

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - AJES  
ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

**8,5**

**O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO PRÉ-  
ESCOLAR DA ESCOLA MUNICIPAL DEOCLIDES DE MACEDO NO MUNICÍPIO  
DE ARIPUANÃ.**

MARIA RUFINO DA SILVA BENÍCIO

lucienemarinheiro\_aripuana@hotmail.com

ORIENTADOR: PROF. ILSO FERNANDES DO CARMO

**ARIPUANÃ/2014**

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - AJES  
ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

**O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO PRÉ-  
ESCOLAR DA ESCOLA MUNICIPAL DEOCLIDES DE MACEDO NO MUNICÍPIO  
DE ARIPUANÃ.**

MARIA RUFINO DA SILVA BENÍCIO

lucienemarinheiro\_aripuana@hotmail.com

ORIENTADOR: PROF. ILSO FERNANDES DO CARMO

*“Trabalho apresentado como  
exigência parcial para a  
obtenção do Título de  
Especialização em  
Psicopedagogia.”*

**ARIPUANÃ/2014**

## RESUMO

As reflexões agrupadas neste texto resultaram inicialmente dos estudos e discussões desenvolvidos durante o Curso de Especialização em Psicopedagogia oferecido pela AJES – Instituto de Ensino Superior do Vale do Juruena e buscou identificar a importância da ludicidade no desenvolvimento da criança Pré-Escolar da Escola Municipal Deoclides de Macedo no Município de Aripuanã/MT, por ser a escola onde a pesquisadora leciona. A escolha do tema que norteou a presente pesquisa surgiu da necessidade de entender a ludicidade no processo de desenvolvimento infantil, uma vez que a pesquisadora atua nessa etapa de ensino e diariamente proporciona momentos de ludicidade aos alunos. Diante deste contexto a pesquisa visa identificar a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de aprendizagem infantil. Para alcançar os objetivos propostos, foi realizada pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, utilizando a técnica da observação do dia a dia dos alunos em sala de aula. Através desta pesquisa percebeu-se que a ludicidade tão utilizada na educação infantil, contribui cientificamente para o desenvolvimento infantil. 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. Conseqüentemente, entendendo que o jogo deve fazer parte do processo de ensino esta pesquisa pretende mostrar que a educação lúdica facilita não só o processo de socialização, mas também no processo de aprendizagem. Esperamos esta pesquisa bibliográfica possa contribuir com o fazer pedagógico dos professores que atuam na educação infantil, com os apontamentos teóricos levantados de pesquisadores sobre a importância dos jogos no processo de ensino aprendizagem, esperamos contribuir para novas pesquisas nesta área.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento Infantil. Educação Infantil. Jogo, brinquedo e brincadeira.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>04</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>A LUDICIDADE DO JOGO, DO BRINQUEDO E DA BRINCADEIRA.....</b>	<b>07</b>
<b>1.1 O Jogo no processo de ensino e aprendizagem.....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>EDUCAÇÃO INFANTIL E DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Ludicidade na Educação Infantil .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2 A Educação Infantil e seu desenvolvimento por meio da utilização dos jogos lúdicos.....</b>	<b>19</b>
<b>2.3 O brincar e o brinquedo no processo de desenvolvimento infantil.....</b>	<b>24</b>
<b>2.4 A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.....</b>	<b>26</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>36</b>

## INTRODUÇÃO

O brincar faz parte do mundo da criança, assim elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem o espírito de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos. Sistematizar o brincar significa uma reorganização da prática pedagógica desempenhada pelo professor, prática essa que deve abandonar os moldes da educação bancária e absorver o lúdico através dos jogos como o instrumento principal para o desenvolvimento da criança. O jogo, e a maneira como o professor dirige o brincar, desenvolverão psicologicamente, intelectualmente, emocionalmente, físico-motora e socialmente as crianças, e por isso os espaços para se jogar são imprescindíveis nos dias de hoje.

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

Atualmente em nossa sociedade, extremamente capitalista, que influencia todos, inclusive as crianças, exercendo poder e controle através dos meios de comunicação, principalmente a televisão.

