



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS VI POETA PINTO DE MONTEIRO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E EXATAS - CCHE  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**EURIVÂNIA MARIA DE SOUSA REMIGIO**

**O JOGO E O BRINCAR COMO INSTRUMENTO DE  
MEDIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA  
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

MONTEIRO-PB

2014

**EURIVÂNIA MARIA DE SOUSA REMIGIO**

**O JOGO E O BRINCAR COMO INSTRUMENTO DE  
MEDIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA  
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciado em Pedagogia sobre a orientação da professora M. E. Ângela Patrícia Filipe Gama.

MONTEIRO-PB

2014

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

R387j Remigio, Eurivania Maria de Sousa.

O jogo e o brincar como instrumento de mediação para o desenvolvimento da criança na educação infantil [manuscrito] : / Eurivania Maria de Sousa Remigio. - 2014.

46 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em PRIMEIRA LICENCIATURA EM PEDAGOGIA DO PARFOR EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.

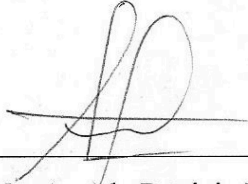
"Orientação: Profa. Ma. Angela Patricia Felipe Gama, Secretaria de Educação à Distância".

1.Brincadeira. 2.Educação Infantil. 3.Ludicidade. I. Título.

21. ed. CDD 371.337

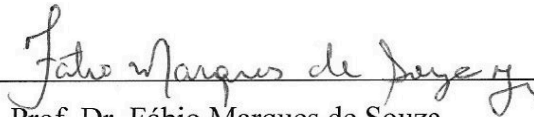
**Eurivânia Maria de Sousa Remígio**

**O jogo e o brincar como instrumento de mediação para  
o desenvolvimento da criança na educação infantil**



---

Profa. Me. Angela Patricia Felipe Gama  
Orientador(a)



---

Prof. Dr. Fábio Marques de Souza  
Examinador(a)

**Aprovado em 26 de Julho de 2014.**

Dedico esse Trabalho de Conclusão de Curso primeiramente a DEUS, depois a meus familiares, que com muita paciência colaboraram permitindo a realização do mesmo, em especial meus pais e àqueles que a todo momento estiveram junto a mim.

## **AGRADECIMENTOS**

Meu primeiro agradecimento tem um destinatário certo, “Deus”, meu senhor e salvador que esteve comigo em todos os momentos e sabe dos meus sonhos ,onde muitas vezes foi meu consolador para buscar forças para superar os obstáculos e desafios no decorrer deste curso . permitiu a realização desse sonho de muitos anos, depositando na nossa vontade de vencer, o alimento da perseverança.

Agradecemos aos nossos pais e professores que de uma certa forma contribuíram para nossa formação.

Queremos agradecer, em especial, a meus familiares que tanto sentiram a ausência durante essa trajetória de estudos. A colaboração de vocês é considerada, por mim como de fundamental à continuidade de minha vida, do meu esforço, da minha dedicação, da minha auto-formação e da força de querer vencer, que com certeza tem uma parcela de amor e carinho para conosco.

Expresso também os meus agradecimentos a todas as nossas colegas de curso e professores, que de alguma forma contribuíram com uma palavra amiga, incentivando-me a busca do sonho desejado.

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da Brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente agradáveis na realidade.

(Lev Vygotsky)

## RESUMO

Este trabalho trata da ludicidade na Educação Infantil apresenta resultados de uma pesquisa qualitativa cujo objetivo foi investigar e discutir sobre a importância do jogo e do brincar no processo de desenvolvimento da criança, visando à construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos, na tentativa de clarificar informações pertinentes a esta temática, que apresenta no seu contexto de significações interpretações ambíguas. Analisando o jogo e o brincar como um instrumento de mediação e possibilitador da aprendizagem, pôde-se perceber que o mesmo além de inovar as práticas pedagógicas, propicia o desenvolvimento cognitivo, afetivo-social, moral, da linguagem e físico-motor da criança, com vistas na sua formação integral, devendo, portanto, ser inserido no contexto educacional, a fim de propiciar uma aprendizagem prazerosa, instigadora do interesse, da motivação, da cooperação, da socialização e do respeito mútuo. São apresentados alguns jogos na prescrição deste trabalho, elencando os mais utilizados na Educação Infantil: jogos tradicionais, de construção, de faz-de-conta e de regras. Esses são fundamentais para o desenvolvimento da criança, uma vez que, possibilita à aprendizagem de forma ativa, efetiva e significativa à vida futura. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas. O lúdico permite novas maneiras de ensinar, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infra-estrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincadeira. Educação Infantil. Ludicidade.



## ABSTRACT

This study on playfulness in early childhood education presents the results of a qualitative research. The objective is to explore and discuss the importance of playing and playing games in the child's development process, aiming to build knowledge with the help of games and toys, and trying to explain information related to this subject that presents ambiguous meanings and interpretations in its context. Analyzing the game and the play as an instrument for mediation and to enable learning, we perceive that it can innovate pedagogical practices and contribute to an integrated formation as it propitiates the cognitive, affective-social and moral development of the child, and his/her language and physical-motoric development, too. Thus, games and playing should be integrated in an educational context, in order to make learning pleasurable and instigate interests, motivation, cooperation, socialization and mutual respect. Some of the most popular games used in the early childhood education are presented in this study: traditional games, construction games and games using imagination and rules. These are fundamental for the development of a child, as they enable learning in an active, effective and meaningful way for the future life. It is noteworthy, however, that knowledge is needed to be able to direct these activities. The teacher has to lead the student and the planned activities. The playfulness permits new ways of teaching, associated to factors like: training with the involved professionals and infrastructure. It is possible to reach a quality education that can meet the child's essential interests, because the playful activities are not just extra activities, but they are a part of the learning process.

**Key words:** Play games. Early Childhood Education. Playfulness.

## LISTA DE IMAGENS

<b>FOTO 1</b> –	Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil .....	37
<b>FOTO 2</b> –	O resgate do jogo infantil.....	38
<b>FOTO 3</b> –	O resgate do jogo.....	41
<b>FOTO 4</b> –	Jogo de bolinha de gude.....	42

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>1. ESTUDOS E DEFINIÇÕES SOBRE O TERMO JOGO.....</b>	<b>14</b>
1.1 O jogo e suas diferentes características.....	15
1.2 Definições dos termos: jogos, brinquedos e brincadeiras.....	18
<b>2. O JOGO NO CONTEXTO EDUCACIONAL.....</b>	<b>20</b>
<b>3. O JOGO E SEUS SIGNIFICADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>27</b>
3.1 A contribuição do jogo no desenvolvimento da criança.....	29
3.2 Desenvolvimento cognitivo.....	29
3.3 Desenvolvimento de linguagem.....	31
3.4 Desenvolvimento afetivo – social.....	32
3.5 Desenvolvimento físico – motor.....	33
3.6 Desenvolvimento moral.....	34
<b>4. OS TIPOS DE JOGOS MAIS UTILIZADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>35</b>
4.1 Jogos tradicionais.....	36
4.2 Jogos de construção.....	37
4.3 Jogos de faz de conta.....	40
4.4 Jogo de regras.....	42
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>44</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>46</b>

## INTRODUÇÃO

Compreendia-se que as atividades com jogos propiciavam desenvolvimento infantil, porém desconhecia-se as características fundamentais quanto à sua aplicabilidade. As informações adquiridas nas aulas da disciplina “Jogos Infantis e a Construção do Conhecimento” referente ao assunto, trouxeram grande contribuição para o entendimento da temática em discussão que é: a importância dos jogos no desenvolvimento da criança.

São elementos constitutivos desse entendimento, os estudos e pesquisas bibliográficas realizadas, com o objetivo de buscar pressupostos teóricos, que além de subsidiarem, possibilitariam a ampliação do conhecimento preexistente.

O jogo, objeto de estudo, apresenta no seu contexto histórico, segundo Friedmann (1996), sete correntes teóricas: estudos evolucionistas e desenvolvimentistas; difusionismo e particularismo: preservação do jogo; análises funcionais: socializando o jogo; análise do ponto de vista cultural e de personalidade: projeção do jogo; estudos de comunicação; análise estruturalista e cognitivista e análise ecológica, etológica e experimental: definindo o jogo.

Estudos realizados por pesquisadores do assunto elecam que, o jogo mostra várias características, dentre elas a não literalidade; efeito positivo; a flexibilidade; prioridade no processo de brincar; livre escolha e controle interno. Ainda sobre esses estudos destacam-se as múltiplas interpretações dadas aos termos jogo, brinquedo e brincadeira, que eram vistos como palavras sinônimas, porém diferenciam-se quanto as suas especificidades, abordadas por alguns estudiosos, dentre eles Kishimoto (2003) e Miranda (2001).

O lúdico esteve sempre presente na vida do ser humano, daí ser compreendido como estratégia fundamental para a educação de forma integrada, uma vez que, esse possibilita a aprendizagem de forma prazerosa. Essa aprendizagem por meio da ludicidade propicia o desenvolvimento cognitivo, afetivo-social, físico-motor e moral, considerados essenciais para a formação da criança.

A importância atribuída ao jogo existe desde a criação do Jardim - de Infância, inspirados nos princípios de Froebel. Ressalta-se que essa importância deve ser fundamentada em objetivos para que sejam evitadas práticas aleatórias, caracterizadas por ações sem sentido para o desenvolvimento da criança.

No contexto da Educação Infantil, os quatro tipos de jogos mais utilizados e caracterizados como propiciadores do desenvolvimento da criança são: os jogos tradicionais; de construção; de faz-de-conta e de regras, definidos por Piaget, Vygotsky, Wallon e outros.

Além desses jogos, outros tipos são mencionados por Friedmann (1996), como relevantes para a aquisição de inúmeras habilidades responsáveis pela aprendizagem de forma integral da criança, destacando assim, as áreas desenvolvidas: a cognitiva, a afetiva, a social, a físico-motora e de linguagem.

A aplicação dos jogos nas práticas pedagógicas é entendida por muitos educadores como fundamental no processo de ensino-aprendizagem, posto que, os mesmos diferenciam os fazeres pedagógicos dos paradigmas da pedagogia tradicional. Entretanto, sua inserção provoca alguns questionamentos referentes a sua utilização no ambiente escolar. Para alguns pais e educadores, brincar e trabalhar são consideradas atividades opostas, que para Harres (Apud. Santos, 2001, p.81), “na concepção popular trabalho é atividade séria e importante, e brincar, é lazer”.

