

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS – SESA
FACULDADE AMADEUS- FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

**CRISTINA MENEZES OLIVEIRA
EDVÂNIA SANTOS
JULLYANA BARROZO DE OLIVEIRA**

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Aracaju-SE
2013**

O48j

Oliveira, Cristina Menezes

Jogos e brincadeiras na educação infantil / Cristina Menezes Oliveira, Edvânia Santos, Jullyana Barrozo de Oliveira. – Aracaju, 2013.

22f.

Orientador: Profª Drª. Lidiane Brito Freitas.

Artigo (Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia) – Faculdade Fama, 2013.

1. Jogos - brincadeiras 2. Educação infantil

I –Santos, Edvânia II- Oliveira, Jullyana Barrozo III- Título

CDU – 371.382

**CRISTINA MENEZES OLIVEIRA
EDVÂNIA SANTOS
JULLYANA BARROZO DE OLIVEIRA**

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Lidiane Brito Freitas

Aracaju – SE
2013

JOGOS E BRICANDEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CRISTINA MENEZES OLIVEIRA
EDVÂNIA SANTOS
JULLYANA BARROZO DE OLIVEIRA¹

RESUMO

O artigo tem como objetivo analisar a socialização das crianças na Educação Infantil, a partir dos jogos e brincadeiras em sala de aula verificando as tendências metodológicas. Os jogos são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis dando espaço à criatividade. O estudo fundamenta-se na pesquisa bibliográfica a partir da análise de livros, artigos e outras fontes que abordam o papel da ludicidade na aprendizagem das crianças. Assim, conclui-se que os espaços lúdicos são ambientes criados para estimular a aprendizagem, bem como auxiliar na socialização. Quando a criança está brincando ou jogando, ela libera e economiza sua energia, dando abertura às suas fantasias.

Palavras-chave:

Jogo, Brincadeira, educação infantil.

Abstract

The article aims to analyze the socialization of children in kindergarten, from games and play in the classroom checking methodological trends. The games are important because they are part of the children's world and provide enjoyable moments giving space to creativity. The study is based on literature from the analysis of books, articles and other sources that discuss the role of playfulness in children's learning. Thus, it is concluded that the recreational spaces are environments designed to stimulate learning, as well as assist in socialization. When your child is playing or gaming, it frees and saves your energy, giving room to his fantasies.

Key-Words:

Game, Play, preschool.

¹ Alunas do 8º período do Curso de Pedagogia.

1. INTRODUÇÃO

Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, num mundo de fantasia e imaginação. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Podemos notar que ao longo dos estudos na história da educação o ato de brincar passou a ser motivo de pesquisa e estudo. Muitos pesquisadores observaram essa evolução, assim, eles contribuíram para aquisição do conhecimento, auxiliando no processo de aprendizagem.

É muito importante valorizar o momento lúdico, um ponto principal é alfabetizar as crianças através das brincadeiras e jogos em sala de aula, verificando a mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar.

É importante, ainda, interagir também com as famílias nessa construção escolar apresentando jogos e brinquedos para orientação na construção do desenvolvimento de seus filhos, proporcionando oportunidade para que as crianças possam brincar sem cobranças de desempenho, despertando o interesse a ludicidade nos primeiros anos escolares é fundamental para a participação social e efetiva da formação das crianças numa abordagem de brincadeiras voltada ao acompanhamento e desenvolvimento intelectual, pois é por meio dela que a criança se comunica tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento. Por isso, ao brincar na escola, garantimos aos alunos acesso às brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de tabuleiros, didáticos, corporais, assim ampliando os conhecimentos de forma divertida.

As brincadeiras e jogos são importantes na vida escolar da criança. O esforço deve estar voltado à aprendizagem. Um bom trabalho lúdico pode estar sendo desenvolvido até sem materiais adequados. A criança odeia ficar sentada, mas a maioria das salas de aulas reservadas aos “pequenos” é exatamente igual à dos demais anos. A criança gosta de escrever em pé, às vezes até deitada, as salas de alfabetização precisam ser mais espaçosas para permitir maior trânsito de aluno.

