



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA

MARILENE PEREIRA DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA

MARILENE PEREIRA DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Pedagogia
como exigência para a obtenção do
diploma de bacharel em Pedagogia.

Prof^a MSc. Rita

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins

S586i Silva, Marilene Pereira da

A Importância do Lúdico na Educação Infantil [manuscrito] /

Marilene Pereira da Silva. - 2015.

49 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em PRIMEIRA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA DO PARFOR EAD) -

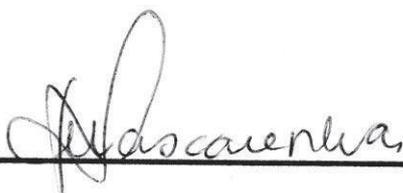
MARILENE PEREIRA DA SILVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
Requisito parcial para obtenção do grau de
Licenciatura em Pedagogia da Universidade
Estadual da Paraíba - UEPB

Data da avaliação 31/07/2015

Nota 8,5

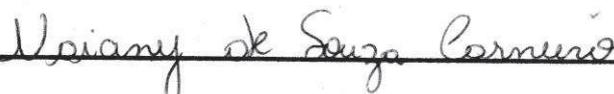
BANCA EXAMINADORA



Dr^a Rita de Cassia Siriano Mascarenhas
(UEPB)



Examinadora: Prof^a Dr^a Elisangela Afonso de Moura Mendonça
(UEPB)



Prof. Mr^a Naiany de Souza Carneiro
UEPB

TERMO DE APROVAÇÃO

MARILENE PEREIRA DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia do Curso de Pedagogia da Faculdade Brasil Central – FBC. Apresentação ocorrida em / /2013.

Aprovada pela banca formada pelos professores:

Profª MSc.
(Orientadora)

(Examinadora)

Marilene Pereira da Silva

Dedico este trabalho a minha família sem o qual seria impossível a conclusão deste curso de grande importância para minha vida futura.

AGRADECIMENTOS

A Deus, primeiramente, pela força, saúde, sabedoria e coragem para atingir os objetivos aos quais me propus.

Minha eterna gratidão e reconhecimento às pessoas cuja contribuição tornou-se decisiva para a realização deste trabalho:

A toda equipe de docentes que constituíram o curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia
em 2012, na Faculdade Brasil Central - FBC.

Aos meus colegas de curso pelos momentos que compartilhamos, muitos deles felizes e outros tristes, mas o que fica são as boas lembranças. A todas as pessoas que, direta ou indiretamente, cooperaram para a concretização desta monografia.

A educação escolar desde sua origem foi um dos instrumentos para naturalizar a sociedade de classes. (LUFT, 2000, p. 119)

RESUMO

Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois estão presentes na humanidade desde o seu início. O presente trabalho trata do resgate do lúdico como processo educativo na relação ensino-aprendizagem. A mesma foi baseada em levantamentos bibliográficos inspirados na observação das atividades praticas, presentes no nosso dia a dia em sala de aula. Num enfoque das teorias de Piaget, Vygotsky, Bruner, Dieneies e outros, principalmente naqueles que enfatizam as atividades lúdicas na relação ensino-aprendizagem. Está implantado na E.M.E.F.ANTONIO PEREIRA DE ALMEIDA, situada no municio de Santa Rita, tem como alvo criança de 7 a 8 ano de idade, um projeto sobre o resgate dos jogos infantis, onde são observadas atividades lúdicas numa escola de ensino fundamental. Pode-se concluir que apesar do longo tempo de experiência das atividades lúdicas não há uma conscientização nos educadores de sua pratica, tendo importante papel nas áreas de estimulação e integração, há sempre um caráter de novidade, que é fundamental para despertar o interesse da criança, sendo esta atividade um dos meios mais propícios à construção do conhecimento. É necessário que os educadores procurem um equilíbrio em todos os processos de desenvolvimento do educando cognitivo, psicomotor, afetivo, social, físico e moral, para o êxito do processo ensino-aprendizagem.

Palavras Chave: atividades lúdicas, ensino-aprendizagem, lúdico.

ABSTRACT

Games, toys and games are part of the child's world, since they are present in humanity since its inception. This paper deals with the rescue of play as an educational process in the teaching-learning relationship. It was based on surveys bibliographic inspired in the observation of practical activities, present in our day to day in the classroom. A focus of the theories of Piaget, Vygotsky, Bruner, Dieneies and others, especially those that emphasize the recreational activities in the teaching-learning. A project is located on the rescue of children games, where recreational activities are observed in a school. May-conclude that despite the long experience of recreational activities there is no awareness in educators of their practices, taking important role in the areas of stimulation and integration, there is always a character of novelty, which is fundamental to arouse the interest of the child, being this activity one means more conducive to the construction of knowledge.

Keywords: Teaching-learning; ludic; recreational activities.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. O JOGO	
1.1 Considerações Histórico sobre o Brinquedo, o Jogo e o Lúdico	13
1.2 Valorização do Jogo	17
1.3 O Papel do Educador	19
1.4 A educação infantil e seu desenvolvimento por meio da utilização dos jogos lúdicos	20
2. O JOGO LÚDICO E OS BRINQUEDOS	
2.1 Os jogos lúdicos	23
2.2 Brinquedo: distinção geral	28
2.3 O que é brincar	32
2.4 O que é o brinquedo	34
3. O PAPEL DO LÚDICO NO CONTEXTO EDUCACIONAL	
3.1 O jogo no processo de ensino e aprendizagem	37
3.2 Pontos básicos da Teoria de Piaget	38
3.3 Caracterização dos estágios do desenvolvimento cognitivo	40
3.4 O Período Sensório-Motor	41
3.5 O Período Pré-Operacional	41
3.6 Classificação dos Jogos	43
3.7 Jogos de exercício sensório-motor	44
3.8 Jogos simbólicos	44
3.9 Jogos Educativos Computadorizados	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	49

INTRODUÇÃO

A escola tem sofrido modificações no sentido de possibilitar formas de ensinar, diferentes daquelas em que o conhecimento como conjunto de regras bem estruturadas, tinha na pessoa do professor o único árbitro. Esta mudança tem permitido novas metodologias onde o aluno possa também construir o conhecimento na interação. A interação, o trabalho coletivo, a compreensão do outro no jogo da produção do conhecimento tem o papel de possibilitar o desenvolvimento da estrutura do pensamento.

Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. O desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirige o ensino não para etapas intelectuais já alcançadas, mas sim, para estágios de desenvolvimento ainda não incorporados pelos, alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é o elemento central no seu desenvolvimento (PIAGET, 1978).

Friedmann (1996, p. 202) enfatiza em seus estudos, baseados em Piaget e Vygotsky, que a aprendizagem está subordinada ao desenvolvimento e não o contrário. Se uma estrutura se desenvolve espontaneamente atingindo o estado de equilíbrio, esta perdurará durante toda a vida da criança. Cada experiência específica de aprendizagem deve ser encarada do ponto de vista de operações espontâneas que estavam presentes no ato e no início, e do nível operacional que foi atingido depois da experiência de aprendizagem.

Este estudo é dirigido àqueles que buscam interagir especialmente com a criança, participando vivamente de seu desenvolvimento global. Encaixar, empilhar, construir, montar um quebra-cabeça são atividades que proporcionam exercício e desenvolvem habilidades, mas só serão brincadeiras se forem realizadas com prazer. Caso contrário, serão apenas uma tarefa executada com brinquedos. (CUNHA, N. H. S. p. 15).

O pensamento dos principais estudiosos do jogo infantil são relacionados com ênfase nos estudos de Piaget, Vygotsky e seus discípulos sobre o jogo, desenvolvendo a aprendizagem.

Lúdico, relativo a jogo, atividade lúdica é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto, que está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. (LAROUSSE, 1982, p. 433).

O principal objetivo desde é fornecer informações de relevância a ação do educador no lúdico na Educação Infantil de alunos do 5º ano, já que a importância das atividades de movimento de corpo para o desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo, sensorial e motor das crianças que fazer-se em qualquer instituição de ensino.

Despertar no educador o desejo de observação para detectar problemas que surgem em crianças no decorrer da aprendizagem na escola, e por meio da detecção, que possam encontrar subsídios que ajudem a trabalhar o problema;

Possibilitar aos educadores a formação de atitudes positivas em relação a crianças onde a diversidade tem grande valor para o crescimento e desenvolvimento de forma individual e coletiva na sociedade, fazendo-a perceber que os professores são como base sólida para a estruturação de personalidades, as quais poderão tornar-se defasadas, dependendo do acompanhamento obtido na escola e das decepções vividas.

A metodologia escolhida para realizar este estudo foi à pesquisa bibliográfica em vários livros que tratem sobre o tema em estudo, que dá embasamento teórico às discussões proposta. Foi fundamentada tanto por meio de fatores teóricos como bibliográficos. Consistem no questionamento sobre a importância do lúdico na educação infantil.

Trabalhando dentro do enfoque qualitativo adotando estudo de caso, como suporte para adquirir informações por intermédio dos professores, verificando a qualidade do ensino aplicado aos alunos, incluídos no ensino regular, analisando e observando a socialização dos alunos em sala de aula.

No cotidiano das salas de aula é possível perceber nos alunos certa dificuldade na aprendizagem, quando este, está relacionado com as disciplinas escolares do currículo escolar.

Mas a aprendizagem não se restringe apenas as dependências escolares, os fatores exógenos são de fundamental importância neste contexto educacional,

pois diz respeito à natureza, à direção e ao ritmo do desenvolvimento. É neste sentido que a família é determinante no processo de ensino-aprendizagem, já que é a primeira fonte de relações sociais do indivíduo e neste seio é possível se estabelecer condições para que haja possíveis dificuldades de aprendizagem.