Uma das alternativas para se burlar essa influência está no lúdico, nas brincadeiras de uma forma geral, onde as crianças trabalhariam além do corpo a interação com o outro. A criança tem a característica de entrar no mundo dos sonhos das fábulas e normalmente utiliza como ponte às brincadeiras. Quando esta brincando se expressa mostrando seu íntimo, seus sentimentos e sua afetividade.

Os espaços lúdicos são ambientes férteis também para a aprendizagem e o desenvolvimento, principalmente da socialização. Isso não é assunto novo, pois FRÖEBEL, que ocupa também uma posição relevante na história do pensamento pedagógico sobre a primeira infância e pertence à corrente cultural filosófica do idealismo alemão, sempre defendeu que o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, já que é a expressão livre e espontânea do interior.

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

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

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. Conseqüentemente, entendendo que o jogo deve fazer parte do processo de ensino esta pesquisa pretende mostrar que a educação lúdica facilita não só o processo de socialização, mas também no processo de aprendizagem.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, elegeu-se como metodologia a técnica de pesquisa exploratória, através de pesquisa bibliográfica.

De acordo com GIL (2007 p, 41), uma pesquisa exploratória constitui a primeira etapa de uma investigação mais ampla. Quando o tema escolhido é bastante genérico, tornam-se necessários seu esclarecimento e delimitação o que exige revisão da literatura, discussão com especialistas e outros procedimentos.

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao pesquisador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. (GIL 2007, p.44). Neste sentido a pesquisa bibliográfica, procurou o detalhamento do conceito de Jogo, brinquedo e brincadeira, o brincar e os brinquedos no processo de desenvolvimento infantil e a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

A pesquisa abordará no Capítulo I sobre a Ludicidade no processo de ensino aprendizagem, a importância do jogo, do brinquedo e da brincadeira no processo ensino/aprendizagem.

A Educação Infantil e o processo de desenvolvimento infantil será o tema do segundo Capítulo, trazendo a importância da ludicidade no desenvolvimento da criança pré-escolar.

Fechando a pesquisa, os resultados e as conclusões que a pesquisadora chegou com o desenvolvimento do projeto.

## **CAPÍTULO I**

### **A LUDICIDADE DO JOGO, BRINQUEDO E DA BRINCADEIRA.**

O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

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

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

#### De acordo com RONCA

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. (1989, p. 27)

Percebemos desse modo que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brinquedo, é o caminho pelo quais 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

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. (*apud*, RONCA, 1989, p.84)

Verificamos, 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.

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:

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. (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.

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. 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. Aprende e internaliza normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela cultura, pela ética e pela moral.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

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. (BRASIL, 1998, p.28).

Sobre esse ponto de vista o lúdico se torna de vital importância para a educação. 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. (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.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 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 entendemos que o lúdico contribui para o desenvolvimento da autoestima o que favorece a autoafirmação e valorização pessoal. 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.

De acordo com os PCNs de Educação Física (BRASIL, 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”*.

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.

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.

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.

O jogo, segundo KISHIMOTO (1994), 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.

Para KISHIMOTO (1994), 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.

O jogo normalmente é visto por seu caráter competitivo, ou seja, uma disputa onde existem ganhadores e perdedores; esta visão, segundo MATTOS (2004) 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.

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.

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

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

Em algumas escolas, existe ainda uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança. Predominando 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. Nestas escolas, segundo MATTOS (2004), 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.

Para OLIVEIRA (1996, p.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, segundo MATTOS (2004), 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.

Segundo KISHIMOTO (2006), 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.

### **1.1 O JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

O ato de jogar, segundo BORBA (2006), 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.

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, p. 51).