Todo o período preparatório veio com a concepção de alfabetização baseada numa teoria discriminatória contra a capacidade intelectual das crianças, criando nelas uma auto avaliação de incapacidade para aprender os conhecimentos que se adquirem nas escolas, porém o auxílio desse tipo de brincadeira vem contribuir para o aprendizado sem culpa. A alfabetização parte de exercícios, que preparavam o aluno, enquanto o mais importante era deixado de lado, é raro ouvir histórias de crianças que não queiram mais ir à escola porque não aprendiam a ler nem escrever, mas apenas a rabiscar e fazer joguinhos.

Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve vivenciar na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem, e ainda a importância desta ludicidade nas intervenções e prevenções de problemas de aprendizagem na visão da psicopedagogia.

Nesse contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. Deste modo, a criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros, e ainda é nesse ato que podemos diagnosticar e prevenir futuros problemas de aprendizagem infantil. É importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois esta se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil.

Acredita-se que esse tema tem importância não só para a prática diária do professor que se configura como parte do processo, mas conhecimento sobre a importância da utilização dos jogos lúdicos na construção e no desenvolvimento do raciocínio lógico dos seus alunos.

O objetivo geral do estudo foi analisar a socialização das crianças na Educação Infantil, a partir dos jogos e brincadeiras em sala de aula verificando as tendências metodológicas. Já os objetivos específicos foram: estimular o desenvolvimento da capacidade de concentrar a atenção e de construir uma vida interior rica; fomentar oportunidades para as crianças, favorecendo, assim, o seu equilíbrio emocional; causar oportunidades para a manifestação de potencialidades; alimentar a inteligência e a criatividade. Instigar oportunidades para que elas aprendam a jogar, a participar, a esperar a sua vez, a competir e a cooperar; valorizar os sentimentos afetivos e a cultivar a sensibilidade; enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias; incentivar a valorização do brinquedo como atividade promotora do desenvolvimento intelectual e social; estimular o aprendizado; e, por fim, estimular diálogos através da leitura.

Utilizando a abordagem teórica, o estudo de natureza qualitativa desenvolveu uma análise exploratória sobre o papel das brincadeiras e dos jogos na educação infantil. Assim, com a finalidade de se alcançar os objetivos propostos, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, apoiando-se em autores que defendem uma educação de qualidade e comprometida dentro, sobretudo, da Educação Infantil.

Portanto, brincar, cantar, contar histórias, recortar, colar, desenhar, fazem parte do plano pedagógico, proporcionando experiências culturais desde o início da aprendizagem, fazendo os alunos adquirir uma linguagem, dessa forma, os brinquedos apóiam o texto e dão aos alunos pistas contextualizadas para o significado das palavras. Diante do exposto, o artigo apresentou o seguinte problema de pesquisa: como os jogos e brincadeiras favorecem a socialização e, conseqüentemente, a aprendizagem na Educação Infantil?

2. A PERSPECTIVA DA BRINCADEIRA

Os jogos e brincadeiras têm um papel importante no desenvolvimento da criança. Segundo estudos psicológicos, os jogos e brincadeiras satisfazem as necessidades das crianças, devido à necessidade de adaptar-se ao mundo social.

O brincar faz parte do mundo da criança, assim elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem a socialização de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos.

Sistematizar o brincar significa uma reorganização da prática pedagógica desempenhada pelo professor, prática essa que deve abandonar os moldes da educação tradicional e absorver o lúdico através dos jogos como o instrumento principal para o desenvolvimento da criança. O jogo e a maneira como o professor dirige o brincar desenvolverão psicológicas, intelectual, emocional, físico-motora e socialmente as crianças, e por isso os espaços para se jogar são imprescindíveis nos dias de hoje.

Através dos jogos lúdicos, do brinquedo e da brincadeira, desenvolvem-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança; além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos, a partir de situações de descontração que o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares, facilitando seu aprendizado.

Nas brincadeiras de uma forma geral, as crianças trabalhariam além do corpo a interação com o outro. As crianças têm a característica de entrar no mundo dos sonhos das fábulas e normalmente utiliza como ponte as brincadeiras.

Os espaços lúdicos são ambientes criados para estimular a aprendizagem e o desenvolvimento, principalmente da socialização. Isso não é assunto novo, pois Nicolau (1986), em seus estudos, afirma que, quando a criança está brincando ou jogando, ela libera e economiza suas energias. Ela vai dar abertura às fantasias, enfrenta os desafios, imita e representa as interações presentes na sociedade na qual vive.