A família e a escola têm papéis formadores, mas cada um com suas responsabilidades e com papéis bem definidos. Ambos ensinam e educam. Não é mais cabível e nem aceitável no mundo de hoje, que se tomem atitudes condenáveis em relação aos alunos com dificuldades de aprendizagem, tanto na escola quanto que em casa. A este respeito Néreci (1972, 12) afirma:

A educação orienta a formação do homem para ele poder ser o que é, da melhor forma possível, sem mistificações, sem deformações, em sentido de aceitação social. Assim, a ação educativa deve incidir sobre a realidade pessoal do educando, tendo em vista, explicitar suas possibilidades, em função das autênticas necessidades das pessoas e da sociedade [...] A influência da família, no entanto, é básica e fundamental no processo educativo do imaturo e nenhuma outra instituição está em condições de substituí-la. [...] a educação para ser autêntica, tem de descer a individualização, à apreensão da essência de cada educando, em busca das suas fraquezas e temores, das suas fortalezas e aspirações [...] O processo educativo deve conduzir a responsabilidade, liberdade, crítica e participação. Portanto, em um primeiro momento este projeto visa detectar quais são estas dificuldades presentes nos alunos.

O processo de ensino aprendizagem não pode ser tratado como algo isolado e único o espaço da sala de aula. Faz-se necessário que o trabalho educacional transcenda os muros da escola como práticas educativas que enlace o contexto social do aprendiz, proporcionando-lhe condições que possibilite o desenvolvimento da capacidade de "criar um conjunto, tendo em vista o conjunto social que está inserido, assim como diz Libaneo (2006 17):

Através da ação educativa o meio social exerce influências sobre os indivíduos e estes, ao assimilarem e recriarem essas influências, tornam-se capazes de estabelecer uma relação ativa e transformadora em relação ao meio social.

Para Fonseca (1995) é comum o hábito de dizer que mandamos as crianças para a escola para aprenderem, o que faz com que tenha uma ruptura na curiosidade da criança que a faz criar. Mas a este respeito que se faz um

questionamento em torno da família: "Qual a importância da família no contexto da aprendizagem?"

Sabe-se que qualquer aprendizado requer uma boa comunicação entre os participantes deste processo. O bom gerenciamento das formas de comunicar-se é uma ação muito complexa e Moram (200, p. 38) explica o por quê:

O campo onde se decide realmente a comunicação é o pessoal, o intrapessoal, que interfere profundamente nas outras formas de comunicação [...]. A comunicação mais difícil é a intrapessoal: conseguir expressar as múltiplas vozes que se manifestam em nós, coordená-las, integrá-las e orientá-las para uma vivência cada vez mais enriquecedora

1. O JOGO

1.1 CONSIDERAÇÕES HISTÓRICAS SOBRE O BRINQUEDO, O JOGO E O LÚDICO

Segundo Kume, França (1995, p. 45), desde os primórdios da história da humanidade já existia uma preocupação com o jogo. Entre os primitivos por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas, eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças nos jogos participavam de empreendimentos técnicos e mágicos.

A inexistência de estudos históricos acerca da evolução do brinquedo no Brasil leva-nos a adotar a história do brinquedo na sociedade francesa, como parâmetro, para a análise do tema proposto. Na França, a evolução do brinquedo acompanha os grandes períodos da civilização ocidental. Pode-se situar na antiga Roma e na Grécia o nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brinquedo na educação.

Platão em *Les Lois* (1948) comenta a importância de aprender brincando, em oposição a utilização da violência e da opressão. Platão introduziu também, de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica, tão enfatizada hoje em dia. Este filósofo aplicava exercício de cálculos ligados a problemas concretos extraídos da vida e dos negócios, afirma que todas as crianças devem estudar a matemática, pelo menos no grau elementar, introduzindo desde o início, atrativos em formas de jogo. (KISHIMOTO, 1994 p. 39).

Ainda em *Les Lois* (1948, p. 97), Aristóteles sugere para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades serias, de ocupações adultas, como forma de preparar para a vida adulta. (KISHIMOTO, 1994 p. 39).

Entre os romanos, os jogos destinados ao preparo físico aparecem com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos. A influência grega traz as escolas romanas uma nova orientação, acrescentando a cultura física a formação estética e espiritual. Posteriormente, parece que a prática de aliar o jogo aos primeiros estudos, justifica que as escolas responsáveis pelas instruções elementares tenham recebido nessa época, o nome de *ludus*, semelhante aos locais

destinados a espetáculos e a prática de exercícios de fortalecimento do corpo e do espírito. A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os colégios Jesuítas foram os primeiros a recoloca-los em prática. A partir do momento em que o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no cotidiano dos jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano. Rabelais e Montaigne compartilham desse ideal, denunciando a crueldade e os castigos corporais dos tempos medievais. (KISHIMOTO, 1994).

O grande acontecimento do século XVI, foi a criação do instituto dos Jesuítas Inácio de Loyola, por ter sido militar e nobre, compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano, e preconiza sua utilização no sistema educacional de sua organização. Por intermédio de exercício de caráter lúdico, as crianças substituem o ensino escolástico e ostracismo, pelo emprego de tábuas murais. O Renascimento admira cada vez mais a necessidade de exercícios físicos, banido pela Idade Média. Exercícios de barra, corridas, jogos de bola parecidos com o futebol e o golfe são comuns. O jogo de cartas educativo inventado por Thomas Murner, frade Franciscano, é também uma invenção desse período; com o intuito de ensinar Filosofia. No século seguinte continua a expansão dos jogos de caráter educativo. Comentários de filósofos como: Comenius, Locke, apontam a importância das imagens e dos sentidos para a apreensão do conhecimento. A eclosão do movimento científico diversifica os jogos que passam a incluir as inovações científicas no século XVII. A publicação da enciclopédia favorece o aparecimento de novos jogos. Nesse mesmo século, ocorre a popularização dos jogos educativos utilizados para o desempenho de papéis, difusão de ideias e críticas de personagem, como a lanterna mágica, jogos de ganso, etc... (KISHIMOTO, 1994).

Segundo Emílio, em Rousseau demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprias, demonstrou que não se aprende nada se não por meio de uma conquista ativa. Áries (1986, p. 177), a infância, entendida como período especial, traz em decorrência a adoção de práticas educativas que prevalecem até hoje. A criança passa a ser vista de acordo com sua idade, brinca com cavalinho de pau, piões e passarinhos, tem permissão para se comportar de modo distinto do adulto.

Com o término da Revolução Francesa, no início do século XIX acontece o surgimento das inovações pedagógicas com Rousseau, Pestalozzi e Froebel, que

aponta duas facetas nos brinquedos: o objetivo e a ação de brincar. A ação do sujeito, a relação estabelecida pela inteligência, que julga relevante para o desenvolvimento infantil. Segundo Pestalozzi (1827-1946), a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. Froebel (1782-1852), discípulo de Pestalozzi, estabelece que a pedagogia deve considerar a criança como atividade criadora, e despertar mediante estímulos, suas faculdades próprias para a criação produtiva.

Desabrocha no século XX, a Psicologia infantil, com a produção de pesquisas e teorias que discutem a importância do ato de brincar para a construção de representações infantis. Fecundam nesse período, pesquisas de caráter psicogenético, encabeçadas por Piaget, Bruner, Vygotsky, que influenciaram as atividades curriculares dos novos tempos. Complementam os estudos como outros comportamentos do ser humano, sofrem intensa influência da cultura na qual está inserido a criança. O fato de cada cultura apresenta uma relativa continuidade histórica e, de certa forma uma especificidade que pode se refletir nas condutas lúdicas, faz emergir a valorização dos brinquedos e brincadeiras tradicionais como nova fonte de conhecimento e de desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 1994).

Partindo do pressuposto de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relação matemática e adquire noções primárias e física e metafísica. Aliando a utilização de materiais educativos que domina, aos dons, ao canto e às ocupações manuais (recorte, colagem, tecelagem, dobradura, etc.), o autor das atuais caixas de construção elabora uma proposta curricular para a pré-escola que contem em seu bojo a relevância do brinquedo. (KISHIMOTO, 1994).

O primeiro protótipo de escola maternal francesa, ensinava tricô, Geografia, História, Botânica, Educação Moral e Cívica, exercícios para o corpo, desenho, recorte e recursos como o passeio, para educar crianças de quatro e sete anos de idade. Ao pretender tornar o estudo da história mais atraente, os jogos servem para divulgar ao mesmo tempo atitudes de respeito, submissão e admiração ao regime vigente. Os jogos de ganso, de cartas e de loto, veiculam à semelhança do século anterior a propaganda política. Com o desenvolvimento da ciência e da técnica, surgem jogos magnéticos para ensinar História, Geografia e Gramática. As fábulas

de La Fontaine e os contos de Perrault, inspiram puzzles e jogos de cubo. Aparecem jogos como Bazar Alfabético, destinado ao aprendizado do vocabulário e o Poliglota para ensinar até cinco línguas ao mesmo tempo. (KISHIMOTO, 1994).