Brougère (1998) esclarece que, isso nada mais é, do que o desejo dos pais de verem seus filhos lendo e escrevendo, bem como a exigência dos professores ao esperarem de seus colegas a “entrega” de crianças, que saibam ler e escrever.

Ultimamente o jogo tem ocupado lugar de destaque tanto nas práticas escolares como na sociedade, porque permite à criança evoluir o seu pensamento à ação. Isso faz com que seja necessária uma apresentação e aplicação de forma aberta e dinâmica para que o mesmo não se torne uma estratégia tradicional ou de passatempo.

Salienta-se que o jogo não deve ser visto apenas como uma atividade que completem outras, mas sim, como atividade fundamental na contribuição da identidade cultural e de personalidade, levando a criança à aprendizagem que enriqueçam suas experiências adquiridas.

Rizzi e Haydt (1998) apontam razões que levam educadores a utilizarem o jogo como instrumento no processo de ensino-aprendizagem, sendo estas: o impulso natural da criança e do ser humano, prazer e esforço espontâneo, ativação das funções psiconeurológicas e as operações mentais e a integração das várias dimensões da personalidade.

Destacam-se no processo de ensino-aprendizagem uma variedade de técnicas e jogos pedagógicos, por auxiliarem as práticas educativas em sala de aula, vistos como enriquecedoras das mesmas.

Para facilitar sua organização quanto o seu uso nas práticas educativas, eles foram agrupados da seguinte forma: jogos de interiorização de conhecimentos; jogos de expressão e interpretação, e valores éticos e jogos de raciocínio-resolução de problemas, soluções criativas e lógicas, cabendo ao professor adaptá-los e ajustá-los a sua turma, pois eles não foram agrupados por faixa etária.

Como todo ser humano, a criança é um ser que possui inteligência, a qual não se resume apenas em uma, mas em várias, num total de oito, especificadas por Antunes (1998), que serão estimuladas tanto pelo ambiente (meio) quanto pela educação recebida.

Reportando-se ao contexto educacional, recomenda-se ao professor a estimulação das múltiplas inteligências no desenvolvimento de habilidades e na condução de aprendizagem significativas, propiciando à criança a capacidade do saber fazer. Para tanto, o jogo deve ser utilizado como estratégia possibilitadora da formação da criança, que além de ser um ser que brinca, é capaz de adquirir formação intelectual.

Para atingir os objetivos que norteiam nossa pesquisa, dividimos o presente trabalho em quatro capítulos. No primeiro, fizemos uma abordagem teórica sobre a temática jogo, partindo a princípio de um olhar geral. No segundo, abordamos o jogo dentro do cenário educacional atentando para sua funcionalidade e eficácia. No terceiro elencamos uma série de elementos que possibilitam o trabalho com os jogos na educação atual. E por fim, no quarto foi destinado a questão da utilização dos jogos na educação infantil, juntamente com a análise dos dados.

## 1. ESTUDOS E DEFINIÇÕES SOBRE O TERMO JOGO

O jogo tornou-se instrumento de diversos estudos, por englobar inúmeros aspectos do comportamento humano, principalmente aqueles que se referem a ludicidade. Segundo Friedmann (1996, p. 20), “não existe uma teoria completa do jogo nem ideias admitidas universalmente, mas inúmeras teorias que são úteis para o estudo de aspectos particulares do comportamento lúdico”.

Por ser o jogo interpretado de várias maneiras, o mesmo apresenta dificuldades quanto a sua definição, bem como a sua utilização em diversas situações como, por exemplo, as de livre escolha pela criança, as de abordagem na aprendizagem de conteúdos, etc.

Os estudos realizados sobre o jogo revelam que o mesmo não deve ser compreendido como um método que serve apenas para aliviar tensões, ou preparar a criança para o mundo, mas sim como uma atividade real para aquele que brinca.

Tais estudos têm instigado uma curiosidade crescente, levando os interessados no assunto a realizarem pesquisas que por sua vez, possibilitaram novos avanços na forma de ver como o jogo é conceituado e também na busca de resultados por meio dos métodos que levaram essas pesquisas à prática e as tornaram mais “respeitadas” cientificamente.

O paradoxo existente nos estudos sobre o jogo continua e tem estimulado a aquisição de conhecimentos a respeito da atividade lúdica, propiciando informações que influenciarão à prática educacional de forma significativa. Friedmann (1996, p.20) deixa clara a sua credibilidade no jogo ao afirmar que este “é uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro; daí a sua riqueza”.

Ao mencionar tais dizeres, a autora nega que as transformações ocorridas na atividade lúdica não devem se restringir a preservação de objetos, papéis ou ações do passado, e sim pela vivacidade das mesmas. Nos estudos sobre o jogo Friedmann (1996) apresenta sete correntes teóricas, como veremos a seguir:

- **Estudos evolucionistas e desenvolvimentistas** (Final século XIX) - evolução cultural é similar à dos organismos biológicos. Origem do estudo sobre o jogo infantil com a idéia que seus estágios recapitulavam toda a história biocultural do pensamento humano.

- **Difusionismo e particularismo: preservação do jogo** (Final do século XIX, começo do século XX) - ênfase quanto à necessidade e preservação dos “costumes” infantis e as coleções lúdicas eram tratadas como relíquias.

- **Análises funcionais: socializando o jogo** (Décadas de 30 a 50) – a importância desses estudos reside no valor dado ao jogo como mecanismo socializador, dando ênfase ao caráter imitativo do jogo em relação às atividades adultas.

- **Análises do ponto de vista cultural e de personalidade: projeção do jogo** (1920 até a década de 60 na cultura destaca a sua importância como sistema projetivo similar à arte ou à religião). Do ponto de vista da personalidade, continuar uma tradição freudiana de utilizar o jogo para estudar comportamentos.

- **Estudos de comunicação** (Décadas de 50 a 70) – “O jogo acontece somente em organismos capazes de metacomunicação e capazes de distinguir mensagens de tipos lógicos diferentes”.

- **Análise estruturalista e cognitivista** (Começo da década de 50) – O jogo é um fenômeno da mente, com atividades geradoras de habilidades cognitivas gerais e específicas.

- **Análise ecológica, etológica e experimental: definindo o jogo** (Década de 70 em diante) – nessa categoria é enfatizada o uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais do jogo, baseiam-se em observações cuidadosas e sistemáticas.

Os experimentalistas costumam utilizar o jogo como um contexto para o estudo de outros contextos do comportamento infantil.

Essa apresentação não é definitiva nem fechada e tem como objetivo oferecer um panorama das principais teorias dentro da Psicologia, Educação, Sociologia, Antropologia e Comunicação.

## 1.1 O jogo e suas diferentes características

Para que se tenha uma visão clara do que possa significar o termo jogo, se faz necessário a realização de estudos mais elaborados e aprofundados, uma vez que, o mesmo instiga uma variedade de significados, caracterizando, portanto, a multiplicidade de fenômenos incluídos a essa categoria entendidos como jogo, bem como à denominação deste atribuída a diferentes situações efetivando assim a difícil tarefa de defini-lo.

Tal temática tornou-se instrumento de pesquisa de vários estudiosos interessados em investigar criteriosamente o assunto, objetivando assim o desfecho da mesma na tentativa de um entendimento mais preciso. As palavras do filósofo Wittgenstein, deixam claro a respeito do uso desse termo afirmando que, “certas palavras só adquirem significado preciso quando interpretados dentro do contexto em que são utilizados”. (KISHIMOTO, 2003, p.3).



Os dizeres do autor remetem à ideia de que o sentido do termo jogo estar articulado a questão cultural, portanto, o que possa parecer jogo para uma determinada sociedade, para outra, o mesmo poderá ter uma outra especificidade. Dando continuidade a temática do uso do termo jogo, Kishimoto (2003), afirma que a compreensão da natureza do jogo se dá a partir da identificação de suas características comuns, permitindo, portanto, a classificação e o entendimento de situações vistas como jogo dentro dessa grande família.

Dentre as características do jogo pode-se mencionar aquelas que são referenciadas por outros estudiosos citados por Kishimoto, (2003), como Vygotsky, Huizinga, Callois, Christie e Fromberg. Segundo Vygotsky (Apud. Kishimoto, 2003), o prazer não deve ser compreendido como característica única do jogo, posto que, em alguns casos o desprazer também poderá constituir uma situação lúdica.

Huizinga (Apud. Kishimoto, 2003), dá destaque à atividade lúdica como sendo esta de caráter “não-sério” e de “livre escolha” do ser humano. Em relação ao caráter “não-sério” citado pelo autor, este está mais ligado ao sorriso, expresso durante a brincadeira, o que não deixa de caracterizar a mesma como uma ação séria e compenetrável.

Quanto a natureza livre do jogo, ou “livre escolha” essa se faz através da ação voluntária humana, que não permite a imposição de ordens, uma vez que, isso ocorra ao contrário a mesma deixa de ser jogo. Para Callois (Apud. Kishimoto, 2003), o jogo apresenta as seguintes características:

A liberdade de ação do jogador (articulada aos fatores internos e estímulos externos); separação do jogo em limite de tempo e espaço (questão de localização histórica e geográfica e sequência da brincadeira); a incerteza que predomina (o não conhecimento prévio dos rumos da ação do jogador); o caráter improdutivo de não criar bens nem riquezas (um fim em si mesmo sem almejar resultados finais ou a criação de algo); e suas regras (explícitas e implícitas). (KISHIMOTO, 2003, pp. 4-5).

Ao discutir novamente sobre as características do jogo infantil Christie, elenca normas que permitem distinguir o jogo, sendo estas a não-literalidade, efeito positivo, flexibilidade, prioridade no processo de brincar, livre escolha e o controle interno, porém a autora dá credibilidade para as quatro primeiras normas, enquanto em pesquisas realizadas com professores, na discriminação de jogo ou trabalho, os mais indicados são os dois últimos.

▪ **Não literalidade:** Caracterização das situações de jogo, em que há a predominância da realidade interna sobre a externa. Como exemplo têm-se a boneca servir como filhinha

para a criança e esta a colocar para dormir, de castigo, brincadeira que já tende a “preparar” a menina para os cuidados maternos, etc.

- **Efeito positivo:** é aquele em que a característica marcante é o prazer e a alegria representado quase sempre pelo sorriso, o que é demonstrado pela criança quando brinca livremente, tanto no aspecto corporal quanto no moral e social da mesma. Como exemplo têm-se as brincadeiras de livre escolha, em que a criança demonstrará o seu prazer, satisfação por meio de sorrisos.