As brincadeiras são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis dando espaço à

criatividade. Devemos buscar o bem-estar dos pequenos durante o processo de ensino e aprendizagem, resgatando assim o lúdico como instrumento de construção do conhecimento.

E aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto (1994,p. 13)

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

2.1 Os jogos lúdicos

O acesso gratuito à escola conforme nossa Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu artigo nº. 205, diz que: “A Educação é um direito de todos e dever do Estado [...]”. É condição indispensável para a garantia dessa premissa constitucional e para que se complete na totalidade do seu sentido, deve estar acompanhada de procedimentos que assegurem condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

As aulas, muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando a aula monótona e como consequência vazia, procura-se a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade.

Vivemos uma época em que a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, mas as atividades lúdicas não podem ser esquecidas no cotidiano escolar; porque a alternativa de trabalhar de maneira lúdica em sala de aula é muito atraente e educativa.

De acordo com Ronca (1989), o movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência.

Percebemos, desse modo, que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brinquedo é o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. É a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

Vigostsky (1988), relata ainda que os jogos e brincadeiras têm papel fundamental no desenvolvimento da criança. Quando a criança brinca assume um papel na brincadeira, ela submete seu comportamento e determinadas regras, isso conduz ao desenvolvimento da vontade, da capacidade de fazer escolher conscientes.

Já a autora Garcia (1991), comenta que, no ato de brincar, a criança interpreta diferentes papéis assumindo responsabilidades e desenvolvendo atitudes de respeito, inclusive além de uma disciplina bilateral e salutar para a vida em sociedade, para ela a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento.

Friedmann (1996), também desenvolve estudos referentes à brincadeira como ato de brincar, exercendo um comportamento espontâneo e sem regras fixas, sem ignorar a sua existência. Nesse caso, essas regras são de uma regularidade interna da criança que são alimentadas pelo desejo, imaginação e criação; o brinquedo é entendido como um objeto de brincar; o jogo é conceituado como a brincadeira que exige regras estruturadas, transmitidas coletivamente, a qual será construída coletivamente no ato educacional, pelos seus atores, alunos, professores, direção.

2.2 O jogo na concepção de Piaget

No entanto, dados os objetivos e limites do presente trabalho, apresentaremos, de forma sintética, os conceitos básicos da teoria piagetiana, a caracterização dos dois primeiros estágios do desenvolvimento cognitivo e, em seguida, faremos uma breve análise do papel atribuído por Piaget ao brincar no desenvolvimento da criança em idade pré-escolar.

Para Piaget (1978), a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência, vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Outro conceito essencial da teoria sobre o jogo é a relação deste com o processo de adaptação, que implica dois processos complementares: a assimilação e a acomodação.

A assimilação se caracteriza como o processo pelo qual a criança, quando se depara com determinados problemas do mundo externo, utiliza, para resolvê-los, estruturas mentais já existentes. A acomodação é o processo pelo qual a criança, quando se depara com o problema e não consegue resolver com as estruturas existentes, modifica-as. Para Piaget, as crianças adaptam-se ao ambiente, através do processo de equilíbrio. Esse conceito piagetiano se evidencia na atividade lúdica infantil à medida que as crianças, ao jogarem, assimilam novas informações e acomodam-nas às suas estruturas mentais.

Piaget (1978) identifica três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: o exercício, o símbolo e a regra. O jogo de exercício representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. Manifesta-se na faixa etária de zero a dois anos e acompanha o ser humano durante toda a sua existência, da infância à idade adulta.

De acordo com Piaget (1978), o jogo simbólico tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo. Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado.

Sendo assim, concebendo a estrutura do símbolo como instrumento de assimilação lúdica, Piaget observa que durante o desenvolvimento da criança, surgem novos e diversos símbolos lúdicos que determinam a evolução do jogo simbólico.

Para Piaget (1978), o jogo de regras constitui os jogos do ser socializado e se manifestam quando, por volta dos 4 anos, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras.

