



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**CAMPUS I – CAMPINA GRANDE - PB**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**ELISANGELA JUSTINO**

**O TEMPO DA INFÂNCIA E DE JOGAR E APRENDER**

**CAMPINA GRANDE – PB**

**2015**

ELISANGELA JUSTINO

**O TEMPO DA INFÂNCIA E DE JOGAR E APRENDER**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Adalgisa Rasia

CAMPINA GRANDE – PB

2015

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

J96t Justino, Elisangela  
O tempo da infância é de jogar e aprender [manuscrito] /  
Elisangela Justino. - 2015.  
45 p.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -  
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2015.  
"Orientação: Profa. Ms. Adalgisa Rasia, Departamento de  
Pedagogia".

"Colaboração: Ruth Barbosa de Araújo Ribeiro", Maria de  
Lourdes Cirne Diniz

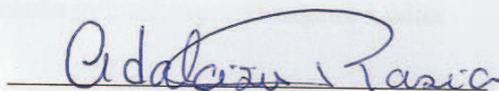
1. Educação infantil. 2. Aprendizagem. 3. Lúdico. I. Título.  
21. ed. CDD 372.24

ELISANGELA JUSTINO

**O TEMPO DA INFÂNCIA E DE JOGAR E APRENDER**

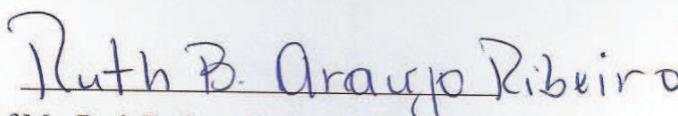
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Aprovada em 18/06/2015.



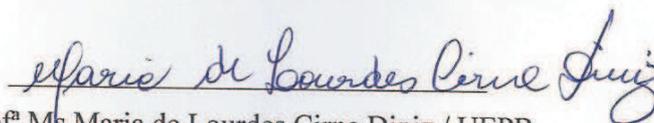
Prof<sup>ª</sup> Ms<sup>a</sup> Adalgisa Rasia / UEPB

Orientadora



Prof Ms Ruth Barbosa de Araújo Ribeiro/ UEPB

Examinadora



Prof<sup>ª</sup> Ms Maria de Lourdes Cirne Diniz / UEPB

Examinadora

## **O TEMPO DA INFÂNCIA E DE JOGAR E APRENDER**

### **RESUMO**

Esta monografia tem como objetivo analisar as contribuições do lúdico na aprendizagem da criança sob a influência dos jogos e brincadeira no processo educacional. A relevância do lúdico no desenvolvimento da criança tem sido demonstrada por inúmeros autores que atestam a sua importância já que apresenta muitas maneiras de propiciar a criança a aprender de forma motivada e significativa. Tendo como base uma pesquisa bibliográfica, onde autores como: Piaget (1978), Vygotsky (1984), Antunes (1998) e Kishimoto (2004) entre outros que apresentam estudos importantes sobre esta temática, este trabalho proporciona uma leitura significativa sobre a caminhada sobre a visão social histórica da educação infantil, além de conhecer as contribuições científicas deste recurso imprescindível no campo da infância como as propostas pedagógicas através dos jogos. Destacamos as contribuições de Jean Piaget nesse processo de desenvolvimento da criança, além de outros autores pesquisados que evidenciam o jogo e a brincadeira, no processo de formação da criança, e, portanto, não podem ser excluídos como instrumentos didáticos na área de Educação infantil. Este trabalho enfatiza a necessidade do professor adquirir competência para utilizar o jogo, por tanto o planejamento e a base teórica não podem faltar ao utilizar o lúdico como recurso de ensino e aprendizagem na sala de aula.

**PALAVRAS-CHAVE.** Educação Infantil. Aprendizagem. Lúdico.

## TIME OF CHILDREN AND PLAY AND LEARN

### ABSTRACT

This paper aims to analyze the playful contributions in the child's learning under the influence of games and games in the educational process. The relevance of the play in child development has been demonstrated by numerous authors that attest to its importance since it provides many ways to encourage the child to learn and motivated significantly. Based on a literature where authors such as Piaget (1978), Vygotsky (1984) and Antunes (1998) among others that present important studies on this subject, this work provides a significant reading on the walk over the historical social vision education, and know about some scientific contributions of this vital resource in childhood field 0-5 years ago with the educational proposals through the games along with Jean Piaget contributions in the child development process. Several authors show that the game and the game, are part of the formation of the human process, and therefore can not be excluded as teaching tools in the field of child education. This work emphasizes the need for teacher be empowered to use the game, where the planning and the theoretical basis can not miss when using playful as resources for teaching and learning in the classroom.

**KEYWORDS:** Childhood education. Learning. Playful.

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	8
1.1. Resgate histórico da infância .....	9
1.2. Uma Visão Social da Educação Infantil .....	14
<b>2. CAPÍTULO: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DE 0 A 5 ANOS.</b> .....	18
2.1. A contribuição de Piaget para o desenvolvimento da criança.....	18
2.2. As Propostas Pedagógicas através dos jogos na Educação Infantil.....	28
2.2.1. Os Tipos de jogos para o Desenvolvimento Infantil .....	37
METODOLOGIA.....	42
CONCLUSÃO.....	43
REFERÊNCIA.....	44

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema *o tempo da Infância de jogar e aprender* buscando realizar um aprofundamento sobre o que é Brincar, suas influências no ensino e na aprendizagem das crianças, além das maneiras de aplicação de como o professor deve trabalhar sua ludicidade através dos jogos e brincadeiras. A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

É importante destacar que independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem, apesar de a história de antigas civilizações mostrar o contrário, fazendo o brincar se transformar em pecado.

A escolha do tema justifica-se pelo fato de que os resultados da educação, apesar de todos os seus projetos, continuam insatisfatórios, percebendo-se a necessidade de mudanças no âmbito educacional. Nesse sentido, o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento da criança acreditamos, seja ela de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. A partir destas reflexões, vamos tornar evidente a importância do “lúdico” e como ele, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem ser importantes para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças.

Este trabalho monográfico no seu referencial teórico será apresentado em dois capítulos, sendo que no primeiro capítulo denominado A Educação Infantil e sua Dimensão Histórico e Social, abordamos um resgate histórico da infância e uma visão social da educação infantil no segundo capítulo A Importância dos jogos para o Desenvolvimento da Criança de 0 a 5 anos analisamos a contribuição de Piaget para o desenvolvimento das crianças e as propostas pedagógicas através dos jogos.

## I- Capítulo: A Educação Infantil e sua Dimensão Histórico e social

### 1.1. Resgate histórico da infância

O conceito de infância é fruto de uma consciência da construção do histórico social, porém hoje percebe-se que sempre existiu criança mas não existe o mesmo conceito de infância. São vários os tipos e tempos da infância onde apresentam realidades e representações diversas, por que nossa sociedade foi progredindo, de uma forma que passou a enxergar a criança e a valorizá-la em suas peculiaridades e necessidades. Para que o desenvolvimento da infância seja da melhor forma possível, e que tudo aconteça no seu tempo certo, ela precisa ser entendida como uma fase de grande importância social e efetiva na sociedade, com sua valorização e respeito construiremos uma nova história de nossas crianças.

No decorrer da história surgiu diferentes concepções de infância, no primeiro momento a criança era vista como um adulto em miniatura e o cuidado e educação era realizado momento pela família e em espacial pela mãe. Também existia instituições que eram favoráveis ao cuidado daquelas que eram rejeitadas e desfavorecidas pela sociedade.

A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais de seu desenvolvimento particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII. (ARIEËS, 1981 p. 65).

Sabemos que, antigamente o sentimento de infância não existia. Segundo Aries (1982), relata que no século XVI, não existia a particularidade do universo da criança. A concepção de infância baseava-se no abandono, pobreza, favor e caridade e assim era oferecido as crianças um atendimento de baixa qualidade e como isso um alto índice de mortalidade infantil, devido ao grande risco de morte pós- natal por conta das péssimas condições de higiene e saúde da população no geral e das crianças em particular.

Naquela época não se tinha o cuidado que se tem hoje como elas. As famílias entendiam que as crianças que morressem não fariam falta e poderiam ser substituídas por outras que nos dias atuais era visão já é totalmente ultrapassada devido a sua valorização e cuidado como todos dentro das possíveis necessidades.

Ao longo dos tempos a infância veio apresentando suas fases, mudanças e progressos e a partir dos séculos XIX e XX que a mesma passou a ocupar um lugar de suma importância

na família e sociedade, começou a se pensar na criança como alguém que precisa de um lugar, tempo, espaços e cuidados especiais, começando a compreender suas implicações e direitos como criança e assim favorecendo sua evolução para que hoje reconheçêssemos como infância.

Com a mudança na sociedade surgiram as primeiras instituições que cuidavam de crianças pequenas, destinados inicialmente as crianças órfãs, filhas da guerra, da pobreza, miséria e movimentos de imigração. Datando essas instituições de “Educação Infantil” na primeira metade do século XIX sendo que surgiu aqui no Brasil na década de 1870 este atendimento.

A educação infantil e sua compreensão evoluiu com diferentes concepções, sob a influencia de pedagogos e educadores, iniciou por Froebel, conhecido como o criador dos jardins de infância. Este pedagogo enfatizava a importância do jogo e do brinquedo no processo de desenvolvimento do infantil sendo reconhecido o percurso de uma pedagogia diferenciada para educação de crianças e mais velhos adequando cada um a sua faixa etária.

No Brasil, a Infância começa a ganhar importância nos anos de 1875, quando surgem no Rio de Janeiro e São Paulo os primeiros Jardins de Infância, inspirados na proposta de Froebel, os quais foram introduzidos no sistema educacional de início no caráter privativo para atender as crianças das filhas classes emergentes industrial. Já em 1930, o atendimento pré-escolar passou a contar com a participação gratuita do serviço público, fruto de reformas educacionais. Visando atender a crescente população em seus direitos trabalhistas em decorrências das lutas sindicais da nova classe trabalhista brasileira, para atender a nova ordem legal da educação: pública, gratuita e para todos.

O sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças, corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem ( Áries, 1978 : 99).

No decorrer dessas transformações e devido ao amadurecimento do pensamento social, a criança passou a conquistar um espaço na sociedade. A segunda metade do século XX é considerada o período de legitimação do direito da criança. È segundo Zabala( 1998), a virada de identidade negativa, a saber: a identidades da criança- adulto, para emancipação do sujeito social.

A conjunção destes fatores iniciou um movimento na sociedade civil e de órgãos governamentais para que o atendimento às crianças de zero a seis anos fosse reconhecida pela instituição de 1988, no direito da criança como educação infantil, e não somente do pai ou da

mãe como trabalhadores. Daí em diante a educação infantil passou a ser legal em creches e pré-escolas reconhecidas como dever do estado e do direito da criança.

Com o surgimento das Políticas Públicas, através da Lei de Diretrizes e bases 9394/96 a educação infantil passa a ser reconhecida como etapa inicial na educação básica. Devido a isto as creches perderam seu caráter de assistencialismo em contraponto ao caráter educacional as pré-escolas, transformam-se em escolas infantis ou instituições de atendimento as crianças de zero a três anos, a diferença fundamental está na divisão de faixa etária, a creche é criança de zero a três anos e a pré-escola para crianças entre quatro a seis anos.

Neste sentido entende-se que as creches e pré-escolas devam cuidar e educar as crianças, favorecendo o atendimento tanto institucional como educacional a cada grupo etário versus ao atendimento assistencialista. Muitas mudanças nessa lei atribuíram flexibilidades para creches e escolas, permitindo, doações de diferentes formas de organização no seu funcionamento e práticas pedagógicas ao atender uma gama de necessidades da criança.

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Brasil. LDB.9394/96)

Como podemos ver ao longo da história, cabe também a escola complementar a ação da família no desenvolvimento da criança e sua personalidade, formando o seu desenvolvimento integral.

Desta forma a educação infantil cabe a um entendimento sobre propostas pedagógicas no sentido de fomentar a transformação dos conhecimentos adquiridos intuitivamente capazes de promover um trabalho para as crianças que possam desenvolver atividades interativas capazes de reproduzir situações acerca do seu desenvolvimento intelectual no sentido de ampliar suas experiências e ações sensoriais refletindo sobre o mundo físico com social, considerando também suas marcas culturais e conhecimentos prévios, estabelecendo relações de subjetividades para a constituição desses sujeitos na sua vida ativa.

Nos dias atuais, percebe-se que as propostas da educação infantil dividem-se em referências dos modelos tradicionais das escolas básicas, enfatizando a escolarização na linguagem escrita e matemática, antecipando de certa forma muitas prática desenvolvida no ensino fundamental e outras que partem do principio que a infância é um tempo de construção do ser e de seu espaço com o mundo a partir das diferente formas de vivencias de ser e de

estarmos mundo. A partir da brincadeira como princípio de conhecimento sobre o ser, o mundo as coisas.

[...] é preciso conhecer as representações de infância e considerar as crianças concretas, localizá-las nas relações sociais, reconhecê-las como produtoras da história. Torna-se difícil afirmar que uma determinada criança teve ou não infância. Seria melhor perguntar como é, ou como foi, sua infância (KUHLMANN, 1998, p. 31).

Precisa-se, ter desta maneira, um conhecimento do que é necessário desenvolver com a criança respeitando suas necessidades, características no seu desenvolvimento intelectual, físico e emocional para não errarmos junto as propostas pedagógicas respeitando a relação criança e infância. Entendemos que o que é importante na infância e o que deve ser priorizado na educação infantil são as interações como: das crianças com outros sujeitos gerando novas experiências de diferentes formas no mundo físico, social emocional sendo produzidos em vários contextos socioeducativos.

De acordo com Lima (1989) as crianças interagem com os espaços criando neles ambientes, ou seja, significando estes espaços a partir dessas interações. Surge assim o espaço-medo, o espaço-alegria, o espaço-proteção, o espaço-mistério, o espaço-descoberta, enfim, os espaços da liberdade ou da opressão.

Mas é preciso destacar que junto a essas conquistas de reconhecimento e valorização dos direitos da criança e sua valorização surgiram também algumas condições. A mesma sociedade que legitima esse ser social, usar de meios a poderes para manipulá-los e sujeitá-los á novas correntes de pressão social. O cenário da criança hoje, devido a diversas circunstâncias, aponta para um infância a caminho do desaparecimento. Uma fase que depois de anos de construção acaba a caminho de extinção.

Novamente as crianças, de maneira sutil e subliminar são pressionadas a serem pequenos adultos. Imitam hábitos e costumes dos adultos e muitas vezes já nem sentem alegria da infância querem mais é alcançar a maioridade. Em se tratando do poder, a mídia é atualmente forte instrumento de influencia e manipulação na educação da construção da personalidade destas crianças.

Destacamos que no Brasil, em se tratando das músicas que as crianças cantam, não são mais infantis. As maquiagens, roupas e calçados imitam os adultos como se fossem os mesmos gostos. As danças sensuais e canções com palavras obscenas já fazem parte do repertório preferido dos pequenos. Meninas usam roupas e objetos que estimulam a sexualidade precoce, assistem aos mesmos programas de televisão e falam a mesma linguagem dos adultos. Garotinhas usam salto alto e meninos de apenas cinco anos já querem

se vestir como adultos e já não aceitam qualquer roupa com desenho infantil que os façam parecer com crianças. Abraçar e pegar na mão do filho é considerado vergonha, as crianças trabalham e apresentam programas infantis, o que faz com que a infância seja cortada na sua inocência.

É importante destacar que os jogos infantis também mudaram, a diversão agora são os vídeos games e os filmes cheios de violências. O brinquedo já vem pronto, tudo industrializado, só precisar manusear. Competições infantis é atração para os pais que compram dos filhos ótimos resultados de placar. E quanto a alimentação já não há mais distinção entre o lanche de criança quanto ao do adulto todos devem saborear os deliciosos hambúrgueres em qualquer tempo. Sem falar da literatura infantil que esta mudando. Até as ruas que eram de socialização entre as pessoas antigamente refletem a falta de interação e relacionamento entre elas, a violência afasta as pessoas das brincadeiras ao ar livre.

Neste sentido alguns questionamentos são feitos por educadores e pais o sobre estas questões; afinal, qual a razão de se negar às crianças a alegria das brincadeiras espontâneas? Por que lhes podar a criatividade de fabricarem seus próprios brinquedos? Qual o motivo da sociedade aplaudir tudo isso como se fosse algo natural? O fato que não podemos negar que estar por traz desta realidade existe um interesse econômico. Com um objetivo e intenção de educar as crianças a serem consumidores em potencial.

Educando para o consumismo e submissão de ideias produzindo consumidores mirins que satisfarão cada vez os desejos desse sistema que insiste em congelar o verdadeiro sentido da infância. As crianças estão sendo pressionadas por esse sistema a crescerem mais rápidos quando na verdade deveriam estar sendo respeitando o seu processo de desenvolvimento. Porque não são adultos não sente, nem pensam, nem aprendem como eles.

Na verdade as crianças precisam de tempo para desenvolverem-se e crescerem como pessoas que são e pressioná-las para viver como adultos só irão produziram adultos com dificuldade, insegurança e conflitos. O que se fala das crianças atualmente não condiz com a realidade nem tão pouco o que fazemos com ela a forma como estamos trabalhando sua infância. Precisamos resgatar o verdadeiro sentido da infância com imaginação, fantasias, criatividade e brincadeiras.

A criança como todo ser social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, como uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que desenvolve, mas também o marca.(BRASIL, RECNEI, 1998,p.21)

Entrando aqui o papel do pedagogo que poderá trabalhar estimulando o ambiente escolar trazendo elementos, desafios e valores que levem as crianças a construírem a sua personalidade e tornarem-se verdadeiros cidadãos. Podendo trabalhar a leitura, seus estágios de desenvolvimento fazendo relerem nas entrelinhas podendo assim mudar a sua realidade como sujeitos da história de uma sociedade. Como educador podendo se posicionar com sua postura mostrando ao educando a influencia das mídias e seu apoio como iluminador de suas ideias.

Um outro fator se refere-se a intervenção dos pais e de toda uma sociedade que precisa romper com os muros do consumismo valorizando mais o ser do que o ter. Respeitando uma visão de infância digna do público infantil acreditando numa educação de qualidade para todos, a qual prepare as crianças de acordo com os parâmetros conhecer, fazer, ser e conviver. A história das crianças não deve retroceder a um passado de isolamento e sim com uma história do presente como um sujeito detentor de seus direitos, de voz pra que não seja manipulado pelos adultos. Então temos como proposito e desafio proteger a infância ou continuarmos obedecer os interesses de um sistema que insiste em nos dominar?

## 1.2. Uma Visão Social da Educação Infantil

A visão social da criança baseada em uma concepção de natureza infantil, e não analise da condição infantil, mascara a significação social da infância. As significações ideológicas dessa visão de criança foram discutidas por Charlot, que analisou a imagem de criança no pensamento pedagógico comum e o conceito de infância presente nos sistemas pedagógicos.

Essa ideia de infância está imbuída de significações ideológicas, não só a nível da relação da criança com o adulto, mas também a nível da relações da criança com a sociedade segundo a mesma. Kishimoto (2004) aponta para questão social que influencia no poder de aquisição de brinquedos:

As condições sociais das crianças estão associadas á condição de brinquedos industrializados ou artesanais e das crianças pobres, a brinquedos construídos a partir de materiais facilmente disponíveis na natureza, como no barro (KISHIMOTO, 2004, p. 87).

