



Jogos, brincadeiras e educação: novos sentidos e significados para a atuação do docente dos anos iniciais

Agatha Eleuterio Paulo

Universidade Federal de Lavras

agathasp2011@hotmail.com.br

Resumo: Em relação a brincadeira, estamos longe de ter alguma certeza, contudo atribui-se a ela um papel fundamental para o aprendizado das crianças. Igualmente, o jogo, como um fenômeno cultural, que passa de geração para geração e marca a vida das pessoas, é um dos artifícios básicos para o desenvolvimento das crianças. Portanto, este artigo tem por intenção apresentar uma reflexão sobre o conceito de jogo, brincadeiras e discorrer a respeito da atuação do docente das séries iniciais do ensino fundamental, uma vez que o professor é um dos pilares para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Constituído por uma pesquisa de abordagem qualitativa, por meio de levantamento bibliográfico, de livros impressos, digitais e artigos científicos, este trabalho vem sendo pautado nas obras de Brougère (2011), Caillois (1990), Carneiro (2013), Freire (2012) e Huizinga (2011), entre outros. Os estudos realizados para este trabalho, evidencia que o brincar é essencial para o processo de ensino e aprendizagem das crianças, e é imprescindível que o docente propicie momentos de aprendizagem a partir de brincadeiras, e para isso, é crucial apropriar-se da essência do brincar.

Palavras-chave: Jogos; brincadeiras; educação; atuação docente.

Introdução

Em diversas situações cotidianas o brincar é considerado irrelevante em comparação com outras atividades apontadas como mais produtivas. O momento de brincar é deixado para um ápice de ócio. Ao observarmos minuciosamente o modo como as crianças brincam, é aceitável considerar, que a função do brinquedo e a maneira como ele é utilizado estão associados com seus contextos de vida, culturais, que apresentam perspectivas de mundo singulares.

Logo, podemos considerar que a criança também aprende sozinha, aprende em seu meio familiar, no convívio social, ou seja, ela não chega na escola vazia. Qualquer pessoa, pode ensinar, o professor com um diploma, não é absolutamente o melhor educador. Por sua vez,

ensinar exige certas habilidades, tem suas especificidades e se diferencia de outras práticas pela sua intencionalidade.

Isso indica que a atuação docente é complexa, requer do educador uma ação intencionalmente planejada, refletida, analisada e avaliada, independente do público a que se destina e sua idade, a ação pedagógica de um professor, supõe o domínio de diversos conhecimentos e habilidades.

Fomentando essa discussão, a mediação pedagógica no desenvolvimento do brincar da criança no meio escolar, dar-se por meio do intermédio do professor, considerando que, desde o nascimento a criança aprende a brincar nas relações com outras pessoas mais experientes, adultos ou crianças, que indicam os modos de agir com os objetos e interagir com as pessoas.

Igualmente, o jogo é elemento da cultura e é partir deste que as crianças exploram sua curiosidade e são revelados seus hábitos. Explorar o âmbito do lúdico expõe-se a admissão para conhecer a vida, no seu passado e presente, as crianças aprendem as brincadeiras de seus familiares e recriam-nas a cada nova geração.

Com base nessas concepções, suscitamos a seguinte problemática: como os jogos e as brincadeiras podem conduzir os docentes a efetuarem novos sentidos e significados para sua atuação nos anos iniciais do ensino fundamental.

Partindo de algumas concepções, o jogo é elemento da cultura e é partir deste que as crianças exploram sua curiosidade e são revelados seus hábitos. Explorar o âmbito do lúdico expõe-se a admissão para conhecer a vida, no seu passado e presente, as crianças aprendem as brincadeiras de seus familiares e recriam-nas a cada nova geração.

Assim, este artigo tem por finalidade apresentar uma reflexão sobre o conceito de jogo, brincadeiras e discorrer a respeito da atuação do docente das séries iniciais do ensino fundamental, uma vez que o docente é um dos pilares para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Este trabalho ainda, tem como objetivos específicos: compreender as diferenças, se é que há, entre jogo e brincadeiras e discorrer sobre a atribuição do jogo e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem de crianças especiais, refletindo a atuação do docente frente ao processo de inclusão.