Segundo FARIA (1995), ao se enquadrar à atividade lúdica no contexto educacional, o educador deve ter seus objetivos bem claros. Assim, se pretende ter um diagnóstico do comportamento do grupo em geral e dos alunos de forma individual, ou saber qual o estágio de desenvolvimento em que se encontram essas crianças, ou, ainda, conhecer os valores, ideias, interesses e necessidades desse grupo, ou os conflitos e problemas, é possível, a partir do jogo, ter esse amplo panorama de informações. Se, porém, o que pretende é estimular o desenvolvimento de determinadas áreas ou igualmente promover aprendizagens específicas, o jogo pode ser utilizado como um instrumento de desafio cognitivo. O educador deve definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades, no dia – a – dia. Deve também definir os espaços físicos, aonde esses jogos irão se desenvolver: dentro da sala de aula, no pátio ou em outros locais. Os objetos, brinquedos ou outros materiais a serem utilizados devem ser providenciados. Esses são os requisitos práticos fundamentais para começar o trabalho lúdico.

Para pensar o jogo como meio educacional, devemos situá-lo a partir da definição de objetivos mais amplos. Que papel tem a educação em relação à sociedade? A escola é um instrumento de transformação da sociedade; sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva.

Nessa linha de pensamento, segundo FARIA

a educação deve privilegiar o contexto socioeconômico e cultural, reconhecendo as diferenças existentes entre as crianças (e considerando os valores e a bagagem que elas já têm); ter a preocupação de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico (cognitivo, afetivo, linguístico, social, moral e físico-motor), assim como a construção e o acesso aos conhecimentos socialmente disponíveis do mundo físico e social. A educação deve instrumentalizar às crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação. (1995, p. 57).

Tornando como base à concepção da criança como ser integral, constata-se que as atividades que as crianças estão realizando na escola têm um tratamento compartimentado.

Em relação ao desenvolvimento moral, para OLIVEIRA (1996), as crianças constroem normalmente o seu próprio sistema de valores morais, baseando-se em sua própria necessidade de confiança com as outras. Esse processo é uma verdadeira – construção interior. Através da construção autônoma se forma uma boa concepção de si, um ego íntegro e uma autonomia que sustenta uma saúde mental positiva.

Sobre o papel da educação, FREIRE (1996, p. 25), considera que

formar homens sensíveis, criativos, inventivos e descobridores, assim como espíritos capazes de criticar e distinguir entre o que está provado e o que não está deve ser o principal objetivo da educação.

A aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade. Ser esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança na sua capacidade de construir uma ideia própria, sobre as coisas, assim como exprimir seu pensamento com convicção são características que fazem parte da personalidade integral da criança. (FREIRE, 1996 p. 27)

Para concretizar esses grandes objetivos, pensando na participação dinâmica da criança nesse processo, devem ser levados em conta seus interesses e necessidades, e o educador deve ter bem claros esses objetivos.

FREIRE (1996), acrescenta que, é interessante a construção progressiva, na prática educacional, de estratégias metodológicas que respondam aos objetivos formulados. Essa metodologia deve ser construída, levando-se em conta a realidade de cada grupo de crianças, a partir de atividades que constituam desafios e seja ao mesmo tempo significativo e capazes de incentivar a descoberta, a criatividade e a criticidade.

Partindo de uma concepção sócio-construtivista-interacionista do jogo, ou seja, pensando-o como um meio de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos, como vincular a atividade lúdica à função da escola, a possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. A ideia de

aproveitar o jogo como alternativa metodológica não prioriza sua utilização enquanto mero instrumento didático.

Há um aspecto ao qual se deve dar especial atenção ao se trabalhar com o jogo de forma mais consciente: o caráter de prazer e ludicidade que ele tem na vida das crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um instrumento cujo intuito principal é o de resgatar a atividade lúdica, sua espontaneidade e, junto com ela, sua importância no desenvolvimento integral das crianças.