Não se identifica nos jogos de regras, segundo Piaget (1978), o processo de involução. Estes se desenvolvem e se mantêm por toda a vida, como é o caso dos esportes, cartas e outros; esses jogos acontecem a partir dos sete anos de idade, no período operatório concreto - a criança aprende a lidar com delimitações no espaço, no tempo, o que pode e o que não pode fazer. Ao invés de símbolo, a regra supõe relações sociais, porque a regra é imposta pelo grupo e sua falta significa ficar de fora do jogo. Exemplo: lidar com perdas e ganhos, estratégia de ação, tomada de decisão, análise dos erros, replanejar as jogadas em função dos movimentos dos outros.

Cada estágio do desenvolvimento descrito por Piaget tem uma sequência que depende da evolução da criança, do nascimento até o final da vida. Uma fase se interliga com a outra de forma que o final de uma se confunde com o começo de outra. A evolução começa com a fase puramente reflexiva, passando pela assimilação, pelo simbolismo até chegar à acomodação.

Neste sentido, para o autor supracitado, o jogo de regras apresenta um equilíbrio entre a assimilação do eu e da vida social, marcando a passagem do jogo infantil para o jogo adulto. As regras conferem legitimidade ao jogo, inserindo, na competição, uma disciplina coletiva e uma moral de honra.

Portanto, Piaget (1978) forneceu uma percepção sobre as crianças que serve como base de muitas linhas educacionais atuais. De fato, suas contribuições para as áreas da Psicologia e Pedagogia são imensuráveis.

Estabelecida a caracterização geral do que é que definimos "Jogos e brincadeiras na educação infantil", passamos agora a focalizar de maneira mais

específica, a teoria de Piaget um dos autores que mais têm contribuído para a compreensão do papel no desenvolvimento da criança em idade pré-escola.

Para Piaget (1974), a criança em idade pré-escolar conhece o mundo através do relacionamento que ela estabelece com pessoas e objetos, sendo que deste mundo fazem parte o brinquedo e os jogos, ambos assumindo diferentes modalidades e contribuindo de diferentes formas para o desenvolvimento do pensamento infantil.

De acordo com Piaget (1975), o jogo favorece um equilíbrio afetivo na medida em que é uma atividade “pelo prazer e tem como afinidade a afirmação do EU”. Assim, o prazer lúdico é a expressão de toda aprendizagem que o jogo desenvolver.

Cabe ao educador por meio da intervenção pedagógica propiciar atividades significativas que levem a uma aprendizagem de sucesso. Para que isso aconteça é necessário que o professor reflita sua prática pedagógica percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefa, mas alguém que sente prazer em aprender.

Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível e que contribuirá significativamente para formação de cidadãos que atendam as demandas do século XXI. De acordo com Freire (1996), saber que deve respeito à autonomia e identidade do educando exige uma prática em tudo coerente.

Palavras que levam a refletir sobre a importância de uma prática pedagógica voltada à valorização e ao respeito da individualidade do aluno. Mas a preocupação com uma educação significativa, atualizada e que respeite o aluno, não começou hoje. Podemos perceber isso claramente através das palavras de Freinet (1975), quando diz que o professor deve ter sensibilidade de atualizar a sua prática.

Assim, o professor reflete sobre a sua prática, visualizando a necessidade de uma constante atualização. Reflexão essa que o autor e também educador já fazia nos anos vinte do século passado, propondo uma mudança na escola que considera teórica demais, fazendo inclusive sugestões

como o uso de: jogos pedagógicos, trabalhos em grupo, aulas passeio, jornal escolar, entre outras.

Os jogos e brincadeiras fazem com que a criança extravase toda energia contida. São formas de levá-la ao contato físico, integrá-la ao grupo e ao meio escolar, tirando o máximo proveito da atividade de descobrir o mundo que a cerca.

Já para Chateau (1998), uma criança que não sabe brincar será um adulto que não saberá pensar.

Elkonin (1980), em seus estudos sobre o jogo e com base nas formulações teóricas de Vygotsky, afirma que o jogo é uma forma peculiar de atividade infantil e apresenta uma importante contribuição quando afirma que este tem como objeto o adulto, suas atividades e o sistema de suas relações com outras pessoas.

Mas para que isso ocorra o professor precisa ter sensibilidade ao intervir permitindo que as crianças possam elaborar através da brincadeira de forma pessoal e independente, suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras.

E o brincar é uma das atividades fundamentais da criança. Através da brincadeira ela fala, elabora seus sentidos, busca compreender o mundo.