- **Flexibilidade:** é caracterizada pela disponibilidade da criança em estar realizando novas combinações de idéias e de comportamento junto a atividades não-recreativas, assim a brincadeira leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ações. Exemplo dessa flexibilidade é quando num jogo de amarelinha que tem as regras explícitas, é oportunizado as crianças a liberdade de recriar outras regras ou até mesmo variantes das já existentes.

- **Prioridade no processo de brincar:** o jogo infantil só pode receber essa denominação quando o objetivo da criança for o brincar e quando a mesma tem a sua atenção concentrada na atividade que realiza sem pensar em resultados. Para exemplificar tal característica têm-se o brincar de roda em que a ênfase principal é o prazer de participar sem pensar no resultado final da brincadeira.

- **Livre escolha:** é o tipo de jogo escolhido livremente pela criança, ocorrendo o oposto, este passa a ser trabalho ou ensino. O exemplo para essa característica do jogo é quando se tem a disponibilização de diversos brinquedos ou jogos, em que a criança escolhe aquele que mais lhe agrada para a sua brincadeira.

- **Controle interno:** neste, o desenvolvimento dos acontecimentos são determinados pelos próprios jogadores. Para exemplificar tal característica do jogo têm-se o jogo de faz – de – conta, em que a criança determina as ações a serem realizadas, sendo percebidas em sua fala ou gestos.

Fromberg acrescenta ao jogo tais características como simbolismo, significação, atividade voluntário ou intrinsecamente motivado, regrado e episódico. Posto isto, fica claro que os autores mencionados buscam clarificar a possível compreensão do jogo infantil, a partir das características referidas.

## 1.2 Definições dos termos jogo, brinquedo e brincadeira

Compreendidos como sinônimos os termos jogo, brinquedo e brincadeira têm sido utilizados de formas errôneas nas diferentes situações em que os mesmos estão presentes, causando assim, uma confusão quanto as suas aplicabilidades. A imprecisão de uso desses termos possibilitou preocupações para aqueles que estudam o assunto e que tentam investigar quais conceitos os distinguem, com a finalidade de que estes sejam usados corretamente nas práticas vigentes da vida do ser humano.

Preocupados também com o assunto, vários estudiosos do Brasil procuraram desenvolver pesquisas, buscando nas mesmas as fundamentações teóricas que sustentabilizassem a possível validação dos seus estudos. Assim sendo, os estudos realizados propiciaram aos investigadores do assunto em discussão que entre os termos jogo, brinquedo e brincadeira existem conceitos distintos, ou seja, cada um possui o seu significado.

Para Kishimoto (2003), estudiosa do assunto, “O termo brinquedo será entendido como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto quanto as regras do jogo da criança”.

A estudiosa citada acima cita outros autores que possuem opiniões complementares no que diz respeito aos significados dos termos anteriormente mencionados. Para Beart “O brinquedo é o suporte da brincadeira, quer seja concreto ou ideológico, concebido ou simplesmente utilizado como tal ou mesmo puramente fortuito” (Kishimoto, 2003, p. 7).

Nesse contexto Brougère, (Apud. Kishimoto, 2003, p. 8), salienta que o estatuto de brinquedo deve estar associado não somente ao objeto fabricado pela indústria de brinquedo, como também a qualquer outro objeto com função lúdica.

No que se refere ainda a esse assunto Jaulin compreende o brinquedo como objeto cultural, que deve estar inserido na sociedade de origem, bem como revestido por recursos culturais e tecnológicos tanto do contexto histórico quanto social, ideia também corroborada por Kishimoto (2003), conforme veremos a seguir:

O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre o suporte da brincadeira. É o estimulante para fazer fluir o imaginário infantil, enquanto que a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. (KISHIMOTO, 1999, p. 21).

As ideias do autor Miranda (2001), sobre os significados dos termos jogo, brinquedo e brincadeira, condiz com as ideias, ora expressas por Kishimoto, ao afirmar que “Jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles”.

Essas informações explicitam que, embora esses três termos sejam utilizados de maneira frequente nas ações lúdicas, entre eles existem diferenciações de significados, não devendo portanto serem usados e compreendidos de forma sinônima.

## 2. O JOGO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

O lúdico esteve sempre presente na vida do ser humano, ocupando um grau de importância e significados de acordo com o contexto histórico, social e cultural vivenciado em cada época, estando, portanto, a sua imagem relacionada à significância atribuída ao momento vivido dentro de uma esfera de valores a que a mesma esteja submetida.

Sendo as atividades lúdicas entendidas como ações que envolvem o jogo, o brinquedo e a brincadeira, as mesmas possuem um grau de complexidade interpretativa devido aos vários significados atribuídos nas práticas vigentes, ou até mesmo na utilização de um único significado para tais.

Alguns educadores vêm nas atividades que envolvem o jogo, uma prática metodológica que não transmite seriedade e por interpretarem dessa forma, continuam utilizando estratégias fundamentadas nos ideais dos paradigmas tradicionais e não percebem que a criança é um ser que brinca.

A ideia de não seriedade refletiu-se na educação durante muito tempo. Isso afastava o uso do jogo das situações de aprendizagem, por associá-lo ao caráter não-sério, que se opunha ao trabalho, uma vez que, este sim, poderia ser visto como uma atividade que expressa a ideia séria.

Rizzi e Haydt (1998, p.9) citam Piaget, relatando o seu parecer sobre o assunto mencionado no parágrafo anterior. Para Piaget “A pedagogia tradicional sempre considerou o jogo como uma espécie de alteração mental ou, pelo menos, como uma pseudo-atividade, sem significação funcional e mesmo nociva às crianças, que ele desvia de seus deveres”.

Vale ressaltar a necessidade que se tem de fazer uma diferenciação entre a atividade lúdica e não-lúdica, uma vez que, alguns jogos trazem consigo o padrão de seriedade durante a sua execução.

Piaget (apud, Rizzi e Haydt, 1998) em seus dizeres, procura esclarecer essa diferenciação, afirmando que a distinção entre a atividade lúdica e não lúdica, está na variação de grau existente nas relações de equilíbrio entre o eu e o real, que por sua vez, são fundamentadas nos conceitos de assimilação e acomodação.

Para realizar essa diferenciação basta atentar para os seus elementos constitutivos, ou seja, para certos aspectos que determinam os vários tipos de jogos. Para as autoras os aspectos que caracterizam os vários tipos de jogos, são: “A capacidade de absorção do participante de maneira intensa e total; a predominância da espontaneidade; a limitação de tempo e espaço; a possibilidade de repetição e a existência de regras” (RIZZI e HAYDT, 1998, pp. 9-10).

As atividades lúdicas devem ser compreendidas na sua totalidade destacando a sua importância para o contexto educacional, como uma estratégia que se diferencia da tradicional, uma vez que, as mesmas propiciam à criança a forma prazerosa de se aprender. É por meio desse tipo de atividade que o interesse interno se desperta, porém não devemos esquecer que tudo isso só se torna possível a partir do momento que existir a motivação externa.

É importante salientar que quando as atividades lúdicas possuem uma intencionalidade criada pelo adulto, visando estimular o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, as mesmas passam a desempenharem um papel de caráter educativo, tendo nas suas ações a potencialidade das situações de aprendizagem, a transposição para tal situação e as condições de maximização da construção do conhecimento, introduzindo, portanto, as propriedades existentes na ludicidade, o fazer, a capacidade de iniciação, a ação ativa, a criatividade e a motivação de realizá-la.

A importância do uso de jogos nas situações de aprendizagem da criança no ambiente escolar tem sido tema de várias discussões e de práticas investigadoras, levando estudiosos a pesquisarem profundamente sobre o assunto, como afirma Kishimoto (1999):

O último estudo intitulado AS TEORIAS PEDAGÓGICAS E O JOGO, procuram analisar as relações entre o jogo e a criança, privilegiando, portanto, concepções de aprendizagem e de desenvolvimento, estando presente nas mesmas, as questões que discutem a função do jogo na educação: se contribui para a aquisição de conteúdos (aprendizagem) ou para o desenvolvimento infantil, se colabora para a socialização e formação da personalidade infantil, se tem uma natureza livre, ou permite a orientação do professor. (KISHIMOTO, 1999, p.10).

A análise referente a esse assunto permite esclarecer que não interessa a sua complexidade, o importante são as habilidades e as competências que as crianças conseguem adquirir por meio das ações lúdicas, sejam estas o jogo educativo, tradicional ou livre. É fundamental destacar que para Kishimoto:

O jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. E sendo esta portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração” (KISHIMOTO, 1999, p. 11).

Os estudos realizados para tal finalidade trouxeram avanços valiosos para o campo educacional, sendo muitos aplicados e utilizados por educadores nas suas práticas educativas, por acreditarem na criança como um ser que brinca. A brincadeira passou a ser entendida por

esses educadores como parte integrante da cultura infantil, que por sua vez, é adquirida no seu espaço de convivência social, tornando-se nada mais justo do que inseri-la as práticas de sala de aula, ora para apreender conteúdos, ora para desenvolver as inúmeras outras habilidades que estão atreladas ao conjunto de atividades realizadas pela criança e que envolve o seu desenvolvimento e sua aprendizagem.

Dessa forma, torna-se possível dizer que, a escola pode ser vista como local propício para o desenvolvimento intelectual da criança, assegurando a mesma as diferentes maneiras de aprender, com vistas na sua formação global, tornando-a capaz de progredir sozinha, bem como transformar a sua própria realidade.

Friedmann (1996) acredita que as crianças devem ser vistas como seres sociais e o trabalho na escola deve ocorrer de forma construtiva, favorecendo a estas sua integração na sociedade. A autora afirma que “A educação deve instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, responsabilidade e cooperação.

Vale ressaltar que o desenvolvimento infantil só acontece de forma global, quando a criança por si só, construir a sua própria personalidade e inteligência. Para tanto devem ser oferecidas a esta atividades que possibilitem o conhecimento total, bem como a satisfação de suas necessidades e o desafio à sua inteligência.

No que se refere ao desenvolvimento geral da criança, este só poderá ser considerado completo, quando for compreendido que neste contexto o que está em jogo não é tão somente o cognitivo, mas também o sócio-afetivo, tendo na descentração e na cooperação as condições básicas para o equilíbrio afetivo da criança.

A criança é um ser histórico social e, portanto, necessita das relações sociais para se desenvolver. Tais relações estão no seu meio social e são adquiridas, através do processo de interação, fundamentadas nas trocas de experiências, vistas como elemento fundamental para o desenvolvimento e a aprendizagem humana.