A cultura é algo que pertence a todos e que compreende objetivos comuns, e o brincar é um desses é uma dessas formas de cultura, uma linguagem a qual nos apossamos e nos expressamos livremente. Desde a antiguidade as pessoas se relacionam, brincam, jogam e o jogo acompanhou essa evolução histórica e sempre esteve presente nessas civilizações. É claro que foram agregando as novas mudanças e valores esses jogos pois tudo é resultado do contexto de suas praticas.

A compreensão das brincadeiras e recuperação das brincadeiras do sentido lúdico do sentido depende do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e seu espaço. (KISHIMOTO, 2004p. 63)

Com o surgimento da modernidade a sociedade passou a estimular o relacionamento das crianças com outras crianças, principalmente na escola tirando-as das atividades envolvidas com trabalho. Tempos atrás as crianças dispunham de mais tempo para brincar, liberdade e mais espaços nas ruas, calçadas e para se encontrarem e aprenderem umas com as outras.

Atualmente, por conta da violência ficamos presos a falta de segurança e espaços nas ruas, os jogos e as brincadeiras na vida das crianças tem se limitado esse espaço para o ambiente escolar, pois até em casa tem sofrido forte influencias da mídia através desses brinquedos eletrônicos, e quando não esse o motivo e a sobrecarga que o aluno tem que cumprir com atividades que tomam o seu tempo e assim não sobrando tempo pra brincarem.

Percebemos que o ritmo de vida mudou, e com isso trouxe mudanças nas brincadeiras das crianças no modo de brincar, as brincadeiras de ruas, livres deixaram de existir pois a urbanização e violência mudaram esses cenários de ruas que hoje não mais oferece um lugar seguro para permanência das mesmas.

Essas mudanças influenciaram diretamente e indiretamente na vida dessas crianças no seu contexto social nas suas limitações de espaço fizeram com as mesmas perdessem esses espaços livres. Passarem a brincar em seus quintais quando esses existem, dentro de casa, com jogos eletrônicos e industrializados.

Tudo isso influenciados pela mídia as crianças desejam ter mais brinquedos, as novidades surgem a cada dia e os brinquedos vão perdendo suas utilidades e com isso precisando ser substituídos rapidamente por outros com variadas funções, essas influências são resultado do contato que existiu entre esses diferentes povos de diferentes quando se encontram no nosso país. Com essa interação, visualizar uma grande variedade jogos,

brinquedos e brincadeiras que fazem parte não só da cultura infantil popular do Brasil, que permaneçam no contexto social de outros povos.

A preferência por brincadeiras de rua, presente na memória desses antigos moradores de São Paulo, mostra o poder dos jogos tradicionais infantis, perpetuados pela oralidade e pela apropriação do espaço coletivo. (KISHIMOTO, 2004, p. 82)

As crianças com mais condições financeiras tem mais acesso a brinquedos mais sofisticados como vídeo-game, jogos eletrônicos, computadores e outros que permitam a socialização em grupo ou sozinhas. Porém essa sofisticação de brinquedos industrializados foi aumentando e suas variedades também no mercado tornando-se mais acessível a várias camadas da sociedade a mais carente e não somente a classes ricas.

Segundo Almeida (2003 p, 37) ainda vale lembrar que, considerando a realidade que a criança vive não se pode esquecer que o brinquedo tem se tornado objeto de consumo, a brincadeira tem perdido seu objetivo por conta dos brinquedos contemporâneos, a criança não brinca mais, não explora, não cria nem representa concretamente seus pensamentos, valores, pois tudo já vem pronto, a criança torna-se espectadora do objeto brinquedo e não interage com o mesmo.

Com o avanço da tecnologia os brinquedos tecnológicos foram introduzidos no contexto social das crianças seja nas escolas nas suas casas e outros espaços de seu convívio cotidiano sabendo que por mais atrativo esse brinquedo se o a criança não tiver interesse no próprio esse jamais terá alguma utilidade ou validade.

Por muitos motivos a criança se vê obrigada a brincar sozinha ou por que mora longe, ou porque mora em ambientes que não oferece espaços físicos ou muitas vezes em lugares movimentados que não permitem as brincadeiras ao ar livre ou em grupo.

Nesse sentido a criança fica aprisionada e é estimulada a assistir desenhos, filmes infantis na televisão, como forma de brincar já que não tem espaços para que esse brincar aconteça de forma livre e espontânea, essa forma de brincar é resultado da transformação da nova sociedade como as crianças não pode sair para brincar na rua ou com outras crianças essa é uma alternativa de muitos pais também preocupados com a segurança de seus filhos.

Os jogos tradicionais e infantis aparecem de forma mais abundante no cotidiano dos agrupamentos infantis de tempos passados, marcados por um ritmo de vida mais lento. (KISHIMOTO, 2004, p. 81).

Todos esses recursos tecnológicos como a televisão, computadores e outros quando a criança tem contato ajuda na construção no desenvolvimento da sua identidade nas relações entre crianças e adultos. Por que quando assistem a desenhos e filmes relacionam o imaginário com o real e misturam o imaginário e a fantasia com o mundo real. Um dos problemas com relação a isso é que na maioria das vezes os desenhos retratam a violência e o consumismo nesse sentido as crianças precisam de outras alternativas para lidar com seus próprios conflitos.

A contemporaneidade nos tem revelado uma infância cada vez mais tecnológica. As crianças desde a mais tenra idade dominam o uso de computadores, aparelhos eletrônicos e celulares. Como consequência disso, para muitos de nossos educandos, o ato de brincar ocorre quase que exclusivamente de modo eletrônico e virtual.

É preciso estimular as crianças mas os pais e educadores devem refletir sobre como essa nova educação da sociedade vem acontecendo e como influencia na vida de nossos alunos. Se por um lado favorece conforto, praticidade pelo outro é responsável por um estilo de vida mais sedentário e menos ativo.

E assim a criança não desenvolve seu pensamento, sua criatividade pois todas as informações já vem prontas, não estimula seus pensamentos para interagir com os brinquedos. Como uma boa alternativa devemos estimular as crianças em casa a brincarem com brincadeiras e jogos, estimulando-as a realizar brincadeiras como antigamente a compreender e vivenciar o brincar como forma de aproveitar o tempo.

Ainda conforme Kishimoto (2003) descreve que no início do século XIX, o jogo surge como inovação pedagógica por meio de Froebel, e passa a fazer parte da Educação Infantil, ele enfatiza a importância do jogo livre para o desenvolvimento infantil, mas também traz a idéia de jogo como material educativo no auxílio à prática pedagógica do educador.

Nesse sentido o importante incentivarmos nossos alunos através de uma prática pedagógica em que o jogo pode variar destas e de outras atividades mais simples as mais complexas variando, propiciando assim as criança terem uma criação da situação imaginária ou simbólica. O jogo promove a integração da criança no grupo social e também serve como suporte de regras. Auxiliando na construção de sua personalidade os vários tipos e função vem como suporte acrescentar novos saberes aos conhecimentos já existentes ao longo de sua vida.

Por essas e outras manifestações apresentadas pelos jogos que fica difícil uma compreensão e definição clara para o jogo, uma vez que diversos significados são conferidos para um mesmo termo, o que é essencial é que o jogo pode ser usado como uma forma de

educar, e para isso devem ser respeitadas cada forma das características das atividades linguísticas.

## **2. CAPÍTULO: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DE 0 A 5 ANOS.**

### **2.1. A contribuição de Piaget para o desenvolvimento da criança.**

As contribuições de Piaget suas teorias foram de fundamental importância neste processo de desenvolvimento das crianças suas pesquisas ajudaram nas mudanças de concepções que aconteceram na área de Educação Infantil, os estudos dele e de outros autores como Vygotsky foram decisivas numa visão mais completa no processo de desenvolvimento humano, tomando forma para as transformações desse olhar que até então se tinha sobre a criança, sobretudo quanto aos processos de aprendizagem e desenvolvimento.

Piaget desenvolveu o método clínico que tinha como centro a criança nas suas investigações, Chegando a conclusão que a inteligência é construída por ela na relação como o objeto, superando as concepções clássicas.

A criança adquire consciência dos seus conceitos espontâneos relativamente tarde: a capacidade de defini-los por meio de palavras, de operar com eles a vontade, aparecer muito tempo depois de ter adquirido os conceitos. Ela possui o conceito isto é conhece o objeto ao qual o conceito se refere, mas não está consciente do seu próprio pensamento. O desenvolvimento de um conceito científico, por outro lado, geralmente começa com sua definição verbal e com sua aplicação em operações não-espontâneas ao se operar se operar com próprio conceito, cuja existência na mente da criança tem início a um nível que só posteriormente será atingido pelos conceitos espontâneos. (LA TAILLE, 1992, p. 31).

Os resultados dessas pesquisas causaram e causam ainda grandes revoluções na educação colaborando num sentido de melhorar a qualidade do ensino que é oferecido nas escolas, capacitando os educadores no sentido de construir uma práxis pedagógica comprometida e consciente com uma função social. Foi então que a partir daí que os professores progressistas resolveram elaborar propostas pedagógicas e parâmetros curriculares que pudessem mudar a educação do século XX, superando a visão tradicional que Paulo Freire chamou de educação bancária na qual o professor só depositava na cabeça do aluno os conteúdos da cultura universal.

Para Piaget, a criança passa por quatro estágios de desenvolvimento de sua inteligência: Sensório motor, pré-operatório, operatório-concreto e operações formais.

Período-Sensório- Motor: Esse período se caracteriza pelo uso de reflexos naturais na relação com meio extremo, variando no período de zero a dois anos. A criança quando bebê mama tudo que lhe colocam na boca, enxerga somente o que esta diante de se e chora quando tem fome ou sede.