De acordo com Oliveira (1995), no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também apreende o objeto e o significado, ou seja, a brincadeira possibilita a ação com significados, além disso, as situações imaginárias fazem com que as crianças sigam regras, pois todo o faz-de-conta supõe comportamentos próprios da situação, ao brincar com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho, por exemplo, ela se relaciona como o significado em questão (a idéia de carro) e não com o objeto concreto que tem nas mãos, entre outras fantasias.

Para Vigotsky (1979), a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico.

Observamos, através das palavras de Vigotsky, a importância da brincadeira na vida da criança e a sua necessidade de ser respeitada enquanto

brinca, pois seu mundo é mutante e está em permanente oscilação entre fantasia e realidade.

E a infância é tempo de brincar, esta é uma verdade que não se pode mudar. Para o adulto, o jogo e a brincadeira são atividades para as horas de lazer, um passatempo. Para as crianças é algo muito sério, que permite dar asas a imaginação, permitindo descobrirem a si mesmos e ao mundo.

Se estudarmos a história do jogo, veremos que sua importância foi reconhecida em todos os tempos, como nos cita Piaget (1978), o indivíduo, seja criança ou adulto, revive no jogo a maioria das atividades pelas quais passou a espécie, em sua metódica evolução, durante milênios, sendo assim, vemos a importância do jogo na vida da criança, sendo o mesmo, uma atividade construída socialmente e culturalmente. É uma forma de a criança entrar em contato com a cultura.

Segundo Piaget (1978), os jogos de regra são a atividade lúdica do ser socializado, dessa forma, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.

E é principalmente na escola que a criança começa a incorporar regras de conduta, a se socializar, entrando em contato com uma aprendizagem mais sistematizada, mas é preciso que a escola se apresente a criança não como um bicho papão, mas um lugar prazeroso e importante.

Pois de acordo com Kishimoto (1994), o brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas da educação.

A escola é um espaço que deve promover o desenvolvimento da criança, promover uma aprendizagem significativa, mas esta não precisa ser forçada, pode ocorrer através do prazer e da alegria que os jogos e brincadeiras proporcionam.

E, ainda, sobre a importância do jogo, nos fala Vygotsky (1991, p. 114):

É no momento da interação nos jogos e brincadeiras que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e nela surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações

fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos.

Desse modo, a criança envolve-se em um mundo ilusório nos quais todos os desejos são realizáveis, desenvolvendo através do brincar sua imaginação, onde através da fantasia um simples pedaço de pau transforma-se de acordo com seu desejo. A criança cria um mundo de papéis e relações sociais.

E, assim, os jogos despertam na criança interesse e atração, onde ao mesmo tempo em que participam com prazer desfrutam da oportunidade que eles lhes oferecem para o seu desenvolvimento.

Enfim, através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando sentimentos como amor e medo. No jogo a criança se coloca em movimento num universo simbólico, projetando-se no mundo ao seu redor.

A escola, ao valorizar o lúdico, estendendo-o também ao ato pedagógico, ajuda às crianças a formarem um bom conceito de mundo, um mundo onde a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados.

2.3 O jogo na concepção de Vygotsky

Vygotsky (1999) estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Para que possamos melhor compreender essa importância é necessário que recordemos algumas idéias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regular. Convém lembrar também que o principal conceito da teoria de Vygotsky é o de zona de desenvolvimento proximal, que ele define como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si só.

Conforme Vigotsky (1999), não é todo jogo da criança que possibilita a criação de uma zona de desenvolvimento proximal, do mesmo modo que nem todo o ensino o consegue; porém, no jogo simbólico, normalmente, as condições para que ela se estabeleça estão presentes, haja vista que nesse jogo estão presentes uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta. Sendo, assim, o autor supramencionado, afirma que as regras são partes integrantes do jogo simbólico, embora, não tenham o caráter de antecipação e sistematização como nos jogos habitualmente regrados. Ao desenvolver um jogo simbólico a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real.

A noção de zona proximal de desenvolvimento interliga-se, portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e à sua aptidão para utilizar as contingências do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe. Assim sendo, as brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky.

O referido autor (1999) também detecta no jogo outro elemento a que atribui grande importância: o papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora. Ele afirma que os processos de criação são observáveis principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

Na visão sócio-histórica de Vigotsky (1999), a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social.