Pensando nas abordagens realizadas sobre o assunto em discussão até o momento, é importante que, ao elaborar as atividades na escola, se torne essencial a significância dada aos objetivos propostos, articulando-os de forma integrada, levando em consideração a realidade sociocultural, seu estágio de desenvolvimento e o processo de construção de conhecimentos, destacando que tais atividades devam caracterizar desafio e incentivos à descobertas, criatividade e criticidade.

Vários são os caminhos metodológicos para que a aprendizagem se efetive de forma significativa, estando nestes o jogo como uma estratégia para tal, porém sua utilização não

deve excluir outras práticas educativas, visto que, as diversidades estratégicas no campo educacional são inúmeras.

O jogo no ambiente escolar é uma das diversas estratégias pedagógicas que trazem em si uma perspectiva criadora, autônoma e prazerosa. É por meio do jogo que se torna possível a abertura do mundo social e a cultura infantil, bem como o incentivo ao seu desenvolvimento. Ao trabalhar com o jogo, não deve ser esquecido o caráter de prazer e ludicidade que o mesmo propicia à criança, posto que, ambos são relevantes na vida infantil.

Em relação a utilização do jogo na esfera **educacional Bruner** identifica a estrutura deste à linguagem. Para o autor, o jogo propicia à criança a criatividade, levando à descoberta das regras, cooperando assim com a aquisição da linguagem. Para ele “É a ação comunicativa que se desenrola nas brincadeiras entre mãe e filho, que dá significado aos gestos em que permite à criança decodificar contextos e aprender a falar” (KISHIMOTO, 1999, p. 33).

Segundo Bruner as ações praticadas durante a brincadeira são entendidas como trocas lúdicas, propiciando o desenvolvimento cognitivo da criança e servindo de meio na atribuição de significados a objetos ou fenômenos.

Os comportamentos de interação entre os indivíduos durante a ação lúdica, provém da comunicação estabelecida no quadro de trocas, e permitem uma flexibilidade na conduta levando a uma maior exploração no que se refere a sua forma de agir.

Isso esclarece que as relações sociais entre o sujeito e o meio, são fundamentais para a aprendizagem humana, estando atrelados ao seu desenvolvimento, as formas de interações do adulto como maneira de efetivar tal aprendizagem.

Piaget encorajou muito as pesquisas psicológicas em relação ao jogo infantil. Sua análise sobre o jogo como parte integrada à vida mental, segue uma orientação cognitiva denominada assimilação e a outra acomodação.

Para Piaget “Cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante o ato de inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo, enquanto ao mesmo tempo, mantém sua estrutura mental intacta. O brincar, neste caso, é identificado pela primazia da assimilação sobre a acomodação. Ou seja, o sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu e suas estruturas mentais” (KISHIMOTO, 2003, p.39).

O autor verificou que durante a infância três sistemas se sucedem no jogo infantil: o de exercício, o simbólico e o de regras. Cada um apresenta características próprias dentro de



uma faixa etária que normaliza os comportamentos vistos. O jogo de exercício ocorre durante o primeiro ano e seis meses de vida da criança, sendo a repetição de sequências a atividade estabelecadora de ações e manipulações por puro prazer.

Os jogos simbólicos aparecem aos dois anos de idade da criança com o surgimento da linguagem e representação. Segundo Piaget “A brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solidária envolvendo o uso idiossincrático de símbolos: brincadeiras sociodramáticas usando símbolos coletivos não aparecem senão no terceiro ano de vida” (KISHIMOTO, 2003, p.40).

Através do jogo simbólico a criança transportará a satisfação simplória da manifestação. Ela compreenderá a realidade externa por meio de distorções ou transposições. É no jogo simbólico que encontrará “satisfação fantasiosa de conflitos e preenchimento de desejos”. À medida que mais avançar na idade mais próxima da realidade ficará.

O jogo de regras é o que marca a mudança da atividade individual para social, ocorridas a partir dos quatro anos e predominante dos sete aos onze anos. Entendendo regra como interação de indivíduos e sua regulamentação social, Piaget distinguirá dois tipos: as que vêm de fora e as construídas espontaneamente, que são originadas dos jogos de exercício e dos simbólicos.

Segundo Piaget (Apud. Kishimoto, 2003), o desenvolvimento do jogo se dá por meio de processos individuais e simbólicos da maneira própria de ver as coisas, que a criança tem, que são derivados da estrutura mental da criança. A representação distorce a assimilação e delibera o faz-de-conta, que leva a criança a rever sua experiência, satisfazendo o ego mais que subordina a realidade.

É fundamental ressaltar que desde cedo, as regras fazem parte da vida da criança, o que caracteriza a não satisfação de seus desejos, iniciando assim a percepção de que existem regras que não são impostas por ela, mas sim pelos adultos. Para tanto, o jogo de regras passa a ser uma maneira estruturada de exercícios que organizam as regras reais, as quais a criança deverá conviver, fazendo-a entender que não é totalmente livre para fazer tudo que pensa e tem vontade de realizar ao seu modo.

As regras são essenciais para que a criança compreenda que os limites existem e precisam ser obedecidos, mesmos que estes estejam expressos em situações de jogo, devendo ser aceitos como forma de respeito, de cooperação, de estimulação à mudança de atitudes e construção de novos valores, fazendo destes o elo de articulação entre o convívio individual e grupal.

Remetendo a questão da utilização dos jogos de regras no ambiente escolar, é importante que seja dada a ênfase a discussão das mesmas, para que a criança possa expor suas ideias a respeito, bem como entender a necessidade daquelas que já são explícitas, e elaborar de forma coletiva as que possam ter caráter implícito provocando mudanças na execução do jogo, fazendo as variantes que a sua imaginação criativa assim possibilitar.

A construção de regras coletivamente é fundamental para a aquisição do conhecimento durante o jogo, uma vez que, estas propiciam a participação efetiva, criativa, sociabilizadora, autônoma, consciente e disciplinadora, levando a criança ao êxito e o desejo de brincar.

Seguindo o mesmo pensamento de Piaget, Wallon (Apud. Kishimoto, 2003), concorda que a “origem do comportamento lúdico provém da imitação que representa uma acomodação ao objeto”. Para ele, a “acomodação postural” se tornará a base do que é a imagem e a participação motora como a imitação do real, ou seja, a representação tem sua origem na imitação.

Assim como Piaget, Wallon, classifica em quatro tipos os jogos: “funcionais, de ficção, de aquisição e de construção”. As atividades lúdicas funcionais representam os movimentos simples, as de ficção são as brincadeiras de faz-de-conta com bonecas. Nas atividades de aquisição a criança aprende vendo e ouvindo, faz esforço para compreender as coisas, seres, cenas, imagens e nos jogos de construção, reúne, combinam objetos entre si, modificam e criam objetos. (Apud. KISHIMOTO, 2003, p. 41).

A atividade lúdica para Wallon é uma maneira exploratória de infração da situação presente. Para esse autor o social está inserido num processo de interação da criança com o adulto, o que é responsável pela emoção, característica no surgimento da ação de descobrir o mesmo.

Nos escritos de Vygotsky encontram-se detalhes referentes ao jogo infantil numa abordagem alternativa à teoria de Piaget, quanto a participação do contexto social na formação da inteligência.

Tanto para Vygotsky, quanto seus seguidores, os jogos imitativos (para Piaget, jogos simbólicos) “são aqueles onde as crianças imitam ações reais e não apenas ações sobre objetos ou uso de objetos substitutos. Não há atividade propriamente simbólica se os objetos não ficam no plano imaginário e são evocados mais por palavras que por gestos” (KISHIMOTO, 2003, p.42).

Para Vygotsky (Apud. Kishimoto, 2003), o fator social deve ser valorizado, indicando que numa situação imaginária o jogo de papéis adquire elementos do contexto cultural, absorvidos através da comunicação e interação.

Vygotsky dá ênfase ao jogo como um instrumento fundamental para o estímulo do desenvolvimento da zona de desenvolvimento proximal, sendo esta a fase de desenvolvimento potencial, em que ocorre o processo de interação social da criança com o adulto ou colega mais experiente, considerados como possibilitadores da sua passagem de um nível para outro, o que efetiva a construção de conhecimento.

Dois elementos são elencados por Vygotsky como relevantes na brincadeira infantil, sendo estes “a situação imaginária e as regras. Em que uma ponta encontra-se o jogo de papéis com regras implícitas e, em outra o jogo de regras com regras explícitas. Há um processo que vai de situações imaginárias explícitas, com regras implícitas, às situações implícitas com regras explícitas”. (KISHIMOTO, 2003, p. 43).

Têm-se como exemplo dessa situação explícita no parágrafo anterior o jogo de dominó, em que as regras são explícitas, ou seja, contidas como instruções a serem seguidas e elaboradas por outra pessoa e não pelo participante do jogo, enquanto que no jogo de faz-de-conta a presença de regras são implícitas, ou seja, elaboradas pelo próprio participante da brincadeira.

Segundo Vygotsky (Apud. Kishimoto, 2003), a brincadeira é a atividade marcante durante os primeiros anos de vida da criança, e estabelece base “de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal”. A atividade livre propicia a criança o desenvolvimento de iniciativas, da expressão, de seus desejos das regras sociais frente uma situação imaginária.

Para os seguidores de Vygotsky, a atividade social é vista especificamente na interação entre crianças e profissionais, tendo nestas a aprendizagem das brincadeiras do contexto social, as quais são subsidiadas pelos mesmos.

Destaca-se no contexto educacional a abordagem de Froebel quanto ao jogo infantil, considerando a sua importância na aplicabilidade de tal elemento como essencial ao desenvolvimento da criança.

Froebel, criador do jardim de infância, fez com que o jogo fizesse parte do currículo de Educação Infantil. Ele concebe o jogo como auto-atividade e expressão das capacidades da criança, o que se contrapõe a organização dos dons e ocupações, uma vez que, predomina a maneira de como encontram organizadas as atividades infantis de natureza imitativa e com conteúdos pré-estabelecidos.

### 3. O JOGO E SEUS SIGNIFICADOS NA EDUCAÇÃO ATUAL

Os estudos atuais revelam que o termo jogo é visto como uma atividade educativa, que tem a sua origem no renascimento (jogo educativo) e apesar de suas diferenças apresentam duas funções concomitantes: “a lúdica e a educativa”.

A função lúdica está expressa nas possibilidades que o jogo oferece, sendo estas a diversão, o prazer e até mesmo o desprazer, quando escolhido de forma voluntária. A função educativa se remete a qualquer ação que completa o indivíduo no seu saber, seus conhecimentos, bem como a apreensão do mundo.