O seu conhecimento do mundo exterior é totalmente sensório motor apenas sensorial e o movimento. A representação do mundo sem o pensamento nessa relação a sua é estabelecida pelo físico. Seus esquemas de assimilação vão se desenvolvendo de forma que seus estímulos estabelecemos ações com seus resultados.

No estágio Sensório Motor: É o período da vida do ser humano compreendido entre o nascimento e os dois anos de idade. As principais aquisições do período sensório-motor, destaca-se a construção da noção do "eu", através da qual a criança diferencia o mundo externo do seu próprio corpo. O bebê o explora, percebe suas diversas partes experimenta emoções diferentes, formando a base do seu autoconceito. Ao longo desta etapa, a criança irá elaborar a sua organização psicológica básica, seja no aspecto motor, no perceptivo, no afetivo, no social e no intelectual. Para Piaget nesse período há existência de inteligência antes da linguagem. Essencialmente prática, isto é, tendente a resultados favoráveis e não ao enunciado de verdades, essa inteligência nem por isso deixa de resolver, finalmente, um conjunto de problemas de ação (alcançar objetos afastados, escondidos, etc.), construindo um sistema complexo de esquemas de assimilação, e de organizar o real de acordo com o conjunto de estruturas espaço-temporais e causais.

A ausência da função semiótica é a principal característica deste período. A inteligência trabalha através das percepções (simbólico) e das ações (motor) através dos deslocamentos do próprio corpo. É uma inteligência iminentemente prática. Sua linguagem vai da ecolalia (repetição de sílabas) à palavra-frase ("água" para dizer que quer beber água) já que não representa mentalmente o objeto e as ações. Sua conduta social, neste período, é de isolamento e indiferenciação (o mundo é ele).

Segundo LA TAILLE, Piaget u usa a expressão "a passagem do caos ao cosmo" para traduzir o que estuda sobre a construção do real descreve e explica. De acordo com a tese [piagetiana]"a criança nasce em um universo para ela caótico,habitado por objetos evanescentes (que desapareceriam fora do campo da percepção ),com tempo e espaço subjetivamente sentidos, e causalidades reduzidas ao poder das ações, em uma forma de onipotência

No recém nascido portanto, as funções mentais limitam-se ao exercício dos aparelhos reflexos inatos. Assim sendo, o universo que circunda a criança e conquista mediante a percepção e os movimentos (como a sucção, o movimento dos olhos, por exemplo). Progressivamente a criança vai aperfeiçoando tais movimentos reflexos e adquirindo habilidades e chega ao final do período sensório-motor já se concebendo dentro de um cosmo.

No estágio sensório-motor a criança busca adquirir controle motor e aprender sobre os objetos físicos que o rodeiam. Nesse estágio o bebê adquire o conhecimento por meio de suas próprias ações que são controladas por informações sensoriais imediatas.

O estágio divide-se em até seis subestágios nos quais o bebê apresenta desde reflexos impensados até uma capacidade de representar o uso de símbolos. No primeiro estágio que vai do nascimento até aproximadamente 1 mês e meio de vida. Os reflexos inatos, ao serem exercitados, vão sendo controlados e coordenados pelos neonatos. Os autores Cole & Cole (2003) citam que Piaget acreditava que os reflexos presentes no nascimento proporcionavam a conexão inicial entre os bebês e seus ambientes. Contudo, esses reflexos iniciais não acrescentavam nada de novo ao desenvolvimento, pois sofrem muito pouca acomodação.

Durante o segundo subestágio que vai de aproximadamente 1 mês e meio até 4 meses. Nesse subestágio, a criança, depois de executar por acaso uma ação que provoca uma satisfação, passa a repetir essa mesma ação repetidas vezes, o que é chamado de reação circular. Durante esses primeiros meses de vida, em que o objeto de manipulação é o próprio corpo do bebê, esse comportamento é chamado de reação circular primária (como quando a criança suga o polegar, primeiro num movimento aleatório, e depois repete essa ação, em vista da satisfação que gera na criança). É nessa etapa que os bebês também começam a atentar para os sons, demonstrando capacidade de coordenar diferentes tipos de informações sensoriais, como visão e audição, e a coordenar seu próprio universo com o visual e tátil.

No terceiro subestágio vai de 4 a 8 meses. É durante esse período que as reações circulares do bebê passam a ser secundárias, ou seja, o foco da ação é externo ao bebê, como quando a criança descobre um brinquedo e o utiliza para brincar.

Nesta fase os bebês dirigem sua atenção ao mundo externo, tanto aos objetos quanto para os resultados de suas ações. As reações circulares secundárias também são aplicadas às vocalizações, em que o bebê emite sons que são selecionados pelos pais, ao reforçarem a emissão dessas vocalizações.

Já no quarto subestágio vai aproximadamente de 8 a 12 meses. Nessa fase, há um desenvolvimento na coordenação das reações circulares secundárias. Assim, o bebê já possui

maior controle sobre a manipulação do meio externo, e conduz ações voltadas a um objetivo, ou seja, tem intencionalidade em seus atos. As crianças então conseguem coordenar esquemas elementares para conseguir algo que eles querem.

É nesse período que a criança desenvolve melhor a noção de permanência do objeto, procurando ativamente objetos desaparecidos, por exemplo, utilizando da preensão para afastar algum objeto que esteja escondendo aquilo que o bebê quer. Cole & Cole (2003) escrevem que Piaget defendia que até o subestágio 4, os bebês são totalmente desprovidos da permanência do objeto e por isso não podem manter na mente objetos ausentes. Consequentemente eles experimentam o mundo dos objetos como um fluxo de quadros descontínuos, que estão sendo constantemente aniquilados e reanimados.

Sendo que no quinto subestágio ocorre entre 12 a 18 meses, aproximadamente. Nessa fase, os bebês apresentam reações circulares terciárias, em que testam ações a fim de obter resultados parecidos, ao invés de apenas repetir movimentos que trouxeram satisfação. Há uma interação das reações primária e secundária, existindo então um foco nos objetos e no próprio corpo. Cole & Cole (2003) diferenciam as reações circulares terciárias das secundárias por conta do caráter de tentativa e erro da primeira, enquanto as reações circulares secundárias envolvem apenas esquemas anteriormente adquiridos.

Neste período há o início do desenvolvimento do pensamento simbólico, em que a criança realiza imagens mentais, ou seja, a capacidade de representar simbolicamente uma realidade mentalmente.

E no último sexto subestágio, o das representações, que vai de 18 a 24 meses. Há o domínio da permanência do objeto, ou seja, há representação dos objetos ausentes e de seus deslocamentos. *A representação*, ou seja, a capacidade de representar mentalmente objetos e ações na memória, principalmente através de símbolos (incluindo os numerais), significa dizer que os bebês conseguem representar o mundo para si mesmos, envolvendo-se, portanto, em ações mentais reais. (COLE & COLE, 2003; PAPALIA *et al*, 2006)

Os autores afirmam, também, que a capacidade de manipular símbolos proporciona à criança ampliar suas percepções e experiências, não estando mais limitadas a experiências imediatas, apenas ao seu alcance. Elas já são capazes de imitação diferida, ou seja, reproduzir uma ação mesmo quando não está mais à sua frente. Surge o “faz de conta”, pensam antes de agir, têm compreensão de causa e efeito, podendo então resolver problemas.

Esse subestágio é uma transição para o estágio pré-operacional da segunda infância. O ponto final do desenvolvimento sensório-motor é a capacidade de retratar o mundo mentalmente e pensar sobre ele sem ter de recorrer à tentativa e erro.

De forma geral Piaget apresenta ainda os seguintes Períodos do Desenvolvimento Infantil.

**Período Pré-Operatório:** Se desenvolve de dois aos sete anos. Nesta fase a criança se desenvolve descobrindo que a realidade pode ser representada, imaginando um mundo simbólico do material. Depende ainda das ações físicas pois não consegue representar suas ações em um papel por exemplo percorre todos os lugares da casa mas ainda está presa às ações físicas por que ela mesma que é ela mesma que a representa.

**Períodos das operações concretas:** Neste período, entre sete e onze anos, a criança desenvolve estruturas mentais que permitem abstração, com detalhes, de objetos e pessoas. Usando o exemplo da casa, além de percorrer os cômodos, mesmo de olhos fechados, é capaz de o percurso de forma puramente simbólica, usando a escrita ou um desenho. Surgem também nesse período as operações matemáticas, noções de como tratar os conhecimentos algébricos através dos sinais. Supera também o egocentrismo da fase anterior.

**Período das operações formais:** Este estágio marca a inserção no mundo adulto, iniciando por volta dos doze anos. Nele, o pensamento lógico está desenvolvido, sendo possível a abstração do mundo independente de recursos provenientes de experiências materiais, agindo com autonomia.

Para ele os estágios e períodos do desenvolvimento caracterizam as diferentes formas do indivíduo interagir com a realidade de organizar seus conhecimentos visando sua adaptação. Assim é que o indivíduo desde criança, vai construindo seu desenvolvimento mental, levando em consideração o ponto de vista motor, individual e afetivo.

[...] conseqüentemente, os períodos de desenvolvimento estão funcionalmente relacionados e fazem parte de um processo contínuo. As faixas etárias para cada período são idades médias nas quais as crianças geralmente demonstram as características de pensamento de período. (Piaget, 1987 p.12).

O processo do desenvolvimento é contínuo de acordo com os períodos realizados por etapas que se inicia desde o nascimento. E cada etapa vencida através da evolução adquirida pela criança de um estágio para outro.

O construtivismo na verdade, causou uma verdadeira revolução no ensino pelo mundo inteiro. No tocante ao professor, que deixou de ser o predominate agente no processo de ensino-aprendizagem. Aliás, para Piaget, o desenvolvimento das estruturas cognitivas, o que obrigou uma revisão geral dos currículos tradicionais, exclusivamente abstratos e enciclopédicos. Ventura (1974 p. 15) refere-se a Piaget: “É evidente que o educador continua

indispensável, a título de animador, para criar situações e armar os dispositivos iniciais capazes de suscitar problemas úteis a criança”.