Os jogos existentes no século XIX perduram até a I Guerra Mundial, mas com a aproximação da guerra cresce a oferta de jogos militares. Findando o conflito, jogos militares dão lugar às práticas esportivas, predominando no mercado, trens elétricos, autoramas, bicicletas, patinas, etc... mostrando a valorização do esporte em detrimento do militarismo. A produção de brinquedos é impulsionada pelas propagandas em torno do Natal e a participação de “brinquedos educativos” usando slogans como “instruir divertindo”. Os brinquedos passam a ser mais vistos e adaptados ao gosto da criança. Ovídio Decroly, dando prosseguimento a Froebel, um médico belga, elabora um conjunto de materiais para a educação de crianças deficientes mentais, relaciona desde materiais neutros como cartonados, destinado ao desenvolvimento da percepção, motricidade e raciocínio. (KISHIMOTO, 1994)

Segundo Maria Montessori, 1954, constitui referência obrigatória nessa época, médica italiana elabora uma metodologia de ensino destinada às crianças deficientes mentais, empregando materiais criados por Itard e Seguin, com o objetivo de implementar a educação sensorial. No Brasil a expansão desse método ocorreu mais tarde com a linha Lubienska – Montessori, adotadas pelas escolas católicas destinadas a elite.

A educação de crianças portadoras de deficiência recebeu grandes benefícios com a utilização de brinquedos. Essa prática teve origem no século XVIII, com a criação de materiais para surdos – mudos pelo Pe. De l’epée, em 1760. Depois, Valentin Haüy, em 1784 elabora livros de leitura em alto relevo para cegos. Os médicos educadores, Itard e Seguin, constroem diversos materiais analíticos para a educação sensorial e intelectual de Victor, o selvagem de Aveyron. Decroly, na mesma época, baseado em princípios de globalização, organiza seus jogos intelectuais e motores, também destinados às crianças deficientes mentais. (Montessori, 1954)

1.2 VALORIZAÇÃO DO JOGO

A valorização crescente do jogo reflete-se nos anos 60 com o aparecimento de museus, com uma concepção mais dinâmica onde as crianças podem tocar e

manipular brinquedos, o please Touch Museum for Children, de Filadélfia e o Keep Smiling da Bélgica. A ludoteca em 1934 em Los Angeles, expande-se na França, transformando-se numa instituição de educação assistemática e num centro e valorização e divulgação da cultura infantil. “Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo.” (AMARILHA,1997).

O processo de valorização do jogo mais recente, chega ao Brasil na década de oitenta, com o advento das brinquedotecas, a multiplicação de congresso, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos. (AMARILHA,1997).

A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. Tais oscilações dependem basicamente de reestruturações políticas e econômicas de cada país. Geralmente, em período de contestação, de inquietações políticas e crises econômicas aumentam as pesquisas e os estudos em torno dos jogos. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu. (TEZANI, 2004).

A especialização excessiva dos brinquedos educativos dirigidos ao ensino de conteúdos específicos está retirando o jogo de sua área natural e eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis a conduta lúdica. (KISHIMOTO, 1997).

Desde Claparede Dewey, Leif e Piaget, está bastante claro que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso indispensáveis à prática educativa. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que trazem enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. (CAMPOS, 2004).

Quando a prática educativa, o lúdico toma sua verdadeira forma com o enfoque apresentado por Celestin Freinet ao definir o trabalho – jogo, com o enfoque trabalho (busca, esforço, seriedade, produção, satisfação, crítica) proposto por Makarenko e Snyders, o político, libertário proposto por Paulo Freire. (KISHIMOTO, 1997).

Na realidade, Freinet investe contra a pedagogia dos jogos que leva a criança a jogar segundo uma estratégia concebida pelos adultos (de fora para dentro). Investe contra a prática pedagógica que substitui todas as espécies de atividades serias (trabalho) pelos jogos com o intuito de satisfazer apenas às necessidades de prazer e alegria das crianças (modismo). Para ela a criança deve dedicar-se ao trabalho como se fosse um jogo (satisfação e prazer) mas nunca ao jogo em si, tomando o lugar do trabalho, simplesmente pelo fato de jogar. (KISHIMOTO, 1996)

Para o pedagogo russo (MAKARENKO), não se pode fazer uma obra educativa sem se propor um fim... um fim claro bem definido... um conhecimento do tipo de homem que se deseja formar.

Snyders, um dos pioneiros da educação progressista, parte do princípio de que a educação deve ser prazerosa, mas exige esforço. Caracteriza o jogo como uma atividade seria, que exige esforço, porém sem perder o sentido de buscar e prazer. (CAMPOS, 2004)

Paulo Freire, um dos maiores pensadores da educação como prática da liberdade, aborda implicitamente em seus estudos o conceito de trabalho – jogo ao afirmar que “o ato de buscar, de apropriar-se dos conhecimentos, de problematizar, de estudar, é realmente um trabalho penoso, difícil, que exige disciplina intelectual e que se ganha somente praticando”. (FREIRE, 1990).

A ação de buscar e de apropriar-se dos conhecimentos para transformar, exige dos estudantes esforço, participação, indagação, reflexão, socialização com o prazer, relações estas que constituem a essência psicológica da educação lúdica, que se opõe a concepção política ingênua, à passividade, ao espontaneísmo, à jocosidade, à alienação, à submissão, condicionantes da pedagogia dominadora e neutralizante. (KISHIMOTO, 1994).

1.3 O PAPEL DO EDUCADOR

Vygotsky *apud* Oliveira (1998, p. 60), afirma que como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O único bom ensino, afirma Vygotsky, é aquele que adianta do desenvolvimento. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola, demonstração, assistência, fornecimento de pistas. Instruções são fundamentais na promoção do “bom ensino”, isto é, a criança que

não tem condições de percorrer, sozinha o caminho do aprendizado, a intervenção de outras pessoas que no caso específico da escola, são os professores e demais crianças é fundamental para a promoção do desenvolvimento do indivíduo.

É interessante lembrar que, em situação informais do aprendizado, as crianças costumam utilizar as interações sociais como forma privilegiada de acesso à informação: aprendem regras dos jogos por exemplo, através dos outros e não como resultado de um exemplo estritamente individual na solução de um problema. Qualquer modalidade de interação social quando integrada num contexto realmente voltado para a promoção do aprendizado e do desenvolvimento poderia ser utilizada, portanto, de forma produtiva na situação escolar. (OLIVEIRA, 1998).

Dentro do nosso contexto primordial que é a atividade lúdica na relação aprendizagem consideramos relevante definir alguns objetivos, que o educador pode considerar como lúdico, para desempenhar bem o seu papel, baseados em Friedmann (1996, p. 232).

- a) Propor regras em vez de impô-las, assim a criança terá possibilidade de elaborá-las, o qual envolve tomar decisões que é uma atividade política. A criança desenvolve social e politicamente, envolvendo-se numa legislação.
- b) Dar oportunidade as crianças de participar na elaboração das leis. Assim terão possibilidade de questionar valores morais. Os jogos com grupos dão inúmeras chances para se elaborarem regras, verificar folhas.
- c) Possibilitar a troca de ideias para chegarem a um acordo sobre as regras, com o intuito de que as crianças descontraíam e coordenem pontos de vistas (processo cognitivo que contribui para o desenvolvimento lógico).
- d) Dar responsabilidade para fazer cumprir as regras e motivar o desenvolvimento na iniciativa, agilidade e confiança em dizer, honestamente o que se pensa. Essa responsabilidade levanta também a investigação de sanções, soluções pelas quais as crianças tornam-se mais inventivas.
- e) Permitir julgar qual regra deveria ser aplicada a cada situação; esta é uma forma de promover o desenvolvimento da inteligência.
- f) Fomentar o desenvolvimento da autonomia em conflitos que envolvem regras, contribui também ao desenvolvimento de um forte senso de si mesmo na criança. "O aspecto emocional também faz parte da autonomia".
- g) Possibilitar ações físicas que motivem as crianças a serem mentalmente ativas.

- h) Durante o jogo espontâneo o educador deve ser um observador. Papel nem sempre simples, já que existe geralmente um envolvimento afetivo com as crianças para realizar um diagnóstico.
- i) Respeitar a interpretação dada pelo grupo de crianças à regra de jogo espontâneo é fundamental para conhecer sua realidade lúdica. Por isso o educador não deve intervir durante os eventos do jogo, a não ser como mediador de conflitos, pois as atitudes e a forma de participação dos jogadores ilustrará o comportamento individual de cada criança e do grupo como um todo.

Já no jogo dirigido, a postura do educador será diferenciada, devendo ser claro e breve na hora de explicar as regras do jogo proposto. É interessante que participar no começo, de forma a exemplificar a proposta verbal. A participação deve ser evitada quando as crianças já conseguem brincar sozinhas. Seu papel então será o de orientador das crianças durante o desenvolvimento do jogo. (Friedmann, 1996)

Nessa perspectiva, o professor é mais do que um orientador, ele deve ser um desafiador colocando dificuldades progressivas no jogo como uma forma de avançar nos seus propósitos de promover o desenvolvimento ou para fixar aprendizagens. Esse é o grande papel do professor enquanto educador lúdico.

1.4 A EDUCAÇÃO INFANTIL E SEU DESENVOLVIMENTO POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS

A educação infantil divide-se em várias etapas, de acordo com a faixa etária da criança. O lúdico é nosso companheiro diário, já que desse modo às crianças se conhecem e se expressam melhor, adquirindo conhecimentos, conhecendo limites de maneira agradável e saudável. (FRIEDMANN, 1996).