## **CAPÍTULO II**

### **EDUCAÇÃO INFANTIL E DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

As crianças são seres sociais, têm uma história, pertencem a uma classe social, estabelecem relações segundo seu contexto de origem, têm uma linguagem, ocupam um espaço geográfico e são valorizadas de acordo com os padrões do seu contexto familiar e com a sua própria inserção nesse contexto. Elas são, segundo FARIA (1995), pessoas enraizadas num todo social que as envolve e que nelas imprime padrões de autoridade, linguagem, costumes. Essa visão de quem são as crianças - cidadãos de pouca idade, sujeitos sociais e históricos, criadores de cultura - é condição para que se atue no sentido de favorecer seu crescimento e constituição, buscando alternativas para a educação infantil que reconhecem o saber das crianças (adquirido no seu meio sociocultural de origem) e oferecem atividades significativas, onde adultos e crianças têm experiências culturais diversas, em diferentes espaços de socialização.

Antigamente, segundo OLIVEIRA (2002), a escola de educação infantil tinha uma conotação assistencial, onde as crianças passavam o dia todo para que seus pais pudessem trabalhar. As monitoras passavam os dias olhando as crianças brincarem e era o professor quem ficava com o desenvolvimento intelectual planejado (quando havia planejamento). Nesse período, os papéis, dentro da instituição infantil eram bem claros: um cuidava e o outro educava.

Para o leigo em educação infantil pode soar estranho, segundo RADESPIEL (2003), ouvir que a instituição infantil é um direito da criança, como um espaço que ela sente prazer em frequentar. Quem pensa assim vê esse ambiente como tendo mero caráter assistencialista, no qual apenas o cuidar é focalizado; considera a instituição infantil frequentada apenas por crianças que foram deixadas lá pela família. Tal visão deve ser superada porque se revela preconceituosa e sem fundamentação diante da realidade em que se encontra e que, cada vez, mais se procura trilhar, que é a de garantir espaço para que a criança possa ter os seus direitos respeitados e, entre eles, o de viver a infância.

A educação infantil tem papel social importante no desenvolvimento humano e social. A prioridade é a escola fundamental, com acesso e permanência das crianças e aquisição dos conhecimentos, mas a luta pela escola fundamental não

contraria a importância da educação infantil – primeira etapa da educação básica – para todos.

Até meados do século XIX, o atendimento a crianças pequenas no Brasil praticamente não existia. A maior parte da população brasileira, nesse período, concentrava-se na zona rural. Nessa época, as famílias de fazendeiros assumiam a responsabilidade e a criação das crianças órfãs ou abandonadas. (KRIEGER, 2008, p.24)

Essa realidade modifica-se a cada ano através dos movimentos feministas e sociais pela democratização da escola pública que culminou com a promulgação da Constituição de 1988, que estabelece como direito da criança e dever do estado, o acesso destas a educação infantil em creches e pré-escolas.

Para a educação infantil desempenhar seu papel no desenvolvimento humano e social, segundo OLIVEIRA (2002), é preciso que a criança não seja vista como filhote ou semente, mas como cidadã criadora de cultura, o que tem implicações profundas para o trabalho em creches, pré-escolas e outros espaços, de caráter científico, artístico ou cultural, já que “as crianças se sentem irresistivelmente atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro”. Nestes restos elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que cria em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação.

As crianças precisam criar construir e desconstruir precisa de espaços com areia, água, terra, objetos variados, brinquedos, livros, jornais, revistas, discos, panos, cartazes, e também espaços cujo objetivo é a experiência com a cultura, a arte e a ciência.

Segundo KRIEGER (2008, p. 38), *“as crianças participam ativamente nos processos de construção de conhecimento, portanto, é importante que as propostas pedagógicas sejam planejadas a fim de favorecer seu pleno desenvolvimento.”*

Quando se propõe a trabalhar com crianças bem pequenas, deve-se, segundo OLIVEIRA (2002), ter como princípio, conhecer seus interesses e necessidades. Isso significa saber verdadeiramente quem são saber um pouco da história de cada uma, conhecer a família, as características de sua faixa etária e a fase de desenvolvimento em que se encontra, além de considerar o tempo que permanecem na escola. Só assim podem-se compreender quais são as reais

possibilidades dessas crianças, lembrando que, para elas, a classe inicial é a porta de entrada para uma vida social mais ampla, longe do ambiente familiar.