A esse respeito La Taille esclarece:

Das investigações do processo de formação dos conceitos, é sabido que o conceito não é simplesmente um conjunto de conexões associativas que se assimila com a ajuda da memória, não é um hábito mental automático, mais sim um autêntico e complexo ato do pensamento. (...) O processo de desenvolvimento dos conceitos ou dos significados das palavras exige o desenvolvimento de uma série de funções (a atenção voluntária, a memória lógica, a abstração, a comparação e a diferenciação) de modo que uns processos psíquicos tão complexos não podem ser aprendidos de modo simples. (LA TAILLE, 1993, p. 184).

A explicação acima reporta também à importância do processo de escolarização, pois na abordagem sócio histórica os conceitos são divididos em “espontâneos” e “científicos”. Os primeiros são noções comuns, apropriadas pelas crianças nas relações imediatas com as pessoas. Já os científicos, carecem de maior sistematização, entrando em cena a escola como mediadora fundamental na evolução do nível conceitual da criança. É importante salientar que não podem ser desprezados os conceitos espontâneos pois são as bases para a evolução posterior do pensamento infantil.

Piaget e seus colaboradores desenvolveram pesquisas importantes sobre o papel fundamental da linguagem na sistematização das experiências da criança, pois serve para orientar o seu comportamento social. Sendo assim ao longo do desenvolvimento cognitivo, a relação entre a fala e a ação se modifica, se modificam ocorrendo varias fases onde cada uma acompanha sua faixa etária.

O aspecto da fala é considerado essencial no processo de aprendizagem pois estimula vários processos internos de desenvolvimentos que não são avaliados pelo professor. Neste sentido o professor poderá avaliar as funções que estão em maturação e que não foram percebidas, podendo assim estimular a criança a se desenvolver ainda mais.

Para Piaget(1973) tanto a brincadeira como os jogos são essenciais para contribuir no processo de aprendizagem. Por isso, ele afirma que os programas lúdicos na escola são o berço das atividades intelectuais obrigatórias da criança. Sendo assim, essas atividades se tornam indispensáveis á prática educativa, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. E em relação ao que foi dito Piaget, explica:

O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real á atividade própria, fornecendo a esta o seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça as crianças um material conveniente a fim de que jogando, elas chegam a assimilar ás realidades intelectuais que, sem isso, permaneçam exteriores a inteligência infantil (PIAGET, 1937, p. 160).

Dessa forma, o autor comenta que ao lançar uma atividade desconhecida seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito. No entanto, logo ao tomar conhecimento e compreender melhor as ideais, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento.

Motivo pelo qual Piaget acredita que a atividade lúdica é essencial na vida da criança, pois, se constitui, em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que quando as crianças jogam, assimilam e transformam sua realidade.

No desenvolvimento da criança, os jogos e as brincadeiras podem ser uma forma de representar algo que já viveu ou já viu. Normalmente as brincadeiras se fazem presentes como uma forma de demonstrar sua realidade e a oportunidade de mudar aquilo que se viveu para algo que deseja viver. Nessa perspectiva, a criança está em uma fase do imaginário se preparando para uma fase onde se podem aprender regras e assim começar a trabalhar sua vida cidadã (VYGOTSKY, 1984apud OLIVEIRA, 1994).

Portanto aprendizagem requer do aluno reflexão, criatividade, participação, e auto-organização das informações recebidas. Sendo assim, cabe ao professor permitir que os alunos coloquem suas próprias perguntas, gerem suas próprias hipóteses e testem sua validade.

O desequilíbrio facilita a aprendizagem. Assim, os “erros” precisam ser percebidos como resultado de concepção do aluno e, portanto, não podem ser minimizados ou ignorados.

O professor precisa criar situações desafiadoras em contextos significativos ao aluno, permitindo que ele explore várias possibilidades, mesmo que sejam contraditórias ou falsas. As contradições, que fazem parte do processo de aprendizagem, são depois esclarecidas, exploradas e discutidas.

É no brincar que são estabelecidas diferentes vínculos, habilidades e competências nos diversos contextos sociais, assumindo as relações que possuem com os outros. Tomando consciência disto, na busca por novas situações, é preciso que o professor valorize a auto estima da criança na brincadeira, estimulando e fazendo com que a criança tenha independência nas escolhas das brincadeiras e dos brinquedos, além de deixar com que as

crianças escolham seus próprios amigos, valorizando os papéis que elas irão assumir em um determinado tema e enredo, na qual esteja o desenvolvimento ligado à vontade de brincar (BRASIL, 1998).

Para as crianças os jogos são as ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, fonte de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades.

Por meio de brincadeiras e jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com os símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. Ao criarem essas analogias, tornam-se produtoras de linguagens, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem a regra e dar explicações.

Segundo Piaget, os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana. E isto por três razões pelo menos. Em primeiro, representam atividade inter-individual necessariamente regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações anteriores, podem ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato este que explicita a condição de legislador de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si caráter moral, o respeito a elas devido é ele sim, moral (e envolve questões de justiça e honestidade).

Sabemos que a medida em que as crianças forem crescendo, suas necessidades vão se tornando mais complexas. Estes fins determinam a participação e o empenho na execução das atividades, físico, mental e emocional. Dessa forma, a ludicidade é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolve sua participação, criando laços emocionais.

A ludicidade se processa tanto em grupo como, das necessidades individuais, recrear é educar, pois permite satisfazer o espírito estético do ser humano, oferecendo ricas possibilidades culturais e de aprendizagem.

O jogo pode ser considerado um dos elementos fundamentais para que os processos de ensino e de aprendizagem podendo superar os conteúdos prontos, acabados e repetitivos, que tornam a educação escolar tão maçante, sem vida e sem alegria. O jogo pode ser um elemento importante pelo qual a criança aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender.

Na educação infantil, o brincar estimula a inteligência da criança, faz com que ela solte sua imaginação e desenvolva sua criatividade, também possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento.

Outro fator importante a ressaltar é a linguagem da criança, ou seja, quando brinca, variadas situações lhe são favorecidas, possibilitando-lhes aquisições de novos conceitos principalmente se a criança tiver contato com crianças mais velhas ou adultos, que possam introduzir conceitos, complementando com o mundo externo.

Verifica-se também que o brincar, tem uma relação muito direta com a formação das motricidades da criança em idade pré-escolar, pois o controle consciente do movimento no jogo, na brincadeira, é muito maior do que em outra atividade realizada por instrução. Portanto é através da observação do desempenho das crianças em suas brincadeiras, é que poderemos avaliar o nível do seu desenvolvimento cognitivo e motor.

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável. (Oliveira 2000, p. 19)

Portanto o brincar na educação infantil tem uma função essencial no desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros quatro anos de vida, onde realiza tarefas primordiais que são: Socializar-se, construção da função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico. Percebe-se que o ato de brincar é considerado como uma atividade específica e fundamental na educação infantil. Este pressuposto que nos permite estabelecer a relação da brincadeira infantil com a função sócio-pedagógica da pré-escola.

Destacamos que Jean Piaget (1975) passou mais de quarenta anos, realizando pesquisas com crianças, visando conhecer melhor a evolução do pensamento até a adolescência, para que houvesse o aperfeiçoamento dos métodos educacionais. O autor defende que o desenvolvimento cognitivo se realiza em estágios. Portanto, isso significa que a natureza e a caracterização da inteligência mudam com o passar do tempo, lúdica é manifestação do desenvolvimento da inteligência que esta ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivos. Cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

A aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender têm ganhado força entre os educadores e pesquisadores nesses

últimos anos, por considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

O jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Por isso o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL, 1998, p. 30)

A abordagem construtivista de Piaget nos ajuda a pensar o conhecimento científico na perspectiva da criança ou daquele que aprende. O seu estudo é centrado em compreender como a criança passa de um estado de menor conhecimento a outro de maior conhecimento, bem como o que está intimamente relacionado com o desenvolvimento pessoal do indivíduo.

O construtivismo tem como base uma teoria de aprendizagem e do desenvolvimento humano com forte prestígio científico. Segundo Piaget (1994) o seu estudo é centrado em compreender como a criança passa de um estado de menor conhecimento a outro de maior conhecimento, bem como o que está intimamente relacionado com o desenvolvimento pessoal do indivíduo. Defende que todo processo de desenvolvimento do ser humano envolve cognição, afeto e moral, e o grande desafio da educação seria favorecer o desenvolvimento intelectual em harmonia com o desenvolvimento afetivo-moral para que o sujeito, aos poucos, pudesse conquistar sua autonomia intelectual, afetiva e moral.

A escola pode ensinar a, a psicopedagogia pode cuidar dos problemas de aprendizagem, a psicologia pode resolver problemas emocionais, a família pode educar, mas a brinquedoteca precisa preservar um espaço para a criatividade, para a vida afetiva para o cultivo da sensibilidade; um espaço para a nutrição da alma deste ser humano criança, que preserve sua integridade, através do exercício do respeito à sua condição de ser em formação. (Cunha 2002, p.21).

Pensando na escola, este fato nos coloca, por exemplo, a importância de um trabalho pedagógico que não enfoque apenas os aspectos intelectuais e cognitivos, por meio dos conteúdos escolares já tradicionalmente trabalhados, mas também tenham em vista outros conteúdos, aspectos e elementos que contribuam com o desenvolvimento afetivo e moral.

Piaget apresenta do ponto de vista moral e racional, a ideia que o professor deve ser um colaborador e não um mestre autoritário, o autor enfatiza que o professor deve estar, antes de tudo, comprometido com a educação, com o conhecimento, de forma a contribuir com a formação da pessoa, do seu desenvolvimento geral.