É importante salientar que entre essas duas funções se faz necessário a presença do equilíbrio, para que assim, possa ser efetivado o objetivo do jogo educativo. Tais fundamentos possibilitam o esclarecimento de que, quando ocorre o desequilíbrio surge duas situações, ou se tem apenas jogo (lúdico), e não ensino; ou se tem ensino e não jogo.

O jogo utilizado com fins educacionais devem conciliar as duas funções “lúdica e educativa”, tornando-se assim, elemento fundamental nas situações de aprendizagem e, portanto, no desenvolvimento humano, propiciando a aquisição de diversas habilidades cognitivas, psicomotoras e afetivo-sociais.

Enfatiza que o uso do brinquedo/jogo com fins pedagógicos remete-nos para relevância desse instrumento, para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo educativo contribui para a aprendizagem da criança contemplando-a de várias formas sua representação ou sua múltiplas inteligências. (KISHIMOTO, 1999, p.36).

Ressalta-se também a importância devida na ação pedagógica em relação a organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças, ao se trabalhar o jogo educativo.

É crescente o número de autores que fazem uso do jogo na escola, com finalidades lúdicas e educativas. Dentre eles destaca-se Campagne, citado pela autora, que aponta alguns critérios na seleção adequada de brinquedos “de uso escolar”, garantindo assim a essência do jogo.

**O valor experimental** que permite a exploração e a manipulação; **o valor da estruturação** que dar suporte à construção da personalidade infantil; **o valor de relação** que coloca a criança em contato com seus pares e adultos, com objetos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações e **o valor lúdico** para avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação lúdica. (KISHIMOTO, 2003, p. 20).

São acrescentados a tais critérios a questão da idade, as preferências, as capacidades, os projetos de cada criança e uma constante verificação da presença do prazer e dos efeitos positivos do jogo.

Uma vez entendido como uma ação que não é inata, e sim aquisição social, o educador deve ficar atento quanto ao auxílio à criança, ensinando-a a utilizar o brinquedo, bem como participar das brincadeiras demonstrando além de prazer estímulo em suas ações. Kishimoto (2003), menciona outros autores como Alain, Chateau, Vial e Mialaret, os quais fazem referências ao jogo educativo.

Para Alain (Apud. Kishimoto, 2003), o jogo possibilita o aprendizado pelo erro, estimula a exploração e a solução de problemas. São vistos pelo autor dois momentos importantes no contexto escolar: a aquisição sistemática do saber e o lado não-sério.

Chateau (Apud. Kishimoto, 2003), compreende o jogo na expressão do eu como fins naturais e instrumento do adulto para formar criança como fins artificiais. Ele também acredita no jogo como preparo de habilidades e conhecimentos para o trabalho, que não deve ser compreendido como um caminho que prepara para uma profissão em especial, mas sim, como uma estratégia que proporciona a aprendizagem para a vida adulta.

Esse autor destaca que a educação não pode ser pensada basicamente no jogo, devendo portanto em certos momentos trazê-lo à vida social. Assim ao adquirir características tanto do jogo como do trabalho a escola forma o jogo educativo como objetivo para incentivar a moral, o interesse, a descoberta e a reflexão. Vial (Apud. Kishimoto, 2003) contempla a importância da adoção do jogo por seus efeitos.

O autor distingue o jogo didático do jogo educativo. Para ele, o jogo educativo possui uma significância mais ampla no campo educacional ao admitir que o mesmo seja mais dinâmico, ativo e permissível de exploração e efeitos diversos na esfera cognitiva, corporal, social e afetiva, enquanto o jogo didático ao seu entender “é inadequado para o desenvolvimento infantil por limitar o prazer e a livre iniciativa da criança e tornar-se muitas vezes monótono e cansativo” (KISHIMOTO, 2003, p. 22).

Mialaret e Vial (Apud. Kishimoto, 2003), compreendem o brincar livremente da criança como um processo educativo espontâneo, onde a aprendizagem ocorre sem constrangimento dos adultos, na interação com seu meio, contudo deve-se ater que essa liberdade é relativa e restrita pela incerteza do próprio contexto histórico cultural a que a mesma esteja inserida. Caso ocorra planejamento e organização do espaço, privilegiando materiais adequados e possível a maximização das potencialidades do jogo.

Compreende-se assim que, a partir do momento que é respeitada a natureza do jogo pedagógico desaparece essa polêmica, passando, portanto, a utilização de qualquer jogo nas práticas educativas, como um meio imprescindível ao desenvolvimento infantil.

### **3.1 A contribuição do jogo no desenvolvimento da criança**

A criança enquanto ser em desenvolvimento se expressa a todo instante no meio em que vive, expondo as mais variadas aprendizagens que foram apreendidas nas relações sociais, conforme assegura Segundo Antunes (2002):

Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade. Essas novas funções e habilidades, ao entrarem em ação, impelem a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível “linguagem” dessa atividade é o brincar, é o jogar. Portanto a brincadeira infantil está muito mais relacionada a estímulos internos que a contingências exteriores (ANTUNES, 2002, p. 37).

É pensando no desenvolvimento integral da criança “ser que brinca” que o educador deve estar atento as habilidades que os jogos propiciam a mesma. Assim é de extrema importância o conhecimento quanto a funcionabilidade do jogo, bem como a faixa etária adequada a sua aplicabilidade e também no que se refere aos objetivos pretendidos.

Diante disso é possível identificar a relevância dos diferentes tipos de jogos na educação infantil, e as diferentes habilidades propiciadoras do desenvolvimento cognitivo, da linguagem, afetivo-social, físico-motor e moral.

As informações a seguir procuram esclarecer melhor cada desenvolvimento mencionado anteriormente, deixando claro, a sua contribuição para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças da educação infantil em cada um deles.

A utilização do jogo nas atividades de rotina, durante o período de permanência da criança na escola, precisam ser compreendidas como ações que possibilitam a aprendizagem de forma diferenciada, nas mais diferentes esferas do desenvolvimento humano.

### **3.2 Desenvolvimento cognitivo**

Esse tipo de desenvolvimento está articulado a construção do conhecimento, que por sua vez, não são adquiridas sem esforço ou transmitidas hereditariamente. Piaget (Apud. Friedmann, 1996), afirma que “o desenvolvimento intelectual é produto da própria atividade

da criança, que não para de estruturar e reestruturar seu próprio esquema; de construir o mundo a medida que o percebe”.

Essa afirmativa remete a totalidade das estruturas do conhecimento humano, que são resultantes da integração entre o sujeito cognoscente e o meio. Salienta-se que a aquisição do conhecimento é dependente do desenvolvimento e que a sua assimilação só é possível em determinados níveis.

Para Piaget (Apud. Friedmann, 1996), a base do conhecimento se encontra na construção de estruturas lógicas, onde uma operação está sempre ligada a outra, fazendo, portanto, parte de uma estrutura global.

A problemática do desenvolvimento para Piaget, centraliza-se na compreensão de formar, elaborar, organizar, e no que se diz respeito ao funcionamento das estruturas do conhecimento de natureza operativa. Destaca-se os três estágios ou períodos de desenvolvimento, considerados importantes dentro das estruturas construídas:

a) **período sensório-motor**, compreendido desde o nascimento até 1 (um) ano e meio de idade;

b) **período da inteligência representativa**, o que prepara e organiza as operações concretas.

Esse período está dividido em dois subperíodos que são:

- subperíodo das representações pré – operatórias (de 2 a 7 anos);
- subperíodo das operações concretas (7 a 11 anos)

c) **período das operações formais**: é aquele que é responsável pela orientação, a construção e a efetivação das estruturas intelectuais, conhecidas como próprias ao raciocínio hipotético dedutivo (12 aos 16 anos).

A ordem das estruturas são caracterizadas pela sucessão fixa das idades, que podem variar de uma sociedade a outra, não esquecendo que a ordem permanece. As informações mencionadas nos parágrafos anteriores sobre o desenvolvimento cognitivo explicitam como isso ocorre, procurando esclarecer a importância que deve ser dada para uma melhor compreensão do mesmo.

Ao expressar o termo cognitivo, logo vem a ideia da aquisição do conhecimento, tendo nesta os mais variados esquemas mentais, possibilitadores da aprendizagem humana. Reportando-se a construção e elaboração desses esquemas mentais, destaca-se a utilização do jogo como estratégia fundamental para tal finalidade.

No que ainda se refere a esse assunto Miranda (2001, p. 50) faz uso das ideias de Piaget, quando este afirma que “o jogo infantil até o estágio da maturidade intelectual proporciona o exercício do intelecto, por lidar com a observação, a atenção, a memória, a

imaginação, o vocabulário e outras dimensões da natureza humana. Essas informações levam a crer que o jogo é o meio mobilizador da cognição, desenvolvendo a inteligência e a personalidade, importantes na construção do conhecimento.

### **3.3 Desenvolvimento da linguagem**

A linguagem é uma das formas de expressão de comunicação do ser humano. Desde bebê a criança já se expressa produzindo sons e ruídos com a boca e a garganta. É a partir dos 6 a 12 meses que esta dá início a “conversa”, que acontece por meio de monossílabos como por exemplo ma-ma, ta-ta, etc.

É de fundamental importância para a aquisição do vocabulário da criança o meio social em que a mesma está inserida. Assim fica claro que a sua linguagem está estreitamente ligada a aquilo que ouve, principalmente de seus pais.

Como forma de representação verbal a linguagem é considerada básica no processo de desenvolvimento da criança. Piaget, (Apud. Friedmann, 1996, pp. 66). “sustenta que a linguagem só aparece depois do pensamento, e que ele depende sobretudo da coordenação de esquemas sensório-motores”.

Sendo a linguagem uma das maneiras de comunicação e expressão, ela é, portanto, um meio de interação social. A leitura, a escrita e a fala se fazem necessárias para que o indivíduo possa ter acesso aos conhecimentos do mundo, numa esfera social e histórica. A linguagem, possibilita o desenvolvimento da memória, da imaginação e da criatividade, o que propicia a transposição do pensamento concreto ao abstrato.

Nesse sentido Friedmann (1996, p. 66), explicita que “o jogo é o canal através do qual os pensamentos e sentimentos são comunicados pela criança”, “o que ocorre até sua aquisição da facilidade da linguagem”.