Logo, compreende-se este artigo como uma oportunidade para refletir convicções sobre o conceito e importância do jogo e brincadeiras nas suas diferentes manifestações,

considerando o brincar como parte fundamental para o processo de ensino e aprendizagem das crianças e sendo imprescindível que o docente propicie momentos de aprendizagem a partir de brincadeiras, e para isso, é crucial apropriar-se da essência do brincar.

Constituído por uma pesquisa de abordagem qualitativa, por meio de levantamento bibliográfico, de livros impressos, digitais e artigos científicos, este trabalho vem sendo pautado nas obras de Brougère (2011), Caillois (1990), Carneiro (2013), Freire (2012) e Huizinga (2011), entre outros. Reunindo nas teorias subsídios importantes para a compreensão do que é brincadeira, jogo e questões a respeito da atuação do docente das séries iniciais.

O artigo divide-se em três seções, a primeira aborda-se sobre o Jogo e as brincadeiras, na segunda seção, menciona-se a atuação do docente dos anos iniciais e por último na terceira seção, estende-se sobre a atribuição do jogo e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem de crianças especiais, refletindo a atuação do docente frente ao processo de inclusão.

Por fim, compreender o jogo e as brincadeiras como elemento essencial para formação do indivíduo, é tão necessário, quanto a subsistência, para que as crianças se encontrem em situações significativas de aprendizagem, favorecendo o seu desenvolvimento cognitivo e social.

Compreendendo o jogo e as brincadeiras

Quando pensamos em jogo, diversas imagens nos vêm à mente, como exemplo: o jogo de xadrez, digital, de dama e brincadeiras, como as atividades livres. Porém, o que é jogo? No senso comum, é toda atividade realizada por uma criança em momento de lazer, sem objetivo estabelecido e que nada fornece, além de distração.

Segundo o dicionário¹ é uma atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento, é submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde.

¹ Dicionário online. Disponível

em: <https://www.google.com/search?ei=ofT_XPrDKOG0Ab2vrOwBA&q=jogo+significado&oq=jogo+sign&gs_l=psy-ab.3.0.0i70i249j0l3j0i22i30l6.1386.3492.4963...0.0.0.128.1046.0j9.....0....1..gws-wiz.....0i71j35i39j0i10.SrO1NOZKoCE>. Acesso em 26 de março de 2020.

Huizinga (2000), conceitua o jogo como toda e qualquer atividade humana, realizada também pelos animais irracionais, é uma interação seguindo uma determinada regra. Não existe, é abstrato, pois não é real e não é real, pois não é vida cotidiana, porém, se manifesta em diversas situações. Para este autor, o jogo não é um elemento da cultura, este não tem um simples lugar na cultura, longe disso, a cultura se constitui apoiada no jogo.

O jogo não serve para nada, “com efeito nada produz” (HUIZINGA, 2000, p. 9). O autor o declara como algo que está acima da lógica, a existência do jogo é uma constatação infundável da natureza “supralógica” do contexto humano (HUIZINGA, 2000). Tendo em vista que os animais também jogam, admite-se que o jogo está habilmente próximo do irracional. Possui um valor moral, estando assim, confinante as coisas espirituais, do que materiais.

Devemos, portanto, limitar-nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características (HUIZINGA, 2000, p. 9).

Quanto a isso, Huizinga (2000) destaca cinco características do jogo, analisando-as a partir dos envolvidos e não de sua influência para a sociedade. A primeira, é a liberdade de escolha. O jogo não é, nem deve ser obrigatório, os participantes precisam estar de forma voluntária.

A segunda peculiaridade, correlacionada a primeira, “é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando" (HUIZINGA, 2000, p. 9). O jogo não tem uma finalidade no cotidiano, é uma atividade excepcional, desprendida, sem envolvimento de obrigações diárias.

Com isso a terceira característica se apresenta: o jogo exige um local desligado da vida normal, temporário, composto por regras que perpetuam a fantasia da execução do jogo e permita adentrar-se nesse universo.

Quarta, o jogo se torna imediatamente um fenômeno cultural, “mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser

conservado pela memória” (HUIZINGA, 2000, p. 11) percorrendo geração em geração, constituindo assim, a sociedade.