Desta forma, enfocando os processos educativos que ocorrem na Educação Infantil, é indiscutível colocarmos a relação afetiva como componente intrínseco à aprendizagem, uma vez que consideramos que a transmissão do conhecimento implica uma interação entre pessoas, envolvendo sentimentos e emoções. Sendo assim, na relação professor aluno, uma relação de pessoa para pessoa, o afeto está sempre presente principalmente nas brincadeiras e jogos que aproxima as crianças e os adultos.

O respeito mútuo entre professor e aluno está relacionado ao sentimento de estima que fará com que as crianças respeitem o (a) professor (a) e assim construam uma relação não na base do medo, mas do amor, acarretando disciplina para a sala de aula e resultados positivos para a aprendizagem. Criando assim o respeito só é mútuo, ou seja, bilateral, e duradouro quando as pessoas envolvidas se reconhecem e reconhecem seus interesses e valores em comum.

## 2.2. As Propostas Pedagógicas através dos jogos na Educação Infantil

O jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem um determinado sentido. São elementos que desenvolvem a coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais, o envolvimento, bem como fortalecem laços coletivos. As crianças ao jogar ou brincar atribuem as suas

brincadeiras sentidos ligados à realidade. Sendo assim, o jogo representa um fator relevante no desenvolvimento do ser humano.

Segundo a teoria de Piaget (1967) a brincadeira de faz de conta ou o jogo simbólico, como também é conhecido, seria o método ou refúgio que a criança usa para poder assimilar e acomodar a realidade em que está submetida. Para que isto aconteça, os esquemas do intelecto da criança passam por profundos desequilíbrios, pois as crianças tendem a agir egocentricamente, passando então a assimilar somente o que é de seu interesse, procurando primeiramente a sua satisfação e não a busca pela verdade. Segundo Vygotsky (2000, p.16) “a imaginação é importante para se descobrir a solução de problemas, mas não se preocupa com a verificação e a comprovação que a busca da verdade pressupõe”.

É preciso deixar claro que a substituição de significados aos brinquedos e outros objetos não acontece de forma esporádica para a criança, mas sim de uma maneira bastante complexa, demonstrando uma grande estruturação de sua inteligência. Um exemplo disso que Vygotsky nos traz, é que a criança quando pequena faz de um cabo de vassoura um cavalo, já se mostrarmos a ela um palito de fósforo e falar para ela que o palito pode ser um cavalo, ela falará que não. Por que para um cabo de vassoura se transformar em um cavalo, a criança precisou do que Vygotsky chama de pivô, ou seja, precisa de um objeto de transição que seria um cavalinho de pau, o que não acontece no caso do palito. “Ela não pode separar o significado do objeto, ou uma palavra do objeto, exceto usando alguma outra coisa como pivô”. (VYGOTSKY, 2007, p.117)

Todo o embasamento teórico sobre o jogo, o brinquedo e brincadeira, enfim sobre a ludicidade para este trabalho vem de autores e livros brasileiros, pois tomamos como base que estes autores estão mais próximos da nossa realidade e assim contextualizados com nossas praticas lúdicas.

As brincadeiras e os jogos envolvem e mobilizam o ser humano e o faz realizar atividades com maior espontaneidade, imaginação, criatividade, percepção, emoção, tornando-as significativas.

Vários autores apontam diferenças entre o jogo, o brinquedo e a brincadeira, tendo cada um deles uma definição específica. Conforme Bertoldo (2000, p. 10):

- **Jogo:** ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra.
- **Brinquedo:** objeto destinado a divertir uma criança.

- **Brincadeira:** ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes. A ambiguidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem deles.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira podem ser considerados como ferramentas para ler o mundo infantil, pois é através deles que a criança constrói seu mundo e, muitas vezes, expressa situações familiares, educacionais ou ainda situações temidas como fantasmas, monstros que acabam criando no imaginário.

De acordo com Macedo (2005, p.24) os trabalhos com jogos, no que se refere aos aspectos cognitivos, visam contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimentos e desenvolver suas habilidades e competências e oferecer um rico arsenal de possibilidades, contribuindo para a construção de relações sociais, cuja direção é aprender a considerar limites e agir de forma respeitosa com as pessoas.

A criança constrói seu próprio universo, ou melhor, vai construindo e reconstruindo em si o universo em que vive e necessita de nova colaboração nesse processo. O jogo e a brincadeira estão presentes no decorrer da vida dos seres humanos. De alguma forma, o lúdico se faz presente e é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas possibilitando que a criatividade seja explorada.

A criança aprende enquanto brinca e aprende a viver socialmente enquanto brinca com os outros, aprende a respeitar as regras, cumprir normas, a esperar, e interagir, a ser organizada. Cada criança tem seu próprio ritmo para aprender, para jogar e para se socializar, pois o brincar é uma atividade livre espontânea. Kishimoto (1996, p. 12):

O brinquedo supõe uma relação íntima como o sujeito, uma indeterminação quanto a uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: um sistema de regras, um objeto.

Todas as crianças têm necessidade de alegria e espontaneidade e devem ser compreendidas conforme seus desejos. Isso é muito importante para o processo de aprendizagem e o jogo desempenha esse papel muito bem por ser uma espécie de elo entre a realidade externa e interna do ser humano.

As crianças brincam para descarregar energia, porque é uma atividade prazerosa, e também, ao brincar, elas estão inventando seu próprio mundo através da imaginação. Existem várias maneiras das crianças brincarem: sozinhas, de faz de conta, com outras pessoas ou em grupo. Todas essas formas são de relevante importância para o processo de crescimento da criança, pois desenvolvem a capacidade individual como também possibilitam a convivência

com as demais pessoas de seu grupo social e ensina a importância de aprender a respeitar as limitações das outras pessoas e a planejar as brincadeiras em conjunto.

De acordo com Friedmann (1996, p 14): O jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando. Para o adulto o jogo constitui um “espelho”, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil.

O homem busca inovações sempre, e a cada dia que passa, vemos o quanto isso contribuiu para a evolução da humanidade. No universo de nossas salas de aulas, nos deparamos com diferenças relacionadas a níveis sociais, cultura, raça, religião, etc.

E diante de tanta tecnologia, acessível à maioria da população, muitas vezes um quadro de giz e “saliva”, não conseguem atrair a atenção de nossos alunos. É necessário, então, diversificarmos nossas metodologias de ensino, sempre em busca de resgatarmos o interesse e o gosto de nossos alunos pelo aprender.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência (SILVEIRA, 1998, p.02).

É importante que os jogos pedagógicos sejam utilizados como instrumentos de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já apreendidos anteriormente. Em contrapartida, essa ferramenta de ensino deve ser instrutiva, transformada numa disputa divertida, e, que consiga, de forma sutil, desenvolver um caminho correto ao aluno. O fator competição, durante os jogos, será evidente, porém não há motivos para preocupação, pois o professor precisa estar preparado para evidenciar que esse tipo de competição ocorre apenas no jogo e não, na vida. Infelizmente, estudo e brincadeira ainda ocupam momentos distintos na vida de nossos alunos.

O recreio foi feito para brincar e a sala de aula para estudar. Dessa forma, o lúdico perde seus referenciais e seu real significado, acompanhando, as exigências de um currículo a ser cumprido. Infelizmente, estudo e brincadeira ainda ocupam momentos distintos na vida de nossos alunos.

Muitas vezes o professor não entende seu aluno, simplesmente porque não o conhece. A necessidade de repassar todos os conteúdos é tamanha que nos esquecemos que assim como nós, eles também têm seus problemas e emoções.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis. (BRASIL, RECNEI1998,p.23)

A Educação Infantil deve proporcionar as crianças momentos de harmonia, diversão e brincadeiras, em busca da aprendizagem e da convivência saudável com suas próprias emoções. Desta forma os educadores estão colaborando na construção da sua identidade, da criatividade e seu desenvolvimento humano.

Os professores, também, ao proporcionarmos estes momentos de entusiasmo e lúdicos diferentes do rotineiro, não estão deixando de lado o compromisso de repassar os conhecimentos necessários para a proposta de educar.

As instituições de Educação Infantil precisam articular em sua prática diária as relações entre o cuidar e o educar. Nesse contexto, a função da educação infantil deve ligar-se a padrões de qualidade, como concepções de desenvolvimento que consideram as crianças no seu contexto social, ambiental, cultural e as interações e práticas sociais, propondo o desenvolvimento da identidade da criança através de aprendizagens diversificadas, de brincadeiras pedagógicas orientadas pelo adulto/professor.

Assim, cuidar da criança é, sobretudo, dar atenção a ela como pessoa que está num contínuo crescimento e desenvolvimento, compreendendo sua singularidade, identificando e respondendo às suas necessidades. Isto inclui interessar-se sobre o que ela sabe sobre si e sobre o mundo, visando à ampliação deste conhecimento e de suas habilidades, que aos poucos a tornarão mais independente e mais autônoma. (BRASIL,RECNEI, 1998, p. 22)

O desenvolvimento e aprendizagem da criança, as instituições de Educação Infantil devem oferecer um ambiente aberto à exploração do lúdico, a construção da sua própria identidade e de sua autonomia.

Assim, a definição de uma proposta pedagógica deve considerar a importância dos aspectos sócio emocionais na aprendizagem e a criação de um ambiente interacional rico de situações que provoquem a atividade infantil, a descoberta, o envolvimento em brincadeiras e explorações com companheiros. Deve priorizar o desenvolvimento da imaginação, do raciocínio e da linguagem, como instrumentos básicos para a criança se apropriar de conhecimentos elaborados em seu meio social, buscando explicações sobre o que ocorre à sua volta e consigo mesma. (Oliveira 2007, p.50).