Referindo-se ao jogo como um dos recursos possibilitadores do desenvolvimento da aquisição da linguagem, destaca-se alguns jogos linguísticos citados por Antunes (1998, p. 47), como: jogo para a estimulação e ampliação do vocabulário da criança (telefone sem fio), jogo para dar fluência verbal (não diga não), jogo para o aperfeiçoamento da gramática (bingo gramatical), jogo para a alfabetização (jogo da memória) e para memória verbal (diálogo confuso), dentre outros.



### 3.4 Desenvolvimento afetivo – social

Considera-se como de relevante nesse tipo de desenvolvimento a interação da criança com o meio e com o grupo, tidos como fatores essenciais para a construção da sua identidade, da sua auto-imagem positiva e da sua personalidade.

A ênfase dada a interação como forma que possibilita o desenvolvimento infantil, é importante que seja inserido a mesma a questão da afetividade, posto que, esta tem grande influência no processo de ensino-aprendizagem, e portanto, na construção do conhecimento.

Friedmann (1996) sustenta essa ideia ao afirmar que, “a afetividade é uma constante no processo de construção do conhecimento e é ela que, na verdade, irá influenciar o caminho da criança na escolha dos seus objetivos” . Nesse sentido Wallon, na sua psicogenética, afirma que:

A dimensão afetiva ocupa lugar central tanto do ponto de vista da construção da pessoa quanto do conhecimento. Ele a considera fundamentalmente social: ela fornece o primeiro e mais forte vínculo entre os indivíduos e sempre a insuficiência da articulação cognitiva nos primórdios da história do ser e da espécie (. DANTAS, 1992, p. 85).

Saber lidar com alguns sentimentos como ódio, amor, insegurança, medo, alegria, tristeza, agressividade entre outros, é competência do educador ao trabalhar com a criança. Realizar articulações relacionadas a tais sentimentos, é possibilitar o seu desenvolvimento.

Outro fator importante no desenvolvimento da criança é a motivação, que irá estimular o seu interesse na realização das suas atividades. Ressalta-se a relevância do equilíbrio afetivo da criança, para que esta não venha sofrer bloqueios afetivos, o que caracterizará problemas no seu desenvolvimento geral, devido a canalização de energias nesta área.

Sendo a motivação fator importante para o desenvolvimento da criança na esfera afetiva e social, surge o jogo como estratégia essencial para a efetivação desse processo.

Para Miranda (2001, p. 70), “o jogo motiva porque propõe situações que provocam a curiosidade das crianças, levando-as a se questionarem, e assim a construir e reconstruir o conhecimento”.

Dando suporte para essa afirmação Alfaro (Apud. Miranda, 2001), expressa o seguinte: “(...) O jogo é importante no desenvolvimento emocional da criança, pois por seu intermédio se constitui um caminho possível para expressar ideias e sentimentos que estão latentes em seu interior, que de outra forma, não surgiriam ao seu exterior” (MIRANDA, 2001, p. 63).

Assim compreende-se que é através do jogo que crianças desenvolvem sentimentos de afetos, uma vez que, o mesmo é particularmente um pedaço da sua realidade, de maneira simplificada. Falando ainda em afeto, Miranda (2001), faz citação de Freud, por este acrescentar que “ao jogar a criança inventa um mundo fictício, cheio de seriedade para ela, uma vez que, este apresenta uma quantidade de afeto diferente do mundo real”. (MIRANDA, 2001, p. 64).

O parágrafo anterior esclarece que, é através do jogo que a criança vivência de maneira minimizada suas emoções e sentimentos, produzindo prazerosamente o que seria penoso na realidade.

Privar a criança de situações como as expressas nos parágrafo acima, principalmente aquelas socioculturalmente carentes, pode acarretar perdas tanto no nível intelectual quanto emocionais: “(...) intelectuais: rebaixamento do QI por falta de estímulo e motivação; emocionais: conduta associal, agressão hostil, deficiência do controle racional, incapacidade de dar e receber afeto, incapacidade para entender e aceitar limitações e insegurança de adaptação ao meio” (MIRANDA, 2001, p. 65).

### **3.5 Desenvolvimento físico-motor**

Em relação ao desenvolvimento físico-motor, a psicomotricidade, refere-se a necessidade que a criança tem de explorar seus movimentos da mesma forma que constrói seus conhecimentos, com uma ressalva, de que essa construção não depende apenas dos recursos biológicos e psicológicos, mas também do espaço de convivência social, ou seja, do meio onde está inserida. O desenvolvimento da criança está ligado a exploração corporal e espacial, uma vez que, suas atividades estão articuladas a sua interação com o meio em que vive. Nesse sentido compreende-se a importância da orientação espacial, ajustada a evolução do esquema corporal.

Piaget, “considera a ação psicomotora como a precursora do pensamento representativo e do desenvolvimento cognitivo e afirma que a interação da criança em ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetivos do seu meio é essencial para o desenvolvimento integral”. (Apud. FRIEDMANN, 1996, p. 67).

Para que o desenvolvimento físico-motor possa ocorrer de forma satisfatória se faz necessária a utilização do jogo como meio básico para a sua promoção, não esquecendo que o equipamento e os espaços utilizados são essenciais na motivação dos diferentes jogos motores.

Enfim, o jogo desempenha um papel fundamental para o desenvolvimento físico-motor da criança, uma vez que, este possibilita a aquisição de inúmeras habilidades, principalmente as que se integram as demais áreas do desenvolvimento.

### **3.6 Desenvolvimento moral**

É possível distinguir esse tipo de desenvolvimento, por meio das semelhanças que o mesmo tem ao processo de construção interior, ou seja, daquilo que vem do interior. Assim as regras do exterior são utilizadas pelas crianças a partir do momento que estas as constrói voluntariamente sem nenhuma coerção. Para justificar tal ideia, Friedmann, diz que:

A criança constrói a sua própria regra moral quando resolve sacrificar certos benefícios imediatos em proveito de uma relação recíproca, de confiança com o adulto, ou com outras crianças. Essa relação de confiança e respeito é pano de fundo para o desenvolvimento da autonomia. E só a cooperação leva à autonomia. (FRIEDMANN, 1996, p. 67).

Piaget (Apud. Friedmann, 1996, p. 67), assegura a ideia anterior ao falar que “a forma mais interessante para promover a cooperação, fator essencial do progresso intelectual é o trabalho em grupo”.

Esse trabalho em grupo apontado por Piaget, se refere aos jogos em grupos, que são aqueles brincados em conjunto pelas crianças de acordo com as regras tanto convencionais quanto arbitrárias, que são fixadas por convenção e consenso.

Friedmann (1996), cita Kamii & Devries, ao apontar que nesses jogos, os papéis de cada criança são interdependentes, opostos e colaboradores, e ocorre uma cooperação seguido-as e aceitando suas conseqüências.

Faz-se importante compreender que os jogos constituem um conjunto de regras consideradas complexas. Nesse conjunto de regras, destaca-se aquelas conhecidas como morais, recebidas pela geração anterior adulta e os jogos sociais, que são aqueles cujas regras são criadas pelas crianças. Segundo Friedmann (1996, p. 68), “No jogo ocorre a união da cooperação e da autonomia, que se dá, por meio da consciência das regras e da consciência da razão de ser das leis.

#### 4. OS TIPOS DE JOGOS MAIS UTILIZADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A relevância dada ao jogo é um processo que se estende a longa data, sendo introduzido no contexto da educação infantil, quando foi criado o Jardim-de-Infância inspirado nos princípios de Froebel.

Froebel concebia o jogo como auto atividade da criança e organizava os dons e ocupações infantis de natureza imitativa e com conteúdo predeterminado, o que caracterizava uma ambiguidade em suas concepções.

A tradição froebeliana é modificada por Dewey quando este percebe as crianças como seres sociais e a aprendizagem infantil como diversas situações do cotidiano.

Segundo Kishimoto, Paralelamente, na Europa a Escolanovista como Montessori divulgam a importância de materiais pedagógicos explorados livremente e Decroly expande a noção de jogos educativos. A ambiguidade froebeliana dá o alicerce para a estruturação do jogo educativo, e ao mesmo tempo, o desenvolvimento integral da criança. (KISHIMOTO, 2003, p. 23).

Nos dias atuais, a presença do jogo é comum entre aqueles que estudam as representações mentais, mostrando a importância do jogo para o desenvolvimento infantil, ao propiciar a descentração da criança a aquisição e a apropriação do conhecimento.

A importância quanto a utilização do jogo, deve ser fundamentada em objetivos, ou seja, numa finalidade, para que este não se torne em práticas aleatórias, caracterizadas por ações sem sentido para o desenvolvimento da criança, uma vez que, o mesmo possibilita a aquisição de habilidades propiciadoras de outros aprendizados futuros, que lhes servirão para a vida.

Posto isto, fica claro a relevância do jogo na educação infantil, destacando nesse contexto os quatro tipos de jogos mais utilizados e caracterizados como propiciadores do desenvolvimento da criança. São eles: jogos tradicionais, de construção, de faz-de-conta e de regras.

#### 4.1 Jogos Tradicionais

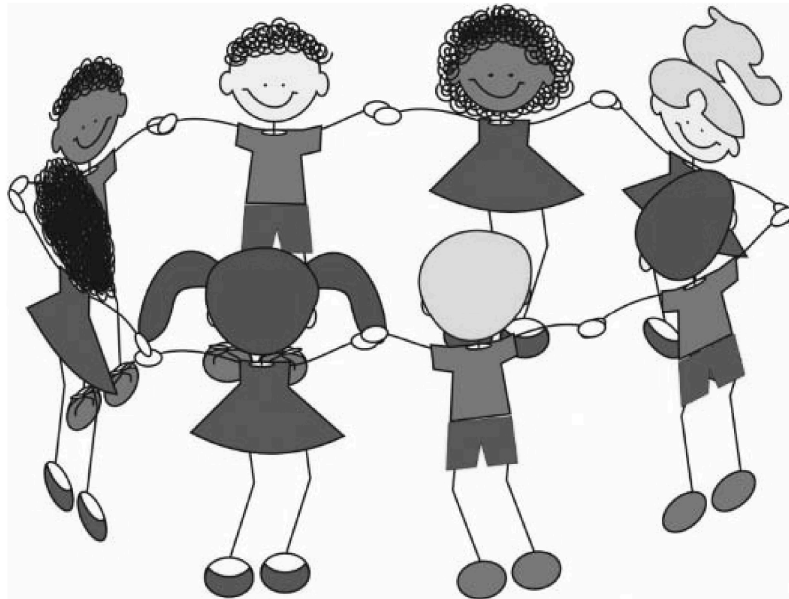


Figura 1. Fonte: retirado de “Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil”.  
Adriana Friedmann. São Paulo: Moderna, 1999, p. 75.