As atividades realizadas são proporcionadas de forma lúdica: jogos, brincadeiras, expressão corporal, que promovem o desenvolvimento motor e sócio afetivo das crianças. Enfatizamos os jogos na área do conhecimento lógico-matemático, e preservação na área de ciências. (FRIEDMANN, 1997)

No que corresponde à faixa etária de cinco anos, procuramos dar maior ênfase ao desenvolvimento motor, através das técnicas de recorte, colagem, dobradura, movimento de pinça e modelagem, por meio de jogos de equilíbrio e

direção. Desta forma, procuramos converter a maior parte das atividades diárias da criança em jogos motores e lúdicos. (FRIEDMANN, 1997)

Já no Pré-escolar, o objetivo é acompanhar a evolução emocional de cada criança através da criatividade individual e integração com as demais, oferecendo ambientes para que ela possa descobrir e realizar tarefas com prazer e alegria. (COZAC, 2001)

Convém lembrar que o caráter lúdico nas brincadeiras, jogos e atividades infantis são essenciais para o desenvolvimento da personalidade das crianças. (COZAC, 2001)

Assim como os jogos, a prática esportiva assume um a importância fundamental no processo da sociabilidade infantil. Segundo Cozac psicólogo do esporte:

[...] a atividade esportiva, seja ela apenas um exercício ou uma modalidade esportiva onde haja competição, deve ser feita com amor e dedicação. Este ponto é unanimidade na maioria das crianças. Infelizmente, visível apenas, no olhar das crianças. Poucos pais possibilitam a seus filhos uma escolha livre do esporte/exercício que irão praticar (2001, p. 16).

Então o que fazer, efetivamente, para não pressionar a criança na escolha do esporte ou dos jogos adequados? Cozac, (2001) alerta para o fato de que muitas vezes, as crianças são obrigadas a fazer esse ou aquele esporte por desejo dos pais. Os pais devem dar liberdade máxima para a escolha do esporte que seus filhos queiram desenvolver.

As crianças já vivenciam muitas cobranças na rotina de suas vidas: são cobradas na escola pelos professores; em casa, por seus pais; na expectativa social de gerarem uma sociedade mais justa. Os jogos acabam sendo uma importante válvula no exercício da liberdade e auto descoberta infantil. (COZAC, 2001, p.31).

Sendo assim o jogo lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa. (COZAC, 2001)

A utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, entre elas:

- O jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador;
- A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo;

- O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço;
- O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva;
- O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc.

A participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal. (COZAC, 2001)

O jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. (COZAC, 2001)

2. O jogo lúdico e os brinquedos

2.1 OS JOGOS LÚDICOS

O acesso gratuito à escola conforme nossa Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu artigo nº. 205, diz que: “A Educação é um direito de todos e dever do Estado [...]”. É condição indispensável para a garantia dessa premissa constitucional e para que se complete na totalidade do seu sentido, deve estar acompanhada de procedimentos que assegurem condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar. (KISHIMOTO, 2000).

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando a aula monótona e como consequência vazia, procura-se a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade. (KISHIMOTO, 2000).

Vivemos uma época em que a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, mas as atividades lúdicas não podem ser esquecidas no cotidiano escolar; porque a alternativa de trabalhar de maneira lúdica em sala de aula é muito atraente e educativa. (RONCA, 1989)

De acordo com Ronca (1989, p. 27) “O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”.

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

Para Vigotsky (1989, p.84) “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da

tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

Verifica-se, portanto que as atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo, como gostaria que ele fosse quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, expressa-se na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

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

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais. (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Destacando ainda mais a importância do lúdico, lembramos as palavras de Ronca:

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo. (1989, p.27).

A tal ponto isso se faz verdade, que a criança sente e expressa a curiosidade e importante noção de que viver é brincar. (RONCA, 1989).

E ao brincar, conhece a si própria e aos outros e realiza a dura tarefa de compreender seus limites e possibilidades e de inserir-se em seu grupo. Aí aprende e internaliza normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela cultura, pela ética e pela moral. (RONCA, 1989).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (PCN's, 1998):

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica. (PCN's, 1998, p.28).

E sobre esse ponto de vista o lúdico se torna de vital importância para a educação.

Pois de acordo com Ronca:

O lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil. (RONCA, 1989, p.99).

E nessa perspectiva o lúdico se torna muito importante na escola, porque pelo lúdico a criança faz ciência, pois trabalha com a imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade problematizada, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos. (RONCA, 1989)

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (PCN's, 1998, p.27) “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”.

Assim sendo entende-se que o lúdico contribui para o desenvolvimento da autoestima o que favorece a autoafirmação e valorização pessoal. (RONCA, 1989).

E ainda, as brincadeiras, os jogos, os brinquedos podem e devem ser objetos de crescimento, possibilitando à criança a exploração do mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si e a sociedade de forma lúdica e natural exercitando habilidades importantes na socialização e na conduta psicomotora. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar criança e adultos. (VALASCO, 1996).

De acordo com os PCN's de Educação Física (1997, p.36) “As situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória”.

A partir dessas definições constatamos que o lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar solução para problemas com renovada motivação. (NOVAES, 1992).

Ressaltando que segundo NOVAES (1992, p.28) “O ensino, absorvido de maneira lúdica, passa adquirir um aspecto significativo e efetivo no curso de desenvolvimento da inteligência da criança”.

Desse modo, brincando a criança vai construindo e compreendendo o mundo ao seu redor. (NOVAES, 1992).

Lembrando que as atividades lúdicas são de grande valia para o educador que souber se utilizar apropriadamente dessas atividades, sendo que o aluno será o maior beneficiado. (NOVAES, 1992).

O jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, o que poderá contribuir no processo ensino e aprendizagem; porém tal contribuição no desenvolvimento das atividades pedagógicas dependerá da concepção que se tem do jogo. (NOVAES, 1992).

Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem e no processo de socialização das crianças. (NOVAES, 1992).

O jogo normalmente é visto por seu caráter competitivo, ou seja, uma disputa onde existem ganhadores e perdedores; esta visão está vinculada à postura de muitos educadores, para estes o jogo é um ato diferente do brincar, não podemos considerar o jogo apenas como uma competição. A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades sociais e intelectuais. (NOVAES, 1992).

Um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não devemos isolar as crianças em suas carteiras, devemos incentivar os trabalhos em grupos, a trocas de ideias, a cooperação que acontece por ocasião dos jogos. (NOVAES, 1992).

Dentro da realidade brasileira qualquer instituição que tenha como objetivo potencializar atividades lúdicas ou de aprendizagens terá por si mesma um grande significado social. (NOVAES, 1992).

Alertar aos educadores em relação à repressão corporal existente e à forma mecânica e descontextualizada como os conteúdos vêm sendo passados para as

crianças. O que podemos perceber em algumas escolas, é que existe ainda uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança. Predominado sempre durante as aulas a imobilidade, o silêncio e a disciplina rígida. O professor comanda toda a ação do aluno, preocupando-se excessivamente em colocá-los enfileirados, imóveis em suas carteiras comandando os olhares das crianças para que ficassem com os olhos no quadro – negro. (NOVAES, 1992).

Nestas escolas, as atividades lúdicas são descartadas, ou sofrem distorções sobre a sua função. Os jogos são vistos apenas como disputa, competições, fruto da imaginação das crianças, deixando de lado o valor pedagógico, a sua importância para o desenvolvimento cognitivo. (FRIEDMANN, 1996).

Porém para FRIEDMANN (1996: 75) “o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação”. Atualmente o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças da educação infantil. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos. Através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem. Para que essa visão seja realmente difundida e aplicada há uma necessidade de reestruturação da formação e conduta profissional dos professores para que se aproveite a atividade lúdica como centro das ideias sobre o processo de socialização.

Além das indagações sobre a conduta profissional dos professores, pergunta-se ainda se as escolas estão ou não preparadas para essa renovação de atitude do quadro docente, se essa renovação será bem vista e apoiada para que esta realmente obtenha sucesso. (FRIEDMANN, 1996).

Quando o professor recorre aos jogos, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participarem ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, respeitando a bagagem espontânea de conhecimento da criança. Seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, criaturas e fantasias. (FRIEDMANN, 1996).

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. Parecem simples, mas depois de observá-los, se verifica que a atividade lúdica está no centro de muitas ideias sobre o desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional ou social do ser humano. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem e no processo de socialização das crianças. (FRIEDMANN, 1996).

Consequentemente, entendendo que o jogo deve fazer parte do processo de ensino esta monografia pretende mostrar que a educação lúdica facilita não só o processo de socialização, mas também no processo de aprendizagem. (FRIEDMANN, 1996).

O ensino utilizando meios lúdicos cria ambiente gratificante e atraente servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. (MALUF, 2003).

É de suma importância que nós, educadores, saibamos como usar os jogos para ajudar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, pois o lúdico pode estar presente na aprendizagem e no desenvolvimento, sem esquecer que a sua principal importância é conhecer sua aplicação na escola. (KISHIMOTO, 1994).

Considero que por meio dos jogos lúdicos, dos brinquedos e das brincadeiras em sala de aula possamos desenvolver o hábito do pensar nos educandos sem desviá-los do mundo real e de seu cotidiano. (VELASCO, 1996).

Para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo é necessário realizar previamente uma avaliação, analisando tanto aspectos de qualidade de software, como aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir. (VELASCO, 1996).

Acredito que esse tema tem importância não só para a prática diária do professor que se configura como um meio, mas maior conhecimento sobre a importância da utilização dos jogos lúdicos na construção e no desenvolvimento do raciocínio lógico dos meus alunos.

2.2 BRINQUEDO: DISTINÇÃO GERAL

A importância do brinquedo no desenvolvimento da criança tem sido demonstrada, na contemporaneidade, pelo crescente número de pesquisas existentes no campo da educação. Segundo abordagens diversas nas áreas sociológica, psicológica e pedagógica, estas pesquisas têm como objeto de estudo,

entre outros, a influência da cultura na constituição dos brinquedos, a função destes na construção do psiquismo infantil ou ainda a importância de utilizá-los como recurso pedagógico, seja no contexto familiar ou em instituições coletivas, como creches ou pré-escolas. (KISHIMOTO, 1995).

Não é demais, no entanto, lembrar que esta preocupação com o brinquedo esteve presente, já na idade antiga, por exemplo, em Platão e Aristóteles (século IV a.C.). Segundo Kishimoto (1995), Platão colocava a importância de a criança aprender brincando para combater a opressão e a violência, enquanto Aristóteles enfatizava a necessidade de se utilizar em jogos “sérios” na educação de crianças pequenas, como forma de prepará-las para a vida. Posteriormente, esta mesma preocupação ressurgiu no século XVIII, associada à redescoberta da infância e das particularidades infantis e se tornou valorizada com as concepções de Rousseau sobre a natureza infantil. Esse filósofo e pedagogo buscaram mostrar, em seus estudos, que a infância não devia mais ser compreendida apenas como uma etapa que precede a idade adulta, mas, sim, como um período da vida que possui características e necessidades próprias.

A esse respeito, é interessante considerar os estudos desenvolvidos por Ariés (1986) em sua obra “História Social da Criança e da Família”. Nela o autor relata a transformação ocorrida no sentimento de infância (entendido como consciência da particularidade infantil) e de família, a partir do exame de pinturas, antigos diários, testamentos, túmulos, etc., e conclui que a criança não aparecia representada na iconografia da época (século XVII), pelo fato de haver um alto índice de mortalidade infantil, que fazia com que considerassem que não valia a pena conservar a imagem de um ser fadado a um desaparecimento tão precoce:

“...vemos uma vizinha, mulher de um relator, tranquilizar assim uma mulher inquieta, mãe de cinco “pestes”, e que acabara de dar à luz. “Antes que eles te possam causar muitos problemas, tu terás perdido a metade, e quem sabe todos”. “Perdi dois ou três filhos pequenos, não sem tristeza, mas sem desespero”, (...) “pequena não conta”. (...) “não reconhecer nas crianças nem movimento na alma, nem forma reconhecível no corpo (...)” (ARIÉS, 1986).

...as minhas morrem todas pequenas, dizia ainda Montaigne. Essa indiferença era uma consequência direta e inevitável da demografia da época. Persistiu até o século XIX, no campo, na medida em que era compatível com o cristianismo, que respeitava na criança batizada a alma imortal. (ARIÉS, 1986: pp.56-7).

Ainda segundo Ariés, é somente a partir do século XVIII, quando surgem novas descobertas, entre inúmeras outras no campo da medicina (descoberta de

vacinas, de novos medicamentos, da relação higiene/saúde), possibilitada por novas condições de vida que se estavam colocando ao homem, e quando a família passa a reorganizar o seu espaço e a relação entre seus membros que surge o moderno sentimento de infância. E é esse sentimento que vai corresponder a duas atitudes contraditórias em relação à criança: uma a considera ingênua, inocente, graciosa; a outra, que surge concomitantemente à primeira, mas a ela se contrapõe, toma a criança como um ser incompleto, imperfeito, que necessita da moralização e da educação do adulto. É dessa preocupação, antes não encontrada, de preservar a moralidade da criança e também de educá-la, que surge a necessidade de se proibir os jogos entendidos como “maus” e recomendar-se àqueles então conhecidos como “bons”.

...No princípio da vida quando a memória e a imaginação são ainda inativas, a criança só presta atenção àquilo que afeta seus sentidos no momento, sendo suas sensações o primeiro material de seus conhecimentos oferece-las numa ordem conveniente e preparar sua memória a fornece-las um dia na mesma ordem de seu entendimento, mas como ela só presta atenção a suas sensações, basta primeiramente mostrar-lhe, bem distintamente a ligação destas sensações com os objetos que a provocam. Ela quer meter a mão em tudo, tudo manejar: não contrarieis esta inquietação; ela sugere um aprendizado muito necessário. Assim é que ela aprende a sentir calor, frio, a dureza, a moleza, (...). (Rousseau, apud Leme Goulart, 1994: p. 14).

Como observa Leme Goulart (1994), para Rousseau, a educação deve ser ativa, em sua concepção, pois o que dá o sentido de viver é agir, utilizar todos os órgãos e não simplesmente respirar: por isso, é necessário habituar a criança a observar e seguir o caminho da natureza, de forma gradual e cuidadosa.

Assim, a partir da influência da postulação de Rousseau sobre a natureza do conhecimento da criança, deu-se início à elaboração de métodos próprios para a educação infantil, e o brinquedo é introduzido nos currículos das pré-escolas (Wayskop, 1995). É o que se verifica, por exemplo, nas propostas de alguns estudiosos e educadores do século XVIII em diante (Pestalozzi, Froebel, Decroly e Montessori, entre outros) nas quais se evidencia o interesse dos mesmos pelas crianças pequenas.

Para Froebel, por exemplo, preocupando-se com a educação das crianças em idade pré-escolar, considerava-as, tal como Pestalozzi, como plantas humanas que precisavam ser cuidadas e protegidas.

Nesse sentido, propôs a criação de escolas destinadas à criança – os “jardins de infância” (Kindergarten) –, e de uma educação com atividades livres e espontâneas, que facilitassem o contato com a natureza. Assim, Froebel queria um lugar onde as crianças tivessem livre acesso aos brinquedos e pudessem manipulá-los à vontade. (LEME GOULART, 1994).

Já segundo Piquemont (1963), para Froebel, a criança devia estar em contato com a natureza, isto é, possuir o seu jardimzinho e cultivá-lo, o que despertaria seu interesse e seu amor pela natureza e pelos seus bens.

O jardim de infância devia ser para o educador fonte de observação e conhecimentos e seu objetivo seria o de promover o desenvolvimento da criança, sem coagi-la, ou seja, manter a ordem, ensinar-lhe a disciplina, sempre a respeitando e proporcionando prazer nas atividades, o que a prepararia para o futuro. (LEME GOULART, 1994).

Ainda segundo Piquemont, Froebel dava muito valor ao desenvolvimento sensorial da criança e, em função disso, criou materiais educativos especiais para os pequeninos, materiais esses que receberam o nome de “dons”, os quais ainda são utilizados nos dias de hoje nos jardins de infância e nas escolas maternas. São eles: modelagem, picagem, recortes, tecelagem, desenhos e trabalho com contas e agulhas. (LEME GOULART, 1994).

Percebe-se, assim, a importância de Froebel, pelo fato de ter contribuído muito para a discussão sobre a educação infantil, na medida em que valorizava o brinquedo, a atividade lúdica e os destacava como de extrema validade no processo de desenvolvimento infantil. (LEME GOULART, 1994).

Com o nascimento da Psicologia Infantil, no despontar do século XX, surgem novas concepções e pesquisas por parte de pensadores como Piaget, Bruner e Vygotsky, entre outros, que passam a discutir e a reafirmar a importância do ato de brincar. Emerge, assim, a valorização dos brinquedos e brincadeiras como nova fonte de conhecimento e de desenvolvimento infantil. (LEME GOULART, 1994).

Após estas considerações iniciais, parece-nos importante, para o objetivo do presente trabalho, apresentar algumas ideias básicas a respeito do que consiste o brinquedo e o brincar. (LEME GOULART, 1994).

2.3 O QUE É BRINCAR

Normalmente, brincar é um ato reconhecido como espontâneo e natural, que se constitui, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças e que passa de geração a geração, de acordo com os interesses e necessidades de cada grupo e época. (ROSAMILHA, 1990).

Rosamilha (apud Salles Oliveira, 1986: p. 19), por exemplo, apresenta, sintetizadas em seis pontos, algumas das principais tendências sobre o que leva a criança a brincar:

1. “as crianças brincam porque tem excesso de energias” (SPENCER).
2. “as crianças brincam porque esse é um instinto que as leva a preparar-se para a vida futura” (GROSS).
3. “As crianças brincam porque a hereditariedade e o instinto as levam a recapitular as atividades ancestrais importantes para o indivíduo” (STANLEY HA 11).
4. “as crianças brincam para descarregar suas emoções de forma catártica” (ARISTÓTELES, CLAPAREDE, FREUD e ERIKSON).
5. “as crianças brincam porque é agradável. O jogo é importante pelo seu aspecto hedônico” (HURLOCK e SULTONSMITH).
6. “o brincar é um aspecto de todo comportamento. Ele está implícito na assimilação que o indivíduo realiza em relação a realidade” (PIAGET).

Pelas definições acima expostas, podemos perceber que há grande dificuldade em se encontrar uma concordância sobre o que significa o comportamento de brincar. Se, por um lado, para alguns autores, o brincar é livre e se opõe a toda regra fixa, por outro, podemos questionar as ideias dos autores que veem o brincar como meio para descarga de energias, isto é, não lhe atribuindo importância. (ROSAMILHA, 1990).

Parece, pois, que vários motivos levam a criança a brincar. Não é, portanto, somente por simples prazer ou para gastar suas energias que as crianças brincam. Existem amplos aspectos que devem ser considerados, não se devendo de forma alguma subestimar esta atividade, que é, sem dúvida, essencial para o desenvolvimento da criança em idade pré-escolar. (ROSAMILHA, 1990).

De qualquer modo, é através do brincar que a criança aprende a se preparar para o futuro e para enfrentar direta ou simbolicamente dificuldades do presente.

Brincar, além de ajudar a descarregar o excesso de energias, é agradável, dá prazer à criança e estimula o desenvolvimento intelectual da mesma. É o que nos afirma, por exemplo, Bettelheim (1988): as crianças brincam porque esta é uma atividade agradável e ao brincar a criança exercita também a mente, além do corpo, pois ambos estão envolvidos. O brincar é muito importante porque, além de estimular o desenvolvimento intelectual da criança, ensina, sem forçá-la, os hábitos necessários para seu crescimento.

De seu lado, Bomtempo (1986) faz um levantamento de como as crianças brincam. Segundo ela, as crianças têm várias maneiras de brincar, tanto sozinhas, como em grupo. Quando a criança é muito pequena, por exemplo, seu mundo, de certo modo, é muito restrito; ela não tem condições de brincar com um número grande de pessoas; no máximo, com duas ou três crianças, ou sozinhas. Além disso, nem sempre ao dividir os brinquedos, as crianças, nessa idade, estão brincando juntas e, sim, muitas vezes, brincam uma ao lado da outra, porém, sem brincar uma com a outra. Ao falar de crianças maiores, a autora coloca que estas já conseguem se organizar em grupos mais amplos e, na maioria das vezes, dividem tarefas, desenvolvendo atividades iguais ou semelhantes.

Bandet e Sarazanas (*apud* Andrade, 1994) também mostram preocupação sobre a forma como as crianças brincam e colocam que todos os meios de educação deveriam informar-se sobre este aspecto e sobre os objetos que poderiam ajudar na atividade construtiva da brincadeira. Acrescentam ainda que não se possa conhecer nem educar uma criança sem saber por que e como ela brinca.

Cunha (1998), por sua vez, coloca que “brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades” (p. 9). Acrescenta ainda que brincar é um dom natural que contribuirá no futuro para o equilíbrio do adulto, pois o ato de brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

Já Wayskop (1995) afirma que a brincadeira precisa perder o caráter de jogo e, assim, ganhar confiança para poder mostrar que é útil ao futuro da criança, para poder ser aceita como atividade infantil. Também acrescenta que a atividade do brincar tem sido reconhecida como uma forma mais livre e informal de educação de crianças em idade pré-escolar.

Para (Lima, 1992), o brincar é a combinação da ficção com a realidade. Ao brincar, as crianças trabalham com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de ficção. Assim, vão crescendo e incorporando a representação que

fazem da sua realidade, dos conhecimentos adquiridos e de seus desejos e sentimentos.

Conclui-se, pois, que conhecer a criança, bem como a importância do brincar e do por que e para que a criança brinca é fundamental para ajudá-la em seu desenvolvimento, pois, é no brincar que a criança aprende modos de se comportar, de reagir, de expressar emoções, de se relacionar. Logo, brincando a criança está aprendendo a criticidade, preparando-se para o futuro.

2.4 O QUE É O BRINQUEDO

Alguns autores como (Oliveira, Dias, Cunha, Kishimoto, Maluf, Velasco, entre outros) usam indistintamente o termo brinquedo para nomear tanto o jogo quanto à brincadeira. Daí, muitas vezes, ser impraticável distinguir estes termos com nitidez. Em seu livro “Brinquedo e Indústria Cultural”, Salles Oliveira (1986: p.25) aponta quatro possibilidades para se definir o que é o brinquedo, tiradas de um dos mais conhecidos dicionários brasileiros, organizado por Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (*apud* OLIVEIRA, 1986: p. 25).

1. Objeto que serve para as crianças brincarem;
2. Jogo de crianças, brincadeira;
3. Divertimento, passatempo, brincadeira;
4. Festa, folia, folguedo, brincadeira.

Reforçando também esta ideia de que em nossa língua os termos jogo e brincadeira são utilizados de forma similar, Bomtempo (1986) acrescenta, no entanto, que na maioria das vezes as pessoas se referem à palavra “jogo”, quando a brincadeira envolve regras, e “brinquedo”, quando se trata de uma atividade não estruturada.

Concordando com as posições de Oliveira e Bomtempo, Kishimoto (1996) vem confirmar que é muito difícil fazer a definição de jogo devido à variedade de fenômenos considerados como jogo e acrescenta que essa dificuldade cresce, quando o mesmo objeto pode ser visto como jogo ou não jogo, dependendo apenas do significado a ele atribuído pelas diferentes culturas e pelas regras e objetos que o caracterizam.

Já ao referir-se ao brinquedo, a autora coloca que através deste é estabelecida uma relação íntima com a criança, sem um conjunto de regras para a

sua utilização. Acrescenta que o brinquedo, visto como objeto, é sempre o suporte da brincadeira e que esta última se constitui na ação que a criança exerce ao valorizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. (KISHIMOTO, 1996).

Assim,

...se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-lo. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil... (KISHIMOTO, 1996: p.36).

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

- A. O brinquedo/jogo educativo ao assumir, por exemplo, a função lúdica, propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer quando é escolhido por vontade própria, enquanto ao assumir a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Como ilustração, a autora coloca que a criança ao manipular livremente um quebra-cabeça, diferenciando cores, a função educativa e a lúdica estão presentes. Mas, se a criança preferir apenas empilhar peças, fazendo de conta que está construindo um castelo em uma situação imaginária, a função lúdica está presente. É a intenção da criança que vale e não exatamente o que o professor deseja.
- B. A brincadeira tradicional infantil, por sua vez, é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer.
- C. A brincadeira de faz-de-conta, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. No entanto, é importante ressaltar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças em diferentes contextos, assunto este ao qual nos reportaremos adiante.
- D. Os jogos ou brincadeiras de construção são de grande importância para a experiência sensorial, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades da criança.

No mesmo sentido de Kishimoto, também Cunha (1998) acredita que o brinquedo estimula a inteligência, fazendo com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade.

Além destes aspectos, Kishimoto enfatiza que o brinquedo diminui o sentimento de impotência da criança, pois, ao manipulá-lo, ela cria situações novas, reconhece outras, compara, experimentam, desenvolve sua imaginação e habilidades.

Brougère (1995), em seu livro “Brinquedo e Cultura”, também faz uma diferenciação entre jogo e brinquedo. Para este autor, o brinquedo é um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. O brinquedo é um objeto infantil; o jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto, sem restrição de uma faixa etária, enquanto o brinquedo, para um adulto, torna-se sempre motivo de zombaria, de ligação com a infância.

Campagne (apud Andrade, 1994) é outro autor que, preocupado com o papel do brinquedo no desenvolvimento infantil, nos mostra as diversas funções deste para as crianças em idade pré-escolar.

Para este autor, o brinquedo, é o suporte do jogo, é o objeto que desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permite a invenção e a imaginação e possibilita que a criança descubra suas próprias capacidades de apreensão da realidade. Ele permite, pois, à criança, testar situações da vida real ao seu nível de compreensão, sem riscos e com controle próprio.

3. O papel do lúdico no contexto educacional

3.1. O JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, na verdade o jogo faz parte da essência de ser dos mamíferos. O jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários. (FARIAS, 1995).

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional a criança. (PIAGET *apud* FARIA, 1995).

Segundo Vygotsky (1991), “o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”.

Passerino (1996) afirma que existem certos elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos e que podem ser resumidas assim:

- Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguidos por um estado de alegria e distensão), ou seja, envolvimento emocional.
- Atmosfera de espontaneidade e criatividade.
- Limitação de tempo: o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim. Isto é, tem um caráter dinâmico.
- Possibilidade de repetição.
- Limitação do espaço: o espaço reservado seja qual for a forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico.
- Existência de regras: cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que “vale” ou não dentro do mundo imaginário do jogo. O que auxilia no processo de integração social das crianças.
- Estimulação da imaginação, autoafirmação e autonomia.

3.2. PONTOS BÁSICOS DA TEORIA DE PIAGET

Segundo Piaget, o desenvolvimento do indivíduo se faz ao longo de um processo gradual, dinâmico e contínuo, de forma integrada com os aspectos cognitivo, afetivo, físico-motor, moral, linguístico e social. Para este autor, o que possibilita o desenvolvimento é a interação do sujeito com o seu meio, ou seja, é na interação sujeito-objeto (meio) que vão sendo assimiladas determinadas informações, segundo o estágio de desenvolvimento cognitivo em que este sujeito se encontra. (FARIAS, 1995).

Faz este postulado, o desenvolvimento é, pois, conseqüente de combinações entre o que o organismo traz e as circunstâncias oferecidas pelo meio. Em sua constituição, vários fatores interatuam e se entrelaçam de forma dinâmica e contínua: 1) a maturação, que seria o crescimento biológico dos órgãos; 2) os exercícios, experiências que supõem o funcionamento dos esquemas e órgãos que implicam a formação de hábitos e a utilização das possibilidades adaptativas do indivíduo em relação dos objetos do meio; 3) a aprendizagem social, que significa a aquisição de valores, linguagens, costumes e padrões culturais, que decorrem da interação social, já que é através desta que se realiza a transmissão social; e 4)-a equilíbrio, que se constitui no processo de autorregulação interna do organismo, ou seja, na busca sucessiva de reequilíbrio após cada desequilíbrio. (FARIAS, 1995).

Em relação a cada um destes fatores, de acordo com Wadsworth (1992), pode-se dizer o seguinte:

A maturação é um aspecto intrínseco ao indivíduo e desempenha papel importante também em seu desenvolvimento cognitivo, uma vez que este se constitui a partir das transformações ocorridas nos esquemas com os quais a criança nasce. Tais esquemas são estruturas, inicialmente de natureza reflexa, que se adaptam e se modificam com o desenvolvimento mental. Ao nascer, a criança possui poucos esquemas. Com o seu desenvolvimento, os esquemas se transformam, tornam-se mais diferenciados, mais numerosos. (FARIAS, 1995).

O meio físico é conhecido e conquistado através das experiências que a criança realiza, as quais podem ser de ordem física e lógico-matemática. Através da experiência física, a criança é capaz de extrair informações dos objetos, como: forma, peso, tamanho, etc.. Já a experiência lógico-matemática está relacionada às

ações sobre os objetos. A criança baseia-se não mais nas características físicas dos objetos, mas nas propriedades das ações que foram exercidas sobre eles. Como exemplo, poderíamos citar uma criança que ao brincar com blocos, de repente, resolve separar os blocos pequenos dos grandes para brincar. Mas, ao terminar de selecioná-los, conta-os e descobre a quantia dos mesmos. E, assim, brincando, faz outras descobertas, ultrapassando o conhecimento do objeto utilizado e estabelecendo descobertas em torno do mesmo. (KISHIMOTO, 2000)

Em relação ao ambiente social, a criança irá perceber inúmeras situações ocorridas em relação às pessoas, objetos e a si própria. Nessas situações, ocorrem interferências da criança, que poderão resultar em diferentes tipos de interação. Contudo, tanto as influências sociais, quanto a experiência, só podem ter efeito sobre o sujeito se ele for capaz de assimilá-las, isto é, se o indivíduo for capaz de relacionar essas novas experiências com as adquiridas anteriormente. (KISHIMOTO, 2000).

Por fim, a equilibração é entendida no sentido mais amplo da autorregulação ou sequência de compensações ativas do sujeito em resposta às perturbações exteriores. (KISHIMOTO, 2000).

O fator de equilibração é extremamente importante no processo de desenvolvimento. Quando o indivíduo está em equilíbrio, ele atinge o conhecimento. O equilíbrio é, portanto, um estado de balanço entre assimilação e acomodação. Estes dois processos, a assimilação e a acomodação, são os responsáveis pela adaptação do sujeito ao mundo. São processos distintos, porém, indissociáveis.

- Na assimilação, o sujeito age sobre os objetos que o rodeiam, aplicando esquemas já constituídos ou solicitados anteriormente. Ou seja, a assimilação é a tendência a relacionar um novo acontecimento com uma ideia que a criança já possui. Ela acontece sem interferir no conhecimento, não havendo, portanto, modificação do mesmo.
- Já a acomodação representa o momento da ação do objeto sobre o sujeito. Ao contrário da assimilação, a acomodação exige mudanças no nível das ideias. A criança muda suas ideias próprias para que possam coincidir com um novo acontecimento.

A assimilação/acomodação apresenta-se como suporte para o restabelecimento do equilíbrio. Não como volta ao equilíbrio anterior, mas como um

novo equilíbrio, sendo esse de nível superior e que se constituirá em um novo ponto de partida para novos conhecimentos.

Segundo Piaget (1982), a inteligência é, pois, o resultado da experiência do indivíduo, e é através da experiência (como ação e movimento) que o indivíduo incorpora o mundo exterior e o vai transformando ao longo de sua vida. Para que haja, portanto, o desenvolvimento da inteligência, Piaget admite a necessidade de o indivíduo se adaptar ao meio e, a partir do contato com o mesmo, garantir a construção do seu próprio pensamento, do ato de conhecer.

Conhecer significa, portanto, para este autor, organizar, estruturar, explicar o real a partir das experiências vividas. E modificar, transformar o objeto, é compreender o mecanismo de sua transformação e, conseqüentemente, o caminho pelo qual o objeto é construído. (PIAGET, 1982).

3.3. CARACTERIZAÇÃO DOS ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Segundo Wadsworth (1992), Piaget definiu o desenvolvimento como um processo contínuo, no decorrer do qual ocorrem mudanças graduais, sendo através destas mudanças que os esquemas são modificados continuamente. Assim, com o propósito de explicar o crescimento cognitivo, Piaget dividiu o desenvolvimento intelectual em quatro grandes estágios: o sensório-motor; o pré-operacional; o das operações concretas e o das operações formais.

O primeiro estágio, sensório-motor, vai do nascimento aos dois anos. Nele, a criança ainda não “pensa”, mas há o desenvolvimento cognitivo, na medida em que os esquemas são construídos.

O estágio pré-operacional vai dos dois aos sete anos. Sua principal característica é o desenvolvimento da linguagem e a capacidade de representar.

Já o estágio das operações concretas, que vai dos sete aos doze anos, ocorre quando a criança começa a aplicar o raciocínio lógico para os problemas concretos, ou seja, o pensamento opera sobre os objetos manipuláveis.

O último estágio, das operações formais, corresponde ao período da adolescência – dos doze anos em diante – e se caracteriza pelo surgimento do pensamento abstrato. Nesse estágio, o indivíduo alcança seu nível mais elevado de desenvolvimento cognitivo.

3.3.1. O Período Sensório-Motor

O período sensório-motor inicia-se, como já foi dito, a partir do nascimento e se estende até os dois anos de idade. Caracteriza-se pela manifestação do pensamento da criança através de sensações (sensório) e movimentos (motor). O pensamento, portanto, é a própria ação prática da criança, ou seja, a criança explora muito o seu corpo, e os movimentos realizados, geralmente, são centrados nela. Por isso, diz-se que nesta fase a criança está imersa em um egocentrismo inconsciente e integral. (PIAGET, 1982).

Outra característica importante refere-se à construção de esquemas de ação que possibilitam à criança assimilar pessoas e objetos. As experiências são marcadas, em sua fase inicial, por um contato direto da criança com pessoas e objetos, isto é, sem representação, pensamento ou linguagem.

3.3.2. O Período Pré-Operacional

Piaget (1982) define o segundo período do desenvolvimento cognitivo como pré-operacional (dos dois aos sete anos). Nele, o principal progresso que há em relação ao anterior é o desenvolvimento da capacidade que a criança tem de substituir um objeto, uma ação, situação ou pessoa por símbolos -palavras – o que significa que a inteligência da criança passa a realizar ações interiorizadas ou mentais: ela se torna capaz de usar esquemas simbólicos ou representacionais (função semiótica).

No âmbito desses esquemas simbólicos, surge uma nova capacidade: a imitação, processo que viabiliza a assimilação da realidade ao próprio “eu” da criança ou a acomodação de estruturas existentes ao meio físico e social. Segundo Piaget, o comportamento imitativo evolui gradativamente, passando da reprodução pelo sujeito de suas próprias ações, à reprodução de modelos, sejam eles adultos ou crianças de diferentes idades.

Essa imitação de um modelo exterior se modifica quando a criança passa a usar o jogo simbólico, cuja preparação é iniciada no final do período sensório-motor, que é quando a criança imagina uma situação e imagina estar vivenciando-a.

A criança, neste período, não depende mais somente das sensações e de seus movimentos, mas já distingue um significado (imagem, palavra ou símbolo),

daquilo que ele significa (objeto ausente). Ela dispõe de esquemas representativos, o que permite que represente um objeto ausente ou um evento não percebido por meio de símbolos. Ela já começa a compreender e estabelece algumas relações observadas no mundo que a rodeia que dizem respeito aos outros e também aos próprios objetos. Neste período, grande é o avanço da criança. Os símbolos e as representações lhe dão margem para compreender diferentes situações.

A criança começa primeiro, a usar símbolos que têm importância para ela. Depois, passa a utilizar símbolos para que algumas pessoas possam compreender o que quer transmitir. Neste período, ela já não brinca mais isolada, como no período anterior. A criança já atua no jogo simbólico: é o jogo do “faz-de-conta”, em que tem a oportunidade de compreender melhor a realidade. Ela passa a representar, a mostrar sua emoção e seus desejos através da representação.

E a linguagem a manifestação mais clara da função simbólica, embora ela apareça bem mais tarde. Quando se fala em comunicação, esta não está ligada somente à fala, mas também à linguagem corporal, através da qual a criança pode representar diferentes situações, usando seu próprio corpo (gestos, mímicas, dramatizações, imitações).

Outra característica básica que é destacada neste período é o egocentrismo. A criança tem o “eu” como único sistema de referência. Ela se considera o centro do mundo, pois não tem a capacidade de se colocar no lugar do outro. Acredita que todos pensam as mesmas coisas que ela e que todos pensam como ela. Para a criança egocêntrica, o seu pensamento é sempre lógico e correto. Ela não reflete e nem questiona seus próprios pensamentos. O egocentrismo, apesar de ser uma característica do pensamento pré-operacional, está sempre presente no desenvolvimento cognitivo, tomando diferentes formas nos diferentes estágios.

O raciocínio transformacional, a transdução, e outra característica do pensamento infantil pré-operacional. A criança não é capaz de acompanhar a transformação pela qual um estado transforma-se em outro. Ela é capaz apenas de reproduzir as posições iniciais e finais e não consegue integrar uma série de eventos que ocorrem, não consegue reconstruir a transformação.

Também está presente no pensamento infantil pré-operacional a centração. Ela ocorre quando a criança é capaz de fixar sua atenção apenas sobre um número limitado de aspectos de um evento. A criança age movida pela percepção e somente

com o tempo ela será capaz de descentrar e avaliar os eventos perceptuais de forma coordenada com os conhecimentos.

O egocentrismo, a transdução e a centração servem como obstáculo ao pensamento lógico e estão estreitamente relacionados. Estas características gradualmente se integram, na medida em que o desenvolvimento cognitivo ocorre. Percebe-se, assim, que a criança, nestes dois estágios que cobrem a idade pré-escolar – o sensório-motor e o pré-operacional –, vai progressivamente se desenvolvendo e construindo, na interação com o meio, as estruturas cognitivas que lhe permitirão conhecer o mundo que a circunda, as pessoas e os objetos que fazem parte dele e, o que é muito mais importante, estabelecer as relações que lhe permitirão entender esse mundo em suas múltiplas dimensões.

Não se pode, contudo, esquecer que, nesse processo, a qualidade do ambiente em que a criança vive e das relações que nele estabelece é de fundamental importância. Por isso, não seria importante indagar como e através de que meios/instrumentos ela estabelece essas relações? E qual o papel do brinquedo entre esses meios?

Piaget nos assegura que é através do brinquedo/brincadeira/jogo que a criança assimila a realidade. A seguir, procuraremos explicitar esse pensamento.

3.4. CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado. Vários autores se dedicaram ao estudo do jogo, entretanto Piaget elaborou uma “classificação genética baseada na evolução das estruturas”.(PIAGET *apud* RIZZI, 1997).

Piaget (1975) classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil:

- Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.
- Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.

- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

3.4.1. Jogos de exercício sensório-motor

Como já foi dito antes, 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. (PIAGET *apud* RIZZI, 1997).

3.4.2. Jogos simbólicos

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”. (PIAGET *apud* RIZZI, 1997).

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. Esse jogo-de-faz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. (RIZZI, 1997).

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Nesse campo 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 a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente [...]. (PIAGET *apud* RIZZI, 1997, p27).

3.4.3. Jogos Educativos Computadorizados

Os Jogos educativos computadorizados são criados com a finalidade dupla de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento. Nesse contexto os jogos de computador educativos ou simplesmente jogos educativos devem tentar explorar o processo completo de ensino-aprendizagem. E eles são ótimas ferramentas de apoio ao professor na sua tarefa. Basicamente bons jogos educativos apresentam algumas das seguintes características (PIAGET *apud* RIZZI, 1997):

- Trabalham com representações virtuais de maneira coerente.
- Dispõem de grandes quantidades de informações que podem ser apresentadas de maneiras diversas (imagens, texto, sons, filmes, etc.), numa forma clara objetiva e lógica.
- Exigem concentração e uma certa coordenação e organização por parte do usuário.
- Permite que o usuário veja o resultado de sua ação de maneira imediata facilitando a autocorreção (afirma a auto-estima da criança);
- Trabalham com a disposição espacial das informações, que em alguns casos pode ser controlada pelo usuário.
- Permitem um envolvimento homem-máquina gratificante.
- Têm uma paciência infinita na repetição de exercícios.
- Estimulam a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar, sem se preocupar com os erros.

Quando se estuda a possibilidade da utilização de um jogo computadorizado dentro de um processo de ensino e aprendizagem devem ser considerados não apenas o seu conteúdo senão também a maneira como o jogo o apresenta, relacionada é claro à faixa etária que constituirá o público alvo. Também é importante considerar os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, como: memória (visual, auditiva, sinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora viso manual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade,

complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização. (RIZZI, 1997).

Apesar de parecer que alguns destes tópicos são exclusivamente de pré-escola e, portanto não precisariam ser trabalhados em estágios superiores, é impressionante ver quantos alunos de oitava série carecem de uma boa coordenação motora.

Como já foi dito anteriormente, para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo é necessário realizar previamente uma avaliação, analisando tanto aspectos de qualidade de software como aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Resume-se então, através deste trabalho que as atividades lúdicas são uma mídia privilegiada para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal e a cooperação. Apoiada sempre na qualidade do suporte de como planejar, preparar e dirigir atividades lúdicas exitosas, e também na qualidade da mensagem, procurando transmitir para as crianças um conteúdo educacional adequado e desejável. Podendo assim, entrelaçar suporte e mensagem, de forma a produzir um veículo adequado à formação de cidadãos plenos, autoconfiantes, éticos e construtivos.

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem. O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e pela influência da televisão. Com toda essa questão chegou-se a conclusão da necessidade de se retornar aos estudos dos jogos.

É importante salientar nesse momento os benefícios que o jogo fornece à aprendizagem das crianças no que diz respeito ao desenvolvimento físico–motor envolvendo as características de sociabilidade, como trocas, as atitudes, reações e emoções que envolvem as crianças e os objetivos utilizados.

Apesar de tantas teorias defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos e dos movimentos espontâneos da criança, elas estão longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade livre dos atos. Para que isso ocorra de maneira proveitosa torna-se necessário aperfeiçoar e instruir professores, sendo que a utilização dos jogos de forma errônea é o principal ponto negativo deste recurso, por isso, é necessário salientar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático–pedagógicas, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, na ludicidade envolvendo todo o contexto escolar.

O jogo implica para a criança mais que o simples ato de jogar, é através dos jogos que ela se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo; ao jogar

a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada.

O papel do professor durante o processo didático-pedagógico é provocar participação coletiva e desafiar o aluno a buscar soluções. Através do jogo que pode-se despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções é necessário também criar ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

Os jogos, segundo Piaget, tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos e reinventar as coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação deve ser realizada ao longo da infância e consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação.

Em relação ao jogo, a criança passa por diversas etapas, sendo que cada uma delas possui esquemas específicos para assimilação do meio. O jogo representa sempre uma situação-problema a ser resolvida pela criança, e a solução deve ser construída pela mesma, sendo, portanto, uma boa proposta o jogo na sala de aula, pois propicia a relação entre parceiros e grupos, e nestas relações, podemos observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias para a vitória, e as relações diante das derrotas.

Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que o jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.

Todas as expectativas foram alcançadas, dentro do enfoque do lúdico em sala de aula, o corpo discente e o docente ficaram bem susceptíveis as inovações de ensinar com jogos, brinquedos, técnicas de aprendizagem usada à mais de 50 anos em vários países, recomendo a todos que leiam o livro “O Brincar e a realidade”; “A criança e seu mundo” de WINNICOTT da editora Zahar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÉS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2º ed. Rio de Janeiro : Guanabara, 1986.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental **Parâmetros Curriculares Nacionais**./ Secretaria de Educação Fundamental – Brasília : MEC/SEF, 1997. V.7

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**/ – Brasília: MEC/SEF, 1998. V1 introdução.

COZAC, José Ricardo, Sociointeracionismo. **Revista do Professor**. Teorias que embasam o comportamento lúdico da criança, v. 17, n. 66, abr./jun. 2001.

CUNHA, N. H. S. *Brinquedo, Desafio e Descoberta*. Rio de Janeiro : FAE, 1998.

FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3º edição, 1995.

FINCK, SC.M. **Educação Física e Esporte**: uma visão na Escola Pública. Dissertação de Mestrado. UNIME P. Piracicaba: SP, 1995.

FREINET, C. **As Técnicas Freinet da Escola Moderna**. Lisboa: Editorial Estampa, 1975.

FREIRE P. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes Necessários a Prática Educativa. São Paulo : Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO , Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil** . São Paulo : Pioneira, 1994.

_____, Tizuko M. **O Brinquedo na Educação Considerações Históricas** . São Paulo : Pioneira, 1994. Coordenadora do Labrimp da Feusp e Profª dra. da Fac. de Educação da USP.

KAMII, Constance. 1987. **A criança e o número**: implicações educacionais da teoria de Piaget por atuação. Campinas: 6 ed..Papirus; 124p.

LAROUSSE. Pequeno dicionário enciclopédico Koogan Larousse. Rio de Janeiro: Larousse, 1982.

LEIF, J. **O Jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

LEME GOULART, A. M. “*O Projeto Pedagógico de Maria Montessori*”. Dissertação de Mestrado, USP, 1994.

MARQUES, S. M. Disponível em: <http://www.pedagogiaaopedaletra.com.br/posts/monografia-o-ludico-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-na-construcao-do-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil>. Acesso em: 24/12/2012.

NOVAES, J .C . **Brincando de Roda** : Rio de Janeiro : Agir, 1992

OLIVEIRA . Vera Barros (Org.) **O Brincar e a Criança** : Petrópolis : Vozes, 1996.

PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento & aprendizagem em Piaget e Vygotsky (a relevância do social)** – São Paulo: Plexus, 1994.

PASSERINO, Liliana Maria. **Repensando a prática educativa**. Ed. Opet, 3º edição, 1996.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança** : imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro : Zandar, 1978.

PLACCO, Vera. Jogos Lúdicos. **Revista do Professor**. v. 24 , n 70, 2002.

RIZZI, Leonor e Haydt, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.

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

OLIVEIRA, Z. M. **Creches** : Crianças, Faz de Conta & Cia. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____.et. al. **Psicologia na Educação**. São Paulo : Cortez, 1991.

SANTOS, B. S. **Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**.São Paulo: Cortez, 1996.

SUTHERLAND, P. **O desenvolvimento cognitivo atual**. Lisboa: Instituto Piaget..1996.

VYGOTSKY, H. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa : Moraes, 1979.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente** . São Paulo : Martins Fontes, 1989.

_____. **A Formação Social da Mente** . São Paulo : Martins Fontes, 1991.

_____. **Linguagem Desenvolvimento e Aprendizagem** . São Paulo : Ícone / Edusp , 1988

_____, L. S. (1979) –**Pensamento e linguagem**. Lisboa: Edições Antídoto.

_____. **Ludicidade**. Veer & Valsiner, p. 373, 1996.

WINNICOTT, D. W. **A Criança e seu mundo**. Rio de Janeiro : Zahar, 1979.

_____. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro : Imago, 1975.