A última característica abordada por Huizinga (2000), é o poder avassalador que o jogo dispõe em envolver seus participantes, que ficam arrebatados, absorvidos pelo mundo do jogo, abandonam seus hábitos diários e por alguns instantes tornam-se outras pessoas.

Seguindo na perspectiva de conceituar o jogo, Caillois (1990) descreve-o como uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regulamentada, voluntária e fictícia. Oferece a possibilidade de escolher jogar ou não, de começar e parar de jogar a hora que quiser.

É ocasião de gasto total, de tempo, de energia, de engenho, destreza e muitas vezes de dinheiro, para a aquisição dos dispositivos ou para eventualmente pagar o aluguel do local.

Estas várias qualidades são puramente formais. Elas não ajuízam o conteúdo do jogo. Entretanto, o fato de as duas últimas – a regra e a ficção – aparecerem quase que em exclusão recíproca, mostra como a íntima natureza dos dados que procuram definir implica, exige, talvez, que esses dados sejam igualmente objeto de uma divisão (CAILLOIS, 1990, p.30).

Na pretensão de definir o jogo, Caillois (1990) estabeleceu quatro tipologias: Agon (Competição); Ilinx (A busca da vertigem); Mimicry (Imitação); Alea (Sorte). Entretanto, não se limita o jogo à determinadas características, pois essas são formais e não discutem o conteúdo do jogo. “O jogo significa, portanto, a liberdade que deve permanecer no seio do próprio rigor, para que este último adquira ou conserve sua eficácia” (CAILLOIS, 1990, p. 12).

Para Freire (2005) é um engano analisar o jogo subdividido, uma vez que, em uma atividade lúdica, pode-se não encontrar todos os elementos que caracterizam o jogo, perdendo assim, a sua unidade complexa e caindo no erro de considerar jogo qualquer atividade que apresente alguma das peculiaridades listadas, desapontando aquelas que poderiam ser, mas não consta nas categorias. “E dizer que o jogo é limitado no espaço e no tempo, que é frívolo, que vai criar ordem ou gerar alegria, em nada o distingue de outras atividades humanas” (FREIRE, 2005, p. 51).

Para esse autor, a melhor maneira de compreender-se o jogo é singularizando-o de acordo com o ambiente onde ele se encontra. O componente principal desse ambiente é o sujeito brincante, que entende suas reações diante dos estímulos, que o possibilita criar uma atividade.

Como citado anteriormente, ao jogarmos saímos do real, para um outro mundo verdadeiro, porém, que não é cotidiano. Essa oposição entre jogo e vida real, não pode ser subestimada, pois as atividades lúdicas influenciam na formação da personalidade humana, tendo em vista, que essas atividades são instrumentos inerentes da cultura de um povo e a partir delas, entende-se sobre os costumes e sobre a base da própria sociedade (CAILLOIS, 1990).

Ainda que seja evidente a busca pelo jogo, tanto por crianças, quanto por adultos, as causas e motivos que despertam essa procura são diversos. Mesmo o jogo estando presente em diversas culturas e épocas, ainda hoje, questiona-se a sua origem e sua função social, tendo em vista que deixa marcas em seus praticantes. Sendo assim, a busca pelo jogo não é desprezível, nem se quer inferior a demanda pela comida, logo, ele deve valer, igualmente a esta, como indispensável (FREIRE, 2005).

O jogo, as brincadeiras sempre se fizeram presentes, mediante elas, as crianças percorrem um mundo imaginário onde tudo é possível de acontecer. Quem brinca, representa em um jogo dramático toda a pluralidade do mundo real que o rodeia, exprimem cenas da vida cotidiana, gestos, manias e ações dos integrantes do meio familiar, entre outros acontecimentos.

A realidade, ao ser representada nos jogos infantis, converte-se em argumento do jogo dramático. Quanto mais ampla for a realidade que as crianças conhecem, tanto mais amplos e variados serão os argumentos de seus jogos. Por isso, um pré-escolar mais novo tem um número de argumentos mais limitados do que outro mais velho. As crianças de 5 a 6 anos brincam de convidados, filhos e mães, mas também de construir uma ponte ou de lançar uma nave espacial (MUKHINA, 1996, p. 156 - 157).