Salientamos que muitas instituições de Educação Infantil reconhecem a importância das brincadeiras e dos jogos, como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Os jogos e as brincadeiras criam condições significativas para o aprendizado da criança, favorecendo a expansão de sua imaginação. A imaginação permite a criança relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece.

De acordo com Vygotsky (1989, p. 53) aponta também, que toda atividade lúdica da criança possui regras. A situação imaginária de qualquer tipo de brinquedo já contém regras que demonstra características de comportamento.

Conforme Rizzi e Haydt (2004, p. 5): Jogar é uma atividade natural do ser humano. Ao brincar e jogar, a criança fica tão envolvida com o que está fazendo, que coloca na ação seu sentimento e emoção. O jogo, assim como a atividade artística, é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos e sociais. Por isso, partimos do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobre tudo, incorporando atividade e valores.

Nesse sentido, o lúdico é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato, quando novos relacionamentos são criados entre significações e interações com objetos e ações, portanto a brincadeira é para a criança um espaço de investigação e construção de conhecimento sobre si mesmo e sobre o mundo, brincar é uma forma de exercitar sua imaginação. Os jogos e as brincadeiras criam condições significativas para o aprendizado da criança, favorecendo a expansão de sua imaginação.

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de

argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

A imaginação permite a criança relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece.

Desta forma os jogos e as brincadeiras produzem condições significativas e transformações que vão colaborar para a construção de formas mais complexas da criança se relacionar com o seu eu e com os outros. Portanto, isso ocorre devido as características que envolvem as brincadeiras.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos provem da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narrada em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes se encontram, ainda fragmentados. (BRASIL, RECNEI, 1998, p.27-28)

Os jogos ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhados a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos. A utilização do jogo na escola permitirá ao aluno uma forma de contato com a realidade lúdica, permitindo uma possibilidade a mais para construir o conhecimento.

De acordo com Friedmann (1996. p 14): O jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando. Para o adulto o jogo constitui um “espelho”, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil. Daí sua importância.

Através do jogo, é possível trabalhar o conhecimento de uma forma mais prazerosa, durante essas atividades os alunos se sentem bem devido ao domínio que exercem sobre as ações. Garantindo, com isso, um outro tipo de motivação para o aprendizado. Pois, por meio do jogo a energia do aluno é canalizada e liberada na atividade, orientando seu pensamento e proporcionando o desenvolvimento cognitivo.

Desta forma o jogo consegue atrair o aluno e ser, ao mesmo tempo, um fator de integração, o convida a interagir consigo, com os seus colegas e com um mundo muito maior a sua volta. Aluno cria laços e entra em contato cada vez mais profundo com a realidade. Porém, o jogo só despertará o interesse e se tornará um fator integrador, se trabalhado de forma coerente ao momento cognitivo. Então, através destes tipos de jogos de “faz-de-conta”

possibilitamos ao aluno a realização de atividades simuladas que os ajudam a expressar simbolicamente um espaço vivido, criando uma forma de se relacionar com a realidade.

A proposta pedagógica é de que os jogos sejam atividades de movimentos simples como deslocamento e ordenamento, procurando observar questões como próximo/longe, dentro/fora e em baixo/cima.

O jogo, além de ter um objetivo sociocultural ele é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um "fazer uma obrigação externa e imposta". Já que a aprendizagem está totalmente ligada à compreensão, isto é, apreensão do significado, os parâmetros curriculares nacionais (PCN" S) solicitam que os jogos são fontes de significados, e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam numa pesquisa. (Brasil, 1998).

Desta forma, podemos utilizar essas atividades com a finalidade de trabalhar posições geográficas, noções preliminares de distância e tamanho ( pré- requisito para noção de escala). Assim podemos trabalhar com várias categorias de jogos os quais trabalham a assimilação da realidade vivida e do cotidiano. Sendo assim uma boa oportunidade para se trabalhar o espaço vivido, um espaço prático, no qual as questões ao nível da ação e comportamento podem ser amplamente discutidas e ampliadas.

Segundo Macedo (2005, p.13) “o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento.” Para as crianças o brincar é prazeroso, um momento de distração onde elas manipulam e investigam objetos e incorporam personagens de sua imaginação e fantasia.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Ela reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, que através do faz de conta são reelaboradas criativamente.

A aprendizagem também deve ser prazerosa para a criança, um momento onde ela se sinta a vontade para criar, realizar, fazer acontecer e imaginar. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas.

Em relação à prática escolar e à respeito do estudo do jogo, Amaral (2002) cita que Dewey acreditava que o jogo é “espontâneo e inevitável”, ou seja, sempre presente na prática.

Porém, a maioria dos pesquisadores não se preocupa em estudar e entender as concepções e importância do jogo acaba sendo tão comum ao ponto de passar despercebido pelo foco de estudo.

No ambiente da sala de aula da Educação Infantil o professor deve favorecer uma aprendizagem divertida e que, sobretudo ensine os alunos a identificar valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação criança vezes criança.

Segundo Amaral: Para evitar que a criança fixe hábitos indesejáveis, as escolas, principalmente os jardins de infância, devem usar dentro do horário escolar os mesmos tipos de jogos que são exercitados fora da escola, não somente como método de tornar o trabalho interessante para a criança, mas pelo valor educacional das atividades envolvidas, permitindo oferecer às crianças ideias e ideais corretos e adequados sobre a vida cotidiana. (2002, p. 100)

Dessa maneira as instituições de educação infantil devem oferecer jogos que se assemelhem com a realidade da criança, para que se torne mais interessante e atrativo, permitindo a criança fazer ligações com o dia a dia, proporcionando o processo de aprendizagem lúdico. Mesmo em um mundo tão evoluído e com crianças cada vez mais próximas da tecnologia, a aprendizagem não ocorre de forma com que as crianças sejam responsáveis por suas ações e construção do próprio conhecimento. Uma vez que a aprendizagem de boa qualidade é direito de toda criança, a mesma ocorre de maneira tradicional, onde o professor é quem ensina e a criança é quem aprende, sendo apenas meras receptoras de conhecimento, assim, interferindo diretamente em sua aprendizagem que pode ocorrer através de jogos e brincadeiras.

Porém, o autor ressalta que o objetivo não é impor certas ideias, mas sim para selecionar aquilo que convém saber a criança para viver na comunidade, pois “a vida social da criança é a base do desenvolvimento infantil e a escola deve dar oportunidade para exprimir em suas atividades a vida em comunidade” (DEWEY apud KISHIMOTO, 2002, p. 100). É preciso unir a vida social da criança, juntamente com as atividades pedagógicas usando o interesse que a criança tem em brincar. Para isso, o professor deve manusear os recursos de forma sábia, almejando os objetivos propostos através da ludicidade.

Nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. No ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas

competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizado para outras situações (Brasil,1998,p.27-28).

Na educação Infantil utilização de recursos lúdicos facilita a aprendizagem dos alunos e a aplicação de jogos didáticos auxilia o processo de ensino e aprendizagem, através dos jogos favorecem o entendimento, dinamizam a aula, ajudam na fixação de conteúdos, trabalham a coordenação motora, desenvolvem o cognitivo, motivam os alunos e trabalham as diversas áreas do conhecimento.

Através dos jogos o professor, oferece situações de fixação de conteúdos, facilitam o ensino, criam um ambiente mais descontraído, fornecem uma melhor interação entre aluno-professor, tornam o ato de ensinar mais diversificado e auxiliam na verificação do desenvolvimento do aluno, bem como suas dificuldades e facilidades.

### 2.2.1. Os Tipos de jogos para o Desenvolvimento Infantil

Enfatizamos que o ato de jogar é uma atividade natural no ser humano. Inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

#### O jogo Simbólico

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. Esses jogos de faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais freqüência desenhos, trabalhos manuais,

construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Com essa faixa etária, o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como estando entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget afirma: "... é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada ao meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente..."

### Jogos de regras

O jogo de regras, entretanto, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, RPG, etc.). Os jogos de regras são classificados como: sensório-motor, exemplo futebol, e intelectuais (exemplo xadrez). O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

### Jogo tradicional

O jogo tradicional é aquele que apresenta um conjunto de atividades humanas, como manifestação cultural, estando sempre em transformação. No caso esse tipo de atividade lúdica apresenta-se como manifestação cultural á transmissão oral, folclore, cultura popular, assumindo características de anonimato, conservação e universalidade. Ex: Nas cantigas de roda, as cantigas foram transmitidas na expressão oral da cultura popular; Nas amarelinha e do pião, cujas origens se perderam no tempo, mas os jogos são sucesso entre as crianças; os jogo cinco Marias, etc. Antigamente as crianças brincavam nas ruas, vielas, campinhos e várzeas, agora este espaço esta ocupado pelo progresso, grandes construções, minimizado espaços propícios para a diversão. Geralmente acontecem livremente, fora do ambiente escolar, o que dificulta a sua transmissão. Essa situação pode ser transformada a medida que a escola e os professores derem mais atenção e espaço para a realização dos jogos e com

crianças de várias idades. Dando tal liberdade á criança para que ela desenvolva o companheirismo e a autonomia perante as situações que os jogos as colocam.

### Jogo cooperativo

Estimula a participação dos alunos e a cooperação, onde o participante aprende a se colocar no lugar do outro, a fim de que possam alcançar um objetivo comum. O importante não é ganhar ou perder, e sim participar, ganhando confiança em si e no outro, aceitando-o como ele é. Jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que têm por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida em que os jogos são, eles próprios, experiências cooperativas.”

No jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, um solidário, e não mais como o temível adversário. A pessoa quando joga aprende a se colocar no lugar do outro, priorizando sempre os interesses coletivos.