Para Vigotsky (1979), a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico.

Observamos, através das palavras de Vigotsky, a importância da brincadeira na vida da criança e a sua necessidade de ser respeitada enquanto brinca, pois seu mundo é mutante e está em permanente oscilação entre fantasia e realidade.

2.4 O jogo na concepção de Wallon

Wallon foi um estudioso que se dedicou ao psiquismo humano na perspectiva genética, ou seja, ele defendeu a gênese da pessoa, na qual justifica o seu interesse pela evolução psicológica da criança.

Segundo Ferreira (2003), a psicogenética walloniana oferece subsídios para reflexão sobre as práticas pedagógicas. Ele considera que não é possível selecionar um único aspecto do ser humano e perceber o desenvolvimento nos vários campos funcionais nos quais se distribuem a atividade infantil (afetivo, motor e cognitivo). Pois o estudo do desenvolvimento humano deve considerar o sujeito como geneticamente social e estudar a criança contextualizada, nas relações com o meio. Para Ferreira (2003), partindo desse pressuposto, podemos dizer que a infância é um momento real e distinto de todos os outros, por isso mesmo, deve ser considerado de acordo com as suas peculiaridades.

É neste período que expressamos nossos sentimentos, nossa criatividade da forma mais espontânea possível quando as atividades lúdicas são predominantes. Sabemos que é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir a própria identidade e desenvolver sua autonomia.

Segundo Winnicott (1975), o brincar facilita o crescimento e, em consequência, promove o desenvolvimento. Uma criança que não brinca não se constitui de maneira saudável, tem prejuízos no desenvolvimento motor e sócio/afetivo. Possivelmente tornar-se-á apática diante de situações que proporcionam o raciocínio lógico, a interação, a atenção.

De acordo com Ferreira (2003, p. 84), brincar é parte integrante da vida social e é um processo interpretativo com uma textura complexa, onde fazer realidade requer negociações do significado, conduzido pelo corpo e pela linguagem.

Conforme Espíndola (2002), em sua teoria, Wallon mostra que é através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento, que é seguido por fases distintas, no entanto, é a quantidade de atividades lúdicas que proporcionarão o progresso, e diante do resultado, temos a impressão de que a criança internalizou por completo o aprendizado, mas, ela só comprova seu progresso através dos detalhes.

Wallon (1981) compreende que as etapas do desenvolvimento evidenciam atividades em que as crianças buscam tirar proveito de tudo. Os jogos comprovam as múltiplas experiências vividas pelas crianças, como: memorização, enumeração, socialização, articulação, sensoriais, entre outras.

Debruçando-se nas ideias de Wallon (1981), percebe-se que os jogos para a criança são progressão funcional, já para o adulto é regressão, porque o que existe é a desintegração global da sua atividade face ao real. Ou seja, para o adulto acontece o contrário, pois ao longo da vida o homem se aborrece por ser criança e quer o mais rápido possível se desligar completamente das atividades lúdicas, aproximando-se de atividades como o trabalho. Posteriormente deseja ser criança outra vez, então relaxa quando está ao lado de uma criança, se permitindo realizar atividades sem compromisso.

Percebe-se que sua concepção diz que o lúdico e a infância não podem ser dissociados, toda atividade da criança deve ser espontânea, livre de qualquer repressão, antes de tornar-se subordinada a projetos de ações mais extensas e transformadas. Portanto, o jogo é uma ação voluntária, caso contrário, não é jogo, mas sim trabalho ou ensino.

O adulto e educador necessita de uma vivência em todas as fases da infância, pois é importante ter atrelado ao seu autoconhecimento e autoconsciência, o conhecimento teórico. Desta forma, ele estará preparado para intervir no jogo infantil, de maneira adequada, destacando o progresso e proporcionando mais crescimento. O adulto deve ser um facilitador do jogo e

não um jogador. Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

3. O PAPEL DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A importância do brinquedo no desenvolvimento da criança tem sido demonstrada ao longo de estudos e pesquisas ao longo dos anos. Segundo abordagens diversas nas áreas sociológica, psicológica e pedagógica, estas pesquisas têm como objeto de estudo, entre outros, a influência da cultura na constituição dos brinquedos, a função destes na construção do psiquismo infantil, ou ainda a importância de utilizá-los como recurso pedagógico, seja no contexto familiar ou em instituições coletivas, como creches ou pré-escolas. O jogo é uma atividade fundamental de suma importância para o desenvolvimento da criança.