## 2.1 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para PIAGET (1978), a criança em idade pré-escolar conhece o mundo através do relacionamento que ela estabelece com pessoas e objetos, sendo que deste mundo fazem parte o brinquedo e os jogos, ambos assumindo diferentes modalidades e contribuindo de diferentes formas para o desenvolvimento do pensamento infantil. No entanto, dados os objetivos e limites do presente trabalho, apresentaremos, de forma sintética, os conceitos básicos da teoria piagetiana, a caracterização dos dois primeiros estágios do desenvolvimento cognitivo e, em seguida, faremos uma breve análise do papel atribuído por Piaget ao brinquedo no desenvolvimento da criança em idade pré-escolar.

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

Sobre a importância da ludicidade na educação infantil o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil diz que:

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo-lhe material adequado, assim como espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacional. (BRASIL, 1998, p.29).

Mas para que isso ocorra o professor precisa ter sensibilidade ao intervir permitindo que as crianças possam elaborar através da brincadeira de forma pessoal e independente, suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras. O brincar é uma das atividades fundamentais da criança. Através da brincadeira ela fala, elabora seus sentidos, busca compreender o mundo.

De acordo com OLIVEIRA (1996, p.36), *“no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende; objeto e significado”*.

A brincadeira possibilita a ação com significados, além disso, as situações imaginárias fazem com que as crianças sigam regras, pois cada faz-de-conta supõe

comportamentos próprios da situação, ao brincar com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho por exemplo, ela se relaciona como o significado em questão (a ideia de carro) e não com o objeto concreto que tem nas mãos.

A escola deveria ser um lugar bastante alegre com atividades prazerosas, como a brincadeira, por exemplo, sobre o qual nos fala WINNICOTT (1975, p. 32), “*a criança brinca para buscar prazer, para controlar ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade, por fim para comunicar-se com as pessoas.*”

Considerando as palavras do autor, vemos que o ato de brincar para criança é mais que uma atividade lúdica, representa um meio riquíssimo de expressão.

Para VYGOTSKY, “*A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico.*” (1979, p.45).

Percebemos através das palavras do autor a importância da brincadeira na vida da criança e a necessidade que a criança tem de ser respeitada enquanto brinca, pois seu mundo é mutante e está em permanente oscilação entre fantasia e realidade. E a infância é tempo de brincar, está é uma verdade que não se pode mudar. Para o adulto, o jogo e a brincadeira são atividades para as horas de lazer, um passatempo. Para as crianças é algo muito sério, que permite dar asas a imaginação, permitindo descobrirem a si mesmos e ao mundo.

Se estudarmos a história do jogo, veremos que sua importância foi reconhecida em todos os tempos, como nos cita PIAGET (1978, p.47) “*o indivíduo, seja criança ou adulto, revive no jogo a maioria das atividades pelas quais passou a espécie, em sua metódica evolução, durante milênios.*”

Desse modo vemos a importância do jogo na vida da criança, sendo o mesmo, uma atividade construída socialmente e culturalmente. É uma forma de a criança entrar em contato com a cultura.

Segundo PIAGET (1978, p. 29), “*os jogos de regra são: a atividade lúdica do ser socializado.*” Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais. E é principalmente na escola, que a criança começa a incorporar regras de conduta, a

se socializar, entrando em contato com uma aprendizagem mais sistematizada, mas é preciso que a escola se apresente a criança não como um bicho papão, mas um lugar prazeroso e importante.

De acordo com KISHIMOTO (1994, p. 134), “*O brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas da educação.*”

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

Sobre a importância do jogo, nos fala VYGOTSKY:

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos. (1991, p.122).

Desse modo a criança envolve-se em um mundo ilusório nos quais todos os desejos são realizáveis, desenvolvendo através do brinquedo sua imaginação, onde através da fantasia um simples pedaço de pau transforma-se de acordo com seu desejo. A criança cria um mundo de papéis e relações sociais. E assim, os jogos despertam na criança interesse e atração, onde ao mesmo tempo em que, participam com prazer desfrutam da oportunidade que eles lhes oferecem para o seu desenvolvimento.