### Jogos de construção

Têm sua origem nos dons de Froebel e destina-se ao livre manuseio e combinação de pequenas peças para a composição do mundo imaginário da criança. Os jogos de construção possibilitam enriquecer a experiência sensorial e a criatividade, desenvolverem habilidades cognitivas e de manipulação. No processo de evolução dos jogos elaborados pelas crianças, ela desenvolve a capacidade de medir, imaginar, planejar suas ações e compreender tarefas colocadas pelo adulto. A capacidade de construção da criança vai sendo aprimorada, diferenciando-se da capacidade de empilhar blocos, que ocorre antes dos três anos de idade. A idéia da construção já exige o entendimento da junção de várias peças que pode ser feito inicialmente pela imitação, com o auxílio de um adulto, para posteriormente chegar á criação sozinha. Os jogos de construção destinam-se ao livre manuseio de pequenas peças para qual a criança, componha o seu mundo imaginário, possibilitando o enriquecimento da criatividade e experiência sensorial, desenvolvendo a capacidade cognitiva e de manipulação ampliando a capacidade da criança.

## Jogo de Faz de Conta

O jogo de faz de conta começa mais ou menos por volta de 12 meses, no entanto, dos dois anos de idade, as crianças começam a usar os objetos para construir algo, ou seja, o faz de conta, em geral, é algo como a criança usar uma colher de brinquedo para “comer” ou um pente de brinquedo para pentear o cabelo. Os brinquedos ainda são usados para seus propósitos reais ou típicos (por exemplo, uma colher para comer) e as ações ainda estão orientadas para o self, mas existe o faz-de-conta. Entre 15 e 21 meses ocorre uma mudança: O receptor da ação de faz-de-conta agora passa a ser uma outra pessoa ou brinquedo.

Quando Vygotsky discute o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de "faz-de-conta", como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira "faz-de-conta" é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento.

As crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções das brincadeiras feitas por outras crianças e adultos. Nesse processo, ampliam gradualmente sua capacidade de visualizar a riqueza do mundo externamente real, e, no plano simbólico procuram entender o mundo dos adultos, pois ainda que com conteúdos diferentes, estas brincadeiras, possuem uma característica comum: a atividade do homem e suas relações sociais e de trabalho. Deste modo, elas desenvolvem a linguagem e a narrativa e nesse processo vão adquirindo uma melhor compreensão de si próprias e do outro, pela contraposição com coisas e pessoas que fazem parte de seu meio, e, que são, portanto, culturalmente definidas também.

Mas além de ser uma situação imaginária, o brinquedo é também uma atividade regida por regras. Mesmo no universo do "faz-de-conta" há regras que devem ser seguidas. Ao brincar de ônibus, por exemplo, exerce o papel de motorista. Para isso tem que tomar como modelo os motoristas reais que conhece e extrair deles um significado mais geral e abstrato para a categoria "motorista". Para brincar conforme as regras, tem que esforçar-se para exibir um comportamento ao do motorista, o que a impulsiona para além de seu comportamento como criança. Tanto pela criação da situação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto/significado.

Nesses momentos, as crianças, no seu imaginário ocupam os papéis dos adultos, representando, desse modo, a realidade que vivem ou que gostariam de vivenciar. É como nas séries iniciais do ensino fundamental, o professor presenciar grupos de alunos, no intervalo, trocarem o pátio da escola pelo o fundo da sala de aula, onde brincar de representar pais, mães, policiais, médicos e tantos outros personagens, que compõem a sua realidade ou imaginação. Sobre essa representação da realidade, os jogos simbólicos caracterizam-se pela assimilação deformante (PIAGET, 1945). Deformante porque nessa situação a realidade (social, física etc.) é assimilada por analogia, como a criança pode ou deseja, isso é, os significados que ela dá para os conteúdos de suas ações, quando joga, são deformações maiores ou não dos significados correspondentes na vida social ou física. Graças a isto, pode compreender as coisas, afetivas ou cognitivamente, segundo os limites do seu sistema cognitivo.

## **METODOLOGIA**

A realização do presente trabalho deu-se através de pesquisa científica e a metodologia utilizada para o desenvolvimento desta pesquisa foi estritamente bibliográfica, para a fundamentação metodológica e procedimento utilizou-se de um aprofundamento de conhecimentos sobre o assunto a infância, o jogo e a aprendizagem.

Durante a elaboração da monografia, foram realizadas pesquisas envolvendo diversos autores referentes ao assunto, sendo utilizado principalmente os livros, teorias cognitivas da aprendizagem, e concepções de aprendizagem, e teorias psicogenéticas em discussão.

Nesta pesquisa foram realizados estudos referentes às teorias do desenvolvimento de Piaget e Vygotsky, bem como as suas aplicações em sala de aula. Em seus estudos apresentam envolvendo a educação infantil, onde hoje muitos professores utilizam-se de suas teorias para trabalhar o ensino da ludicidade na aprendizagem com as crianças.

Nas bibliografias consultadas os autores apresentam suas teorias que permitem uma melhor compreensão sobre o processo da aprendizagem no âmbito escolar, fundamentando a prática pedagógica que utiliza o lúdico.

Desta forma pretendemos com este estudo conhecer diversas teorias refletindo sobre a prática docente em sala de aula envolvendo a ludicidade, de forma que o professor seja capaz de identificar e utilizar as técnicas e os conceitos mais adequados para estimular o processo de aprendizagem e o desenvolvimento mais produtivo, tendo em vista cada situação.

Partindo-se do princípio que toda prática pedagógica tem por trás de si um fundamento teórico, entende-se que o grande desafio dos educadores está em entender e articular os conceitos teórico-prático expostos pelas teorias como ferramenta para a construção de uma prática pedagógica individual, crítica, criativa e que esteja de acordo com as necessidades dos alunos.

Nas concepções multidimensionais de Piaget e Vygotsky esta pesquisa bibliográfica permitiu explicar os fundamentos e contribuições dessas teorias para a construção da práxis educativa. Considerando a relação dialética entre o sujeito e o meio (sócio-cultural) os autores propõem que a criança seja vista não somente como cognição, mas na sua totalidade, enquanto sujeito histórico-cultural.

## CONCLUSÃO

A partir da pesquisa bibliográfica vemos que a criança aprende enquanto brinca. De alguma forma a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece o outro.

Foi possível constatar que além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam, são fundamentais como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significadamente para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas do aluno.

Vemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações inter-pessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influencia que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

Acreditamos que este trabalho monográfico contribui de forma científica e metodológica para a formação de professora de Educação Infantil, e que este estudo poderia servir de subsídio para os educadores que trabalham com crianças pequenas.

## REFERÊNCIA

ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

AMARAL, Maria Nazaré de Camargo Pacheco. Dewey: o jogo e filosofia da experiência. In: \_\_\_ KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. Cap. 4.

ARIÉS, Philippe: **História Social da Criança e da Família**, Tradução: Dora Flaksman Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BERTOLDO, Janice Vidal e RUSCHEL, Maria Andrea de Moura, **Jogos, Brinquedo e Brincadeira – Uma Revisão Conceitual** (2011).

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** — Lei nº 9.394/96. Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1999.

CHARLOT, B. **A mistificação pedagógica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

COLE, M., & Cole, S. (2003). **O desenvolvimento da criança e do adolescente**. Porto Alegre: Artmed.

CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo. Maltese, 1994.

DEWEY, John. **Vida e educação**. Trad. Anísio S. Teixeira. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1999. K

**FROEBEL: uma pedagogia do brincar para a infância.** IN: OLIVEIRA-FORMOSINHO,

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Cengage Learning, 2011.

KUHLMANN Jr., M. **Infância e educação Infantil:** uma abordagem histórica. Porto Alegre: Mediação, 1998. \_

LIMA, Elvira Cristina Azevedo Souza de. **A Utilização Do Jogo Na Pré- Escola.** Série ideias, FDE. 10. ed. São Paulo: 1992. Disponível em: . Acesso em: 08. out. 2013.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

**MEC. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil.** Brasília : 1998

OLIVEIRA, Zilma Moraes de Ramos de. L.S Vygotsky: **algumas ideias sobre desenvolvimento e jogo infantil.** Série Ideias, FDE. 2. ed. São Paulo: 1994. Disponível em:. Acesso em: 08. out. 2013.

Paulo Freire; Antonio Faundez. **Por uma pedagogia da pergunta** Paz e Terra; 2002

RIZZI, L. & HAYDT, R. C. (2004). **Atividades Lúdicas na Educação da Criança.** São Paulo: Ática.

VIGOTSKY, L. S. Estudo do desenvolvimento dos conceitos científicos na infância. In. Vigotski, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda., 1998.

Resultados e Discussões: (N é necessário)

A partir das análises bibliográficas realizadas referentes ao tema deste trabalho, percebe-se que durante a infância a criança se torna única a singular, aprende a brincar e ao aprender ela pensa, analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, criando forma, conceitos, ideias, percepções e cada vez mais se socializa através de interações.

Para que ocorra o brincar é necessária a presença de um profissional, o professor. Ele é fundamental, pois favorece e promove a interação, planeja e organiza ambientes para que o brincar possa acontecer, estimula a competitividade e as atitudes cooperativas, o professor cria na criança a vontade de brincar, facilitando assim a aprendizagem. Podemos considerar que o emprego da ludicidade como meio pedagógico faz com que as crianças alcancem um avanço significativo em relação a tempos passados, quando não se tinha por prática, o repertório de brincadeiras e fantasias. Percebemos melhorias nas interações sociais, nos aspectos cognitivos e motores, assim como o aumento da criatividade e participação nas atividades propostas. Aos poucos os professores estão se conscientizando sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento das crianças, e os pontos positivos que essa prática traz como: maior atenção dentro da sala de aula, comportamento social menos conflituoso e seu desenvolvimento por completo. Ao brincar a criança se desenvolve integralmente, passa a conhecer o mundo em que está inserida. Portanto, o brincar não é apenas uma questão de diversão, mas uma forma de educar, de construir e de se socializar.