Huizinga (1980) argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio. Para Artmed (2001), o jogo para criança tem muita importância, pois através dele, ela pode perceber que a brincadeira é uma ótima ideia para se aprender. Já Cunha (1998), coloca que brincando a criança experimenta, descobre, inventa exercida e confere suas habilidades.

Acrescenta ainda que brincar é um dom natural que contribuirá no futuro para o equilíbrio do adulto, pois o ato de brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Para Lima (1992), o brincar é a combinação da ficção com a realidade.

Ao brincar, as crianças trabalham com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de ficção. Assim, cresce e incorpora a representação que faz da sua realidade, dos conhecimentos adquiridos e de seus desejos e sentimentos.

Os jogos e brincadeiras são muito importantes no desenvolvimento intelectual, motor e afetivo, pois permitem que as crianças criem e respeitem regras e expressem idéias e sentimentos.

Quando brinca, a criança elabora hipóteses para a resolução de problemas e toma atitudes que vão além do comportamento habitual de sua idade, pois busca alternativas para transformar a realidade. (TONIETTO; 2008)

Como manifestação livre e espontânea da cultura popular, os jogos e as brincadeiras tradicionais têm função de perpetuar a cultura infantil, desenvolve formas de convivência social e permitir o prazer de brincar (KISHIMOTO, 2006).

Compreendendo que quando a criança brinca, aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a, onde reproduz suas vivências e transforma o real de acordo com seus desejos e interesses, pois através do jogo ela expressa, assimila e constrói a sua realidade.

Segundo Lopes (1998), é muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde as classes de educação infantil até a fase adulta. É de suma importância que as crianças participem ativamente do desenvolvimento dos jogos, desde a apresentação do jogo à discussão das regras, as possibilidades de jogar, até a participação de elementos do conjunto para formação de jogadores, pois isto contribui certamente para as relações interpessoais e intrapessoais, além do desenvolvimento global da criança.

Bandet Sarazanas apud Andrade (1994) mostra preocupação sobre a forma como as crianças brincam e afirma que todo o meio de educação deveria informar-se sobre este aspecto e sobre os objetos que poderiam ajudar na atividade construtiva da brincadeira. Acrescentar ainda que se possa conhecer nem educar uma criança sem saber por que e como elas brincam.

3.1 Brincar: Os diferentes gêneros

Bichara (1994), relata que as meninas procuram por brincadeiras que imitam a vida real, como atividade doméstica, casamentos e festas; enquanto os meninos preferem os modelos fantásticos como brincadeiras de super-herói,

papéis com muita ação e transportes (carros, avião). Até no brincar infantil existem diferenças de gênero.

Servin (2007), constata que meninos tornam-se progressivamente menos envolvidos com brinquedos femininos e mais com masculino ao longo da idade, embora em proporções diferenciadas. Durante a brincadeira, as crianças começam a fazer distinções quanto ao papel do gênero imposto pela sociedade e cultura onde estão inseridas. Por volta dos seis e sete anos de idade, as crianças já apresentam um conhecimento sobre as atividades, papéis sexuais e objetos sexualmente tipificados e brincam de maneira segregada, em grupos separados de meninos e meninas.

Também ao discutir tipos de brinquedos e brincadeiras, Kishimoto (1996) comenta algumas modalidades de brincadeiras presentes na educação infantil, fazendo uma diferenciação entre elas:

A) Os jogos ou brincadeiras de construção são de grande importância para a experiência sensorial, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades da criança.

B) A brincadeira de faz-de-conta é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. No entanto, é importante ressaltar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças em diferentes contextos, assunto este ao qual nos reportaremos adiante.

Com os brinquedos e brincadeiras as crianças podem testar situações da vida real ao seu nível de compreensão, sem riscos e com ingenuidade.