A realidade representada pela criança pode sofrer algumas modificações, ela pode ao brincar, mais do que representar papéis sociais de filhos, pais, mães, ela pode expressar tudo aquilo que ela acredita, aprecia e gostaria de ser ou ter.

A brincadeira permeia todo o desenvolvimento da criança, ao nascer até a sua vida adulta. Por meio do brincar ela experimenta ocupações da vida cotidiana, muitas vezes executadas apenas por adultos, elaboram regras para si e para um determinado grupo, além de ser um modo de interação e linguagem que as crianças usam para se comunicar com os outros ao seu redor.

Segundo Vygotsky (2007), a brincadeira se funda como atividade essencial para o desenvolvimento infantil, por propiciar que, sempre que brinca, a criança, individualmente ou em

interação com outras crianças ou pessoas, defina soluções para problemas, cria hipóteses, num instante de reflexão sobre si e suas ações no meio, oportunizando e justificando a elevação dos modos de pensamento.

O jogo e as brincadeiras na prática pedagógica nos anos iniciais

A respeito dos jogos, como um recurso pedagógico na educação, Brougère (2002) evidencia que o jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico utilizado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras planejados que o professor pode desenvolver metodologias que contribuam com o processo de ensino e aprendizagem.

A atuação docente, considera por vezes, o jogo, a brincadeira como um movimento entre o aprender e a diversão. Contudo, transporta para o jogo, toda a tarefa do ensino. Argumenta-se ainda, que ao brincar a criança está se preparando para sua vida adulta, jogando um determinado jogo a criança será um adulto melhor, mais consciente, entre outras qualidades tão sonhadas.

Tais concepções, não são de tudo errônea, mas, não se pode afirmar que um jogo, uma brincadeira, definirá o tipo de adulto que uma criança será. Como nos afirma Caillois (1990), o intuito do jogo não é formar o cidadão:

Ao contrário do que frequentemente se afirma, o jogo não é aprendizagem para o trabalho. Só aparentemente antecipa as atividades do adulto [...]. O jogo não prepara para uma profissão definida; introduz o indivíduo na vida, no seu todo, aumentando-lhe as capacidades para ultrapassar os obstáculos ou para fazer face às dificuldades (CAILLOIS, 1990, p. 16).

No entanto, é preciso ter ciência de que o jogo é capaz de proporcionar o encontro de aprendizagens, e acomodar um estável potencial simbólico, que pode ser uma condição de aprendizagem, mas de maneira inteiramente casual, sem metodologias definidas, dificilmente imaginável (BROUGERE, 2002).

Segundo Velasco (1996), brincando a criança desenvolve suas competências físicas, verbais ou intelectuais. A criança que não brinca, deixa de incitar, e até mesmo de ampliar as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro. Sem demora, ao brincar, sua imaginação é ativada, possibilitando a aprendizagem.

Piaget (1975) reverencia a prática pedagógica que envolve os jogos e brincadeiras como essenciais para que o desenvolvimento infantil seja significativo, visto que, tal atividade propicia o imaginário, a compreensão de regras e a apropriação do conhecimento.

Para Vygotsky (2007), o brincar é uma grande oportunidade de desenvolvimento, pois dispõem de uma ampla estrutura crucial para as transições da necessidade e da consciência. A imaginação, a criação, as motivações, de modo voluntário, surgem no brincar, “que se constitui assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo” (VIGOTSKI, 2007, p.122).

Na atuação docente, no dia a dia escolar, o jogo, como abordado por Carneiro (2015) é considerado pedagógico e “nasce da tentativa de conciliar uma modalidade de natureza livre e outra voltada aos objetivos da escola” (CARNEIRO, 2015, p.32). É fundamental compreender que “a brincadeira é boa, porque a natureza pura representada pela criança, é boa. Assumir a brincadeira como um suporte pedagógico é seguir a natureza” (Brougère, 2011, p.91). É preciso confiar e acreditar na natureza, que a brincadeira é algo essencial e é inerente a criança.

Ao brincar, a criança exerce um papel ativo na sala de aula, sustentando que a ação pedagógica está fundamentada na ideia de “aprender fazendo”, “aprender brincando” e que esse aprender é uma atividade de descoberta. “Se os professores levarem em consideração a estrutura dos jogos e brincadeiras infantis no planejamento, conseqüentemente, proporcionará atividades mais adequadas e prazerosas” (KULISZ, 2006, p. 94).

