos conteúdos específicos de cada área.

No trabalho que atualmente vem sendo desenvolvido os acadêmicos do curso de Pedagogia realizam o trabalho pedagógico, assessorando os acadêmicos das licenciaturas que organizam o planejamento das atividades

e as desenvolvem. No decorrer do desenvolvimento deste trabalho pode-se perceber a importância desta articulação e troca entre os acadêmicos, pois analisando a grade curricular dos cursos de licenciatura, percebe-se que o curso de Pedagogia tem mais disciplinas pedagógicas se comparado com os outros cursos de licenciatura. Já as demais licenciaturas têm mais disciplinas voltadas para os conteúdos específicos, por isso resolveu-se fazer essa integração entre os acadêmicos.

Desenvolve-se o trabalho atualmente com o terceiro e quarto ano, porque perceber-se que, quanto maiores os alunos, menos oportunidades de atividades lúdicas eles têm. Conforme escreve Fortuna (2002, p.12)

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

Por isso a escolha destes anos para a realização do trabalho e sua relevância para oportunizar aos alunos oportunidades de terem atividades lúdicas, ou menos uma vez na semana. Porque se considera de suma importância a integração entre as atividades escolares e as atividades lúdicas, de modo a despertar o interesse e motivar dos alunos para o estudo.

Durante o decorrer deste trabalho construiu-se uma reflexão a cerca da infância, a partir dos estudos bibliográficos e das anotações nos diários que campo, que foram escritos conjuntamente com o desenvolvido das atividades realizadas na escola. E por isso concorda-se com a concepção da autora Wajskop (1994, p. 65) quando traz que

> (...) a infância não é mais apenas um investimento no futuro da criança, nem tampouco a realização do sonho material e simbólico do adulto. As novas imagens de

> crianças que elaboram não são nem as "miniadulto", nem as "enfant-roi". As crianças têm-se constituído em parceiros diversos dos adulto e portadores de singularidades, com as quais devemos e/ou podemos negociar afetos, interações, conhecimentos e espaços social. A partir dessa constatação poderemos ajudá-la a entrar no campo das interações sociais de maneira diferente no presente mediante a reivindicação do seu direito de brincar.

O que se percebeu no decorrer deste trabalho é que nos atos de brincar e jogar tanto na geração anterior como da geração atual estão implícitas as aprendizagens de relação, de compreensão de novas informações e das regras que se estabelecem nos jogos que são transferidas para a vida adulta de uma forma mais natural e consistente. Por isso reafirma-se a importância do trabalho lúdico, ou seja, com jogos, brinquedos e brincadeiras dentro da sala de aula, de forma integrada ao ensino das atividades escolares, que são desenvolvidas em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KSHIMOTO, T. M. (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1994.

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

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

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

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

BROUGÉRE, Gillles. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Medicas, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Paramêtros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1990.

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

KRAMER, Sonia; LEITE, Maria I. F. Pereira (orgs.). Infância e produção cultural. Campinas: Papirus, 1998.

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

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

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

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. Artigo preparado para inicialmente par aula proferida para o grupo do projeto de Formação de educadores infantis da região metropolitana de Belo Horizonte em 5 de julho de 1994.

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