Estes jogos estão relacionados as brincadeiras infantis que possuem características folclóricas, ou seja, estão incorporadas as tradições de um povo, as quais são passadas de geração à geração, de forma oral, transmitidas espontaneamente, desenvolvendo diversas maneiras de convivência social e permitindo o prazer de brincar.

Esses jogos, ou brincadeiras tradicionais infantis, por serem de origem folclórica, assumem um caráter anônimo, tradicional, conservatório, transformador e universal, assim como a perpetuação da cultura infantil. (KISHIMOTO, 1999, pp.38-39).

Vários são os jogos que fazem parte do repertório dos jogos tradicionais, sendo a sua maioria passado de geração à geração, tendo em alguns lugares modificações das regras, mas o que se observa é que o conteúdo do jogo permanece. Dentre eles têm-se a amarelinha, barra-manteiga, as brincadeiras de roda, pular corda, bolinha de gude, cinco marias, passa anel, corrida de saco, pular elástico, mãe da rua, balança caixão, cabra cega, esconde-esconde, pega-pega, etc.

Para Friedmann “Os jogos tradicionais infantis são uma forma especial da cultura folclórica, oposta a cultura escrita, oficial e formal. O jogo tradicional infantil é a produção espiritual do povo, acumulada através de um longo período de tempo” (FRIEDMANN, 1996).

A autora faz referências que vão ao encontro do que diz Kishimoto, quando afirma que o jogo tradicional é aquele transmitido de forma expressiva de uma geração à outra, fora das instituições oficiais, nos parques, nas ruas,

praças, etc., e é incorporados pelas crianças de forma espontânea variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro): muda a forma, mas não o conteúdo do jogo tradicional. (FRIEDMANN, 1996, p. 43).

Corroborando com as ideias da autora mencionada acima podemos afirmar que há um entrelaçamento dos jogos tradicionais com os modernos, eles vão passando de geração em geração e com isso vão sofrendo adaptações. Ainda de acordo Friedmann jogos afirmou acima os jogos tradicionais podem ser agrupados em dois contextos:

- No primeiro contexto, os jogos tradicionais representam os antigos costumes, cultos e rituais, procurando mostrar traços da antiguidade e são ricos em análises das origens dos jogos tradicionais, sendo considerado como sistema que regula a vida social das crianças.
- No segundo contexto os jogos tradicionais são constituídos por coleções e estudos de caráter pedagógico escolhidos e apresentados para uso educacional. A criança é o sujeito da educação e o jogo possui uma função educacional desenvolvendo habilidades físicas, cognitivas, linguísticas, etc.

Esses estudos seguem a mesma linha conceitual e metodológica em que a ordem histórica e social são consideradas elementos constitutivos da infância e do jogo. O jogo tradicional é portanto, compreendido como parte integrante do patrimônio lúdico-cultural infantil, e procura expressar seus valores, seus costumes, suas formas de pensamentos e seus ensinamentos, ou seja, aqueles interligados a época e cultura de cada povo, constituindo assim parte indissociável de sua história de vida.

## 4.2 Jogos de Construção



Figura 2. Fonte: retirado de Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil. Adriana Friedmann. São Paulo: Moderna, 1996, p.45.

O jogo de construção não é apenas uma simples manipulação de objetos ou tijolinhos de construção de casas, móveis ou cenários para brincadeiras de símbolos, uma vez que, ele apresenta uma relação intrínseca com o faz-de-conta, o que leva a supor que tanto o faz-de-conta quanto o jogo de construção estão constantemente ligados pelo simbolismo.

Como exemplo desse tipo de jogo, têm-se o monta tudo, que fazendo uso das suas peças a criança faz uso da sua imaginação e constrói o brinquedo para ser utilizado na sua brincadeira, tendo nessas construções a presença de aviões, bonecos, carros, camas, cadeiras, castelos, animais, casas, etc. demonstrando a criatividade de representação e construção que os mesmos são capazes de realizar.

Esse processo de construção possui total relevância para o desenvolvimento infantil. É a partir dele que ocorre o reunir, o combinar, o modificar e o transformar. Tais habilidades propiciam não apenas conhecer os objetos, mas também a reconstrução de outros, possibilitando assim, a explicação quanto a sua forma de atuar sobre a realidade.

Além desse exemplo mencionado no parágrafo anterior, pode-se considerar também como jogo de construção aqueles que a criança o faz a partir de um objeto que tem na prática social uma outra funcionabilidade, como por exemplo a caneta servir de carrinho ou avião, em situações de brincadeiras.

O criador dos jogos de construção é Froebel que idealizou os tijolinhos para alegria da criança e dos fabricantes. As crianças se alegram criando, construindo e transformando bairros e cidades, estimulando assim sua imaginação infantil. Os jogos de construção marcam a transformação interna na noção de símbolo. Eles posicionam-se entre o jogo e o trabalho inteligente.

Segundo Kishimoto “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança” (KISHIMOTO, 1999, p. 40).

A criança por meio do jogo de construção, expressa sua imaginação e seus problemas, desenvolvendo o afetivo e o intelectual, tais características possibilitam que a criança cresça de forma significativa.

Durante o jogo de construção, a criança tem oportunidade de transformar em temas de brincadeiras suas construções, que vão evoluindo e aumentando de complexidade de acordo com o seu desenvolvimento.

Na compreensão da importância das construções é preciso considerar a linguagem (a fala) e os atos da criança que demonstram complicadas relações, bem como suas ideias presentes nas representações e os temas nelas apresentados.

As ideias e ações das crianças são adquiridas em seu meio social, familiar e escolar. É na escola que a criança deve ampliar seu currículo e o conteúdo das representações simbólicas recebidas, que veiculados às brincadeiras infantis como tema das mesmas, aos materiais, as oportunidades de interação e ao tempo disponível conferem a escola a grande responsabilidade pelo currículo da criança o que na maioria das vezes é bastante ignorado pela maioria das mesmas.

Antes dos três anos de idade a criança apenas manuseia grandes blocos ou objetos de encaixe, de forma a explorá-los, empilhando-os sem nenhuma preocupação na criação de algo. É a partir dessa idade, mais ou menos com quatro anos que a criança inicia novas explorações e utilização de diferentes modalidades, partindo de modelos já criados. Para Kishimoto “a complexidade das construções cresce com a utilização de reproduções de desenhos, esboços, fotografias ou orientações verbais do professor (KISHIMOTO, 2000, p.31).

Venguer, um pesquisador russo exemplifica a evolução do jogo de construção por meio de uma série de exemplos. Ele cita o jogo de construção por imitação, a construção segundo um modelo, atividades por meio de esquemas construção por modelos análogos, e por último, construções feitas segundo o próprio projeto da criança ou por alguma condição dada pela brincadeira em que está envolvida (Apud. Kishimoto, 2003, p. 31). Essa evolução clarifica uma introdução a zona de desenvolvimento proximal por meio da brincadeira, como veremos no trecho mencionado abaixo:

Na ação livre de transportar blocos de um lado para outro, um novo problema colocado pelo professor enriquece a experiência da criança que se esforça na construção de um caminho, mobilizando habilidades mentais para solucioná-lo... Esse esforço exige a utilização da potencialidade da criança, de conteúdos cognitivos que são empregados para solução de um problema. Instala-se a ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL que permite a criança dar um salto em seu desenvolvimento, auxiliado pela ação estimuladora do adulto num contexto de brincadeira. (KISHIMOTO, 2000, p.36).

É notório saber que crianças pequenas apresentam dificuldades em concretizar projetos, devido a falta de visualização destes, o que não dar para ser antecipado, daí a importância da zona de desenvolvimento proximal. Onde o professor aguarda a criança amadurecer para após auxiliá-lo, o que colabora para o desenvolvimento da inteligência e criatividade.



Tal atitude do professor, é considerada como de relevante no processo do desenvolvimento e da aprendizagem humana, que por sua vez, só tem a contribuir, para que a formação da criança possa ocorrer de forma sucessiva e significativa.

### 4.3 Jogo de faz-de-conta



Figura 3. Fonte: retirado de Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. Adriana Friedmann. São Paulo: Moderna, 1996, p. 30.

Também conhecido como jogo imaginário ou simbólico, o jogo de faz-de-conta surge por volta dos 2/3 anos, quando a criança inicia a fala e a representação.

Veja essa situação:

Jacqueline (2 anos e 5 meses) brincando (jogo simbólico) no jardim, pega um graveto e uma caixa de papelão cheia de areia. Mergulha o graveto na areia e diz: “A água está quente!” Espera uns minutos, volta a colocar o graveto na areia e diz: “Agora está bem, mas que sorte!”. Aproxima-se da irmã Lucienne e faz de conta que lhe tira a roupa, fazendo os gestos sem tocá-la. (Fonte: Retirado do material impresso para o Programa de Educação Continuada (PEC), (2001), Tema 2, Módulo 2 Subunidade 2.2.1, p. 352).

Nessa situação de faz-de-conta têm-se a presença representativa de uma vivência da realidade, seguida da fala. A criança nesse caso se coloca no lugar do outro e ao fazê-lo adquire a característica desse outro.

Quanto a fala, a forma como a criança a expressa é uma característica típica dessa faixa etária, denominada de fala egocêntrica. Essa fala vai sendo evoluída juntamente com o pensamento, estabelecendo um elo entre ambos, que posteriormente vai se modificando e se desenvolvendo.

Para Vygotsky, “O significado das palavras é um fenômeno de pensamento apenas na medida em que o pensamento ganha corpo por meio da fala, e só é um fenômeno da fala na medida em que está ligada ao pensamento verbal, ou da fala significativa – uma união da palavra e do pensamento” (VYGOTSKY, 2003, p. 151).

Analisando o que diz Vygotsky, é possível compreender que a fala é um processo do pensamento humano que terá a sua significância a partir do momento em que esse passa a adquirir sustentabilidade na mesma, não esquecendo da ligação que deve existir entre a palavra e o pensamento. Além disso, é importante salientar que nesse processo ainda está em jogo a questão da particularidade da fala em cada estágio do seu desenvolvimento.

Vygotsky (2003), deixa claro que “os significados das palavras são formações dinâmicas, e não estáticas. Modificam-se à medida que a criança se desenvolve; e também de acordo com as várias formas pelas quais o pensamento funciona” (VYGOTSKY, 2003, p. 156).