Assim, afirma-se que as brincadeiras são condutas básicas da infância tornando-se fontes de alegria e prazer, por isso defende-se a importância dessas atividades no âmbito escolar como meio para ensinar e aprender.

Logo, considera-se o planejamento pedagógico o suporte para a realização de aulas que envolvam o brincar direcionado para a aprendizagem, sobretudo, com as crianças com necessidades especiais, contribuindo dessa maneira, para a formação de todas as crianças, desenvolvendo o cognitivo, expandindo o seu potencial de comunicação e promovendo a sucessão do ensino e aprendizagem de maneira significativa.

A atribuição do jogo e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem de crianças especiais

A Educação Especial é uma categoria firmada no ensino regular, e igualmente, tem na sua essência, os mesmos objetivos e finalidades: a aprendizagem. No entanto, os recursos metodológicos precisam ser diferenciados e utilizados de modo que possam contribuir para o desenvolvimento das e potencialidades dos alunos especiais.

Uma das principais dificuldades, no que se refere ao ensino e aprendizagem das crianças com necessidades especiais, se concentra primeiramente no acesso à educação, e seguidamente quanto à garantia das condições necessárias para que se efetive sua permanência com qualidade. Contudo, dentre tantos impasses, percebe-se que o predominante, tem sido a adaptação dos conteúdos curriculares e propor atividades lúdicas onde haja a participação e o envolvimento entre as crianças com necessidades especiais e as demais que compõem o universo da sala de aula.

Nessa direção, Soares (2010) vem apresentar as contribuições do lúdico no processo de inclusão pontuando que:

Qualquer tipo de atividade lúdica seja ela brincadeiras, jogos, brinquedos cantados, favorecem o processo de inclusão, pois durante a brincadeira há o processo de integração entre as crianças, elas estão aprendendo a compartilhar, a serem cooperativas umas com as outras, a respeitar os limites impostos por elas mesmas que participam da brincadeira ou jogo (SOARES,2010, p.18).

Desse modo, somos direcionados a pensar o desenvolvimento de algumas atividades. Por ser uma manifestação cultural, a brincadeira, os jogos podem contribuir para a aproximação, interação e produção de conhecimento, considerando que o brincar beneficia a imaginação, criando possibilidades para a criatividade, para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. É por meio dos jogos e brincadeiras que as crianças trocam experiências e estabelecem um contato físico e significativo entre as si (TRINCA; VIANNA, 2014).

Oliveira (2007) caracteriza a brincadeira como uma oportunidade para as aprendizagens múltiplas, enfatizando que ao brincar, as funções cognitivas, como o afeto, a motricidade, linguagem, percepção, representação e a memória são ativadas e além de estarem profundamente interligadas. Acrescenta ainda, que “A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais” (OLIVEIRA, 2007, p.160).

Em relação à relevância do jogo para o progresso da criança com necessidades especiais, Ide (2008) diz que o jogo oportuniza a criança a assimilar de “acordo com seu ritmo e suas capacidades, além de propiciar a integração com o mundo por meio de relações e vivências” (IDE, 2008, p.97).

Huizinga (1971), reforça a importância do jogo, quando afirma que:

O jogo constitui uma das principais bases da civilização. Na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo (HUIZINGA, 1971, p.21).

À vista disso, as brincadeiras à primeira vista simples, são incentivos para o desenvolvimento social, afetivo e intelectual da criança especial. Ao brincar, a criança tem a chance de aperfeiçoar sua função cognitiva, vivenciar desafios e conhecer o mundo ao seu redor de maneira ampla.

Para Vygotsky (2007) ao brincar a criança desenvolve a comunicação e a interação com as pessoas com quem convive e consigo mesma. O jogo, como já apresentado por Huizinga, é pertencente ao ser humano, sendo uma atividade crucial para a formação da criança.

Vygotsky (2000), propõe uma semelhança entre o brincar e os saberes escolares, ambos constituem uma zona de desenvolvimento proximal e em ambos a criança constrói habilidades e alcança saberes de um determinado contexto social que ficará internalizados.