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

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

## **2.2 A EDUCAÇÃO INFANTIL E SEU DESENVOLVIMENTO POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS**

A educação infantil, segundo OLIVEIRA (2002), divide-se em várias etapas, de acordo com a faixa etária da criança. O lúdico é a metodologia diária de crianças e professores, já que desse modo às crianças se conhecem e se expressam melhor, adquirindo conhecimentos, conhecendo limites de maneira agradável e saudável.

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.

No que corresponde à faixa etária de cinco anos, segundo BAQUERO (1998), 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.

Já no Pré-escolar, segundo BAQUERO (1998), 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.

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

O jogo lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa.

Segundo KISHIMOTO (1994), 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.

Para KISHIMOTO (1994), 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.

Pelo contato com brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos que se estimulam às primeiras conversas, as trocas de idéias, os contatos com parceiros, o imaginário infantil, a exploração e a descoberta de relações. Portanto, estudar o brinquedo e o material pedagógico é essencial para a formação docente.

Para VYGOTSKY (1991, p.56), “[...] o *jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo.*”

BAQUERO (1998), sintetiza em três pontos fundamentais o que há de comum entre a atividade de jogo e as situações escolares de aprendizagem: a presença de uma situação ou cenário imaginário; a presença de regras de comportamento; a definição social da situação. Porém, o autor esclarece que VYGOTSKY (1979), distingue no jogo a sua amplitude.

Ainda que se possa comparar a relação brincadeira-desenvolvimento à relação instrução-desenvolvimento, a brincadeira proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência (*apud*, BAQUERO, 1998, p. 103).

Não é o caráter espontâneo do jogo que o torna uma atividade de vanguarda no desenvolvimento da criança, mas sim o duplo jogo que existe entre exercitar no plano imaginativo capacidades de planejar, imaginar situações, representar papéis e situações quotidianas; e o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos, e a regra inerente à situação.

A ludicidade faz a criança criar uma situação ilusória e imaginária, como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis. A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso. No brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

Mesmo havendo uma significativa distância entre o comportamento na vida real e o comportamento no brinquedo, a atuação no mundo imaginário e o estabelecimento de regras a serem seguidas criam uma zona de desenvolvimento proximal, na medida em que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1991, p.74).

Em síntese, a regra e a situação imaginária caracterizam o conceito de jogo infantil em VYGOTSKY (1991): *“Tal como a situação imaginária tem de ter regras de comportamento também todo o jogo com regras contém uma situação imaginária.”* (p.36).

Como afirma KISHIMOTO (1994), as concepções de VYGOTSKY e PIAGET quanto ao papel do jogo no desenvolvimento cognitivo diferem radicalmente. Para PIAGET (2003), no jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança assimila no jogo o que percebe da realidade às estruturas que já construiu e neste sentido o jogo não é determinante nas modificações das estruturas. Para VYGOTSKY (1991), o jogo proporciona alteração das estruturas.

Por último importa referir que existe outra ideia fundamental em VYGOTSKY (1979), relativamente ao jogo que se relaciona com o papel que o autor atribui à imaginação, um dos pontos em que, em nossa opinião, a discrepância entre o autor e Piaget mais se acentua. Haverá dois tipos fundamentais de conduta humana que constituem a plasticidade do nosso cérebro: atividade reprodutora, em estreita relação com a memória; atividade criadora e combinatória, em estreita relação com a imaginação.

Ora, a relação entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo na criança deve também procurar se na relação entre o jogo e a atividade combinatória do cérebro, a essência da criatividade. Segundo VYGOTSKY (1979), uma das questões mais importantes da psicologia e da pedagogia infantil diz respeito à criatividade das crianças, o seu desenvolvimento e a importância do trabalho criador para a evolução e maturação da criança.

Como este afirma, os processos de criação são observáveis