3.2 O papel socializador do jogo

Os jogos nas séries iniciais têm como objetivo fazer com qual o aluno compreenda o seu “viver”, entenda a sociedade em que vive, conheça o espaço que está sendo construído por essa sociedade, o tempo que vive como a aplicação dos jogos em grupo, as crianças podem estabelecer seus próprios pressupostos. Ficam mais ativas, mais envolvidas, mais sensibilizadas mentalmente para aprender a aprender.

Para Brougere (1993) e Henriot (1989), brincar está associado a uma nova imagem de criança que está sendo construída em função do seu status social.

No processo de socialização para a respectiva cultura as crianças aprendem coisas que constituem as características comuns de sua cultura, por exemplo: mitos, contos de fadas, canções e história. As ferramentas integram uma arte extremamente importante de uma cultura, a criança precisa conhecer as ferramentas fundamentais para nossa cultura. (SUTHERLAND, 1996).

4. CONCLUSÃO

Ao concluir o trabalho, os autores apresentam a grande importância da análise dos jogos no desenvolvimento humano, fazendo uma rica relação entre os profissionais da educação e as crianças. Afirma-se que o jogo é um elemento fundamental na nossa inserção no mundo, o simbólico, a atividade lúdica é ação/reação/conduta.

As estruturas pensadas e propostas por Piaget, a classificação dos jogos em jogos de exercício, simbólicos e de regras são fundamentais para que possamos entender o desenvolvimento. Permite-se uma compreensão dos educadores e familiares em uma possibilidade de intervenção dentro de faixas etárias, permitindo o uso de jogos de uma forma mais atrativa e racional possível.

De Vygotsky aprendemos que as práticas abordadas com jogos e brincadeiras são mais adequadas, é não somente deixar as crianças brincarem, mas, fundamentalmente ajudá-las a brincar, brincar com as crianças e até mesmo ensiná-las a brincar.

Havendo necessidade de intervir na dificuldade que uma criança apresenta de aprendizagem, o educador poderá fazer o papel de mediador, estabelecendo uma interação com a criança.

Concluimos que o brincar, o jogo é uma forma de contextualizar, construir e ampliar novos conhecimentos e, desta forma, valorizar o tempo /

espaço de jogar de cada um de nós. Podemos ser agentes facilitadores, fundamentais no crescimento da criança.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, S. L; BOTELHO, H. S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil. Centro Universitário de Lavras, 2008.**

BICHARA, I.D. **Um estudo etológico da brincadeira de faz-de-conta em crianças de 3-7 Anos.** 1994. Tese de doutorado, Instituto de Psicologia da USP, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil.** Brasília, MEC/1996.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura.** São Paulo: Cortez, 1993.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Educação.** São Paulo, Summus, 1998.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gladis E. (Orgs.). **Educação infantil: pra que te quero?.** Porto Alegre: Editora: Artmed, 2001.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1980.

ESPÍNDOLA, Ruy Samuel. **Conceito de princípios constitucionais: Elementos teóricos para uma formulação dogmática constitucionalmente adequada**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2002.

FREINET, C. **O jornal escolar**. Lisboa: Stampa, 1975.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler** (34ª edição). São Paulo: Cortez Editora, 1997.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna. 1996.

FERREIRA, Isabel C.F. et.al. “Formação pessoal: lúdico – espaço para pensar e aprender”. In: SANTOS, Marli P. dos. **A Ludicidade como ciência**. Petrópolis/RJ, Vozes, 2001.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. **O Jogo como elemento da cultura**. São Paulo, ed. Perspectiva, 1980.

GARCIA, Regina Leite - **O sentido da Escola** – Rio de Janeiro: DP&A, 1991.

KISHIMITO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo. Cortez, 1996.

LIMA, Hermes. **Introdução à ciência do Direito**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1992.

OLIVEIRA, Ivanilde Apoluceno. Projetos de Iniciação Científica no campo educacional. __ In: A Trama do conhecimento – teoria, método e escrita em ciências e pesquisa. Campinas, SP. Papyrus, 2008.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1978.

RONCA, P.A.C. A aula operatória e a construção do conhecimento. São Paulo: Edisplan, 1989.

VYGOTSKY, L. S. ***Pensamento e linguagem***. Ed. Lisboa: Edições Antídoto, 1979.

VYGOTSKY, L.S. ***A Formação social da mente***. Editora Memnon, São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, Henri. ***A Evolução Psicológica da Criança*** – Lisboa: edição 70, 1981.