Desse modo, os jogos e as brincadeiras são recursos que devem ser aplicados na escola de modo pedagógico, pois além de promoverem o entendimento sobre regras, o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a criança desempenha ações enquanto joga, as quais até então, não foi qualificado para efetuar no contexto de uma aprendizagem formal.

Nessa perspectiva, Ide (2008), corrobora com as afirmativas, de que os jogos e as brincadeiras ativam o raciocínio e a imaginação. Os jogos sendo direcionados didaticamente, incitarão o desenvolvimento cognitivo e promoverá a aprendizagem mais complexa, como a leitura, a escrita e cálculos. O jogo com intuito didático, são fundamentais para a criança especial, por introduzi-la em aprendizagens e favorecer a funcionalidade intelectual adversa (IDE, 2008).

Assim, cogita-se o jogo como um meio de suscitar a organização do conhecimento e a relação entre as crianças. O intuito de utilizar o jogo no contexto escolar, no íntimo das práticas

pedagógicas de ensino, é a oportunidade de promover uma educação criativa, independente e consciente.

Conclusão

O Jogo, por vezes, não acontece na escola, pois esta, não o compreende em sua totalidade. Sendo o professor, o responsável em estabelecer estratégias, buscar fundamentos, para modificar a prática do ensinar e aprender no ambiente escolar, que é tão precário em relação as práticas pedagógicas, quando refere-se ao brincar.

Os jogos e as brincadeiras, envolvem a criança em estado de pensamento, que influi a aprendizagem, a descobertas, as incertezas, a buscas por respostas, a autonomia e a disposição para aprender.

No decorrer deste estudo, pudemos considerar que, embora muitos professores prezam o trabalho lúdico, por vezes, apresenta dificuldades em manter uma prática pedagógica firmada no brincar, que exige além de estudos, tempo do professor para planejar e confeccionar jogos pedagógicos.

Findamos salientando a primordialidade da compreensão que, para propiciar momentos de aprendizagem a partir de brincadeiras é crucial apropriar-se da essência do brincar, e ter consciência que utilizar a brincadeira para ensinar é um desejo, que pode realizar-se ou não.

Referências

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 3ed. Cortez: Campinas – SP, 2011.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARNEIRO, K. T. O jogo na educação física escolar: uma análise sobre as concepções dos professores. **Educação Física em Revista**. Vol. 7 Nº. 1 Jan/fev. /mar. / abr.- 2013.

CARNEIRO, K. T. **Por uma memória do jogo:** a presença do jogo na infância das décadas de 20 e 30. Curitiba, PR: Appris, 2017.

FREIRE, João Batista. **Jogo:** entre o riso e o choro. 3ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tisuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2008. p. 89-107.

KULISZ, Beatriz. **Professores em cena:** O que faz a diferença? Porto Alegre. Mediação: 2006, 128p. 2ª edição.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar.** São Paulo: Martins Fontes, 1996.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil:** fundamentos e métodos. 3.ed.- São Paulo: Cortez, 2007. (Coleção Docência em Formação).

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Tradução Álvaro Cabral, 1975. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

TRINCA, J.R; VIANNA P.B.M. **O lúdico como estratégia de inclusão.** Rio Grande do Sul, 2014.

VELASCO, Calcida Gonsalves. **Brincar:** o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, Levy. **A Formação social da mente.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

**Games, fun and education:
new senses and meanings for the performance of teachers in the early Years**

Abstract

Regarding play, we are far from having any certainty, however it is attributed a fundamental role for children's learning. Also, the game, as a cultural phenomenon, which passes from generation to generation and marks people's lives, is one of the basic artifices for the development of children. Therefore, this article intends to present a reflection on the concept of game, games and discuss the performance of the teacher in the initial grades of elementary school, since the teacher is one of the pillars for the development and learning of the child. Consisting of a research with a qualitative approach, through a bibliographical survey, of printed and digital books and scientific articles, this work has been based on the works of Brougère (2011), Caillois (1990), Carneiro (2013), Freire (2012) and Huizinga (2011), among others. The studies carried out for this work show that playing is essential for the teaching and learning process of children, and it is essential that the teacher provides moments of learning from games, and for that, it is crucial to appropriate the essence of the to play.

Keywords: Games; pranks; education; teaching performance.

Recebido: 15 ago. 21

Aprovado: 05 out. 21