A partir da idade de 2/3 anos a criança passa a modificar os significados de objetos (representando-os quando ausente), de eventos (quando evocados), expressam fantasias e sonhos, conflitos, medo, angustias, assumindo papéis presentes em sua vida, em seu ambiente social. A criança ao entrar no mundo imaginário manifesta por meio dos jogos e brincadeiras não apenas suas fantasias, mas também seus pensamentos, emoções e as regras implícitas em seu dia-a-dia, o que é fruto de suas experiências vividas por ela incorporada em diferentes contextos.

Os conteúdos das representações simbólicas vividos pelas crianças são oriundos do contexto social em que ela está inserida: família, escola, amiguinhos de bairro, etc. Entretanto, em sua grande maioria, estão todos voltados ao currículo escola, uma vez que, é na escola que a criança passa a maior parte do seu tempo, e tem mais acesso a materiais para brincar, as interações sociais e as trocas e temas para brincadeiras. Seus pensamentos e atos também são frutos do seu contexto sociocultural e estão voltados à escola.

É através do jogo de faz-de-conta que a criança poderá criar objetos e situações, buscando novos significados para desenvolver assim a função simbólica e através dela a racionalidade, fundamental ao ser humano.

O jogo de faz-de-conta, é a satisfação dos desejos da criança, por meio da transformação do real. “A criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção” (RIZZI e HAYAT, 1998, p.12).

Segundo Friedmann (1996), o jogo de faz-de-conta está dividido em três fases: a primeira fase até os 4 anos, segunda fase até os 7 anos e a terceira fase até os 11/12 anos.

Na primeira fase tem-se a criança imitando objetos, pessoas e/ou situações envolvendo ambos. A criança reproduz o que foi visto ou vivido por meio de imitações. Nessa fase a criança cria situações, altera e inverte posições e inventa histórias.

Na segunda fase têm-se mais a representação imitativa da realidade, onde a criança fala “a boneca vai comer e depois dormir” e é isso que acontecerá. A criança nessa fase aproxima-se mais do real, diminuindo a difamação lúdica.

Na terceira fase a criança abandona o jogo egocêntrico em detrimento do espírito de cooperação entre os participantes do jogo. Observa-se que nessa fase existe “uma coordenação cada vez mais estreito de papéis e um total florescimento da socialização” (FRIEDMANN, 1996, p.32). Enfim, no final dessa fase já tem-se presente o início do desenvolvimento de construções, desenhos cada vez mais adaptados e trabalhos manuais.

#### 4.4 Jogos de regras



Jogo de bolinha de gude

Figura 4. Fonte: retirado de “Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. Adriana Friedmann. São Paulo: Moderna, 1996, p. 34.

Os jogos de regras é uma atividade lúdica, socializável, que tende a substituir o símbolo. Há duas espécies de regras: as transmitidas, ou seja, aquelas que se tornam “instrucionais” por serem transmitidas de geração a geração e as “espontâneas”, que são aquelas que são criadas no momento, surgem através de contatos estabelecidos nos jogos.

Sendo a regra necessariamente uma regularidade colocada pelas sociedades, sua transgressão caracteriza uma falta.

Para Piaget, os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas, etc.), ou intelectuais (cartas, xadrez, etc.), em que há competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentada quer por um código transmitido de geração em geração, quer por acordos momentâneos. (FRIEDMANN, 1996, p.29).

Esses jogos supostamente têm origens “em costumes adultos que caíram em desuso (de origem mágico-religioso); em jogos de exercício sensório-motores que se torna coletivos e em jogos simbólicos que passaram a coletivos, esvaziando-se de seu simbolismo” (FRIEDMANN, 1996, p. 33).

Os jogos de regras tem início aos 5 anos de idade, todavia é principalmente dos 7 aos 12 anos que se desenvolverá, sendo duradouro por toda a vida do indivíduo, presente nos jogos de cartas, tabuleiro, esporte, etc.

As crianças, através dos jogos de regras, desenvolvem não apenas aspectos sociais, morais e cognitivos, como também aspectos políticos e emocionais, constituindo um conteúdo natural na cooperação da elaboração das regras.

Quanto aos aspectos morais, Piaget afirma que “os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana. Para ele isso ocorre por três motivos: primeiramente, representam uma atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas que, embora sejam herdadas das gerações anteriores, podem ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato este que explicita a condição de “legislador” de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si caráter moral, o respeito a elas devido é, ele sim, moral (e envolve questões de justiça e honestidade). Por fim, tal respeito provém de mútuos acordos entre os jogadores, e não da mera aceitação de normas impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores. (LA TAILLE, 1992, P.49).

Nos jogos de regras, a criança desenvolve o raciocínio por meio das diferentes posturas e da tomada de decisões. É nessa fase que a autonomia se torna maior. O jogo deixa de ser puro divertimento ou recreação e se torna uma atividade natural de satisfação humana.

Friedmann, (1996), corroborando com Vygotsky, acredita que o jogo é essencialmente desejo satisfeito, originado dos desejos insatisfeitos da criança que se tornam afetos generalizados: e que é natureza das regras da brincadeira a não existência de atividades lúdicas sem regras.

## CONCLUSÃO

A temática em discussão vem justificar o interesse tanto pessoal quanto profissional de querer investigar qual a importância do jogo no desenvolvimento da criança, enquanto ser em formação e que brinca.

A ludicidade é característica intrínseca do ser humano, portanto, à criança necessita brincar, inventar, jogar e criar, para crescer e se desenvolver, mantendo assim, seu equilíbrio com o mundo.

Os estudos realizados clarificaram as dúvidas pertinentes ao tema, explicitando a necessidade da inserção do jogo nas práticas educativas, não como um fim, mas como um meio, uma nova estratégia diferente da tradicional, que possibilita o desenvolvimento cognitivo, afetivo-social, da linguagem, físico-motor e moral da criança. Esses estudos ofereceram condições propícias a superação do senso comum, agregando novos conhecimentos, por meio de pressupostos teóricos, considerados como fundamentais à validação das expectativas preexistentes em relação a temática em discussão.

Percebeu-se que, as informações expressas nos pressupostos teóricos de que alguns pais e educadores compreendem o espaço escolar como um lugar em que se deve aprender a ler e escrever, vão de encontro ao que ocorre na maioria das vezes na situação real, justificando assim, o desejo de ambos, na limitação do emprego de atividades com jogos nas práticas escolares.

É importante salientar que, esses dizeres esclarecem que essa abordagem se refere a questão filosófica, de formação e insegurança por parte de alguns pais e professores, que desconhecem a importância do jogo na aprendizagem da criança.

A realização dessa pesquisa fez com que outros conhecimentos fossem adquiridos, e que, ao se tornarem instrumentos de reflexão, enfatizaram a utilização do jogo como um meio educacional, devendo-se perceber a importância que o mesmo propicia à aprendizagem da criança, bem como o avanço para a educação. Assim, é de fundamental importância, a sua aplicabilidade nas práticas pedagógicas, como mais um recurso para aprendizagem, não esquecendo, que todo jogo é educativo e tem uma função lúdica, devendo haver, portanto, equilíbrio entre ambas.

Ao pensar na aplicabilidade do jogo na prática educativa, vale ressaltar que, cabe ao professor saber utilizá-lo, ter clareza quanto a sua funcionabilidade, a faixa etária a ser trabalhada e por que não, jogá-lo, sendo sujeito da brincadeira. Jogar com a criança, em grupos e com parceiros é um compromisso que todo educador deve ter com a criança, uma

vez que, o jogo favorece o desenvolvimento integral da mesma, inclusive a aprendizagem do respeito as regras, tanto implícitas quanto explícitas, o que vem possibilitar a compreensão das regras sociais, e portanto, do espaço de convivência social a que está inserida.

Inserir o jogo nas práticas pedagógicas é de fundamental importância, posto que, o mesmo possibilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas (atenção, concentração, memorização, criatividade, etc.), psico-motoras (correr, pular, girar, rolar, sentar, levantar, etc.), afetiva-social (respeito a si e ao outro, responsabilidade, cooperação, autonomia, confiança em si, esforço de superar-se, etc.), moral (respeito as regras do jogo, mudança de atitude, relacionada a compreensão, aceitação, etc.).

O conjunto de habilidades desenvolvidas por meio do jogo, torna possível a minimização de alguns aspectos considerados como negativos e que são apontados pela maioria dos professores, destacando dentre eles a motivação, a indisciplina, a atenção, a concentração, etc. Essa possibilidade está expressa naquilo que o jogo proporciona ao desenvolvimento da criança em todas as esferas necessárias à sua formação.

Por ser o jogo um instrumento indispensável ao desenvolvimento da criança, a sua presença em sala de aula é uma ótima proposta pedagógica, sugerida, portanto, àqueles interessados em querer propiciar um desenvolvimento infantil saudável, em que a alegria, o interesse e a motivação, estejam presentes no processo educativo.

Posto isto, fica claro a relevância dessa pesquisa para a realização tanto pessoal quanto profissional. Pessoal por elevar a autoestima, propiciar o entendimento da importância do jogo para o desenvolvimento da criança e utilizá-lo na vida pessoal com os filhos, netos, etc., além de perceber-se como ser humano capaz de buscar alternativas que satisfaçam a si e aos outros. Quanto a realização profissional, a mesma está expressa na compreensão da responsabilidade social atribuída ao educador, como mediador da formação da criança, que ao entendê-la como um ser que brinca, passa a perceber a necessidade do comprometimento com uma formação de qualidade, que se caracteriza pela aprendizagem significativa à sua vida futura.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 10ª. São Paulo: Edições Loyola, 2000.
- ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 10ª. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. O jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender- O resgate do jogo infantil. 7ª. Ed. São Paulo: Ática, 1998.
- \_\_\_\_\_. A arte de brincar. São Paulo: Scritta, 1995.
- HARRES, Jaqueline da Silva. O lúdico e a prática pedagógica. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). A ludicidade como Ciência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001).
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2003.
- \_\_\_\_\_. (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3ª. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- LA TAILLE, Yves de. Desenvolvimento do juízo moral e afetividade na teoria de Jean Piaget. In: LA TAILLE, Yves de, OLIVEIRA, Marta KHOL de, DANTAS, Heloysa. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.
- MIRANDA, Simão de. Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais. Campinas, SP: Papirus, 2001.
- PETRY, Rose e QUEVEDO, Zeli. A magia dos jogos na alfabetização. 4ª. Ed. Porto Alegre: Kuarup, 1996.
- RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação da criança. 7ª. Ed. São Paulo: Ática, 1998.
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch. Pensamento e linguagem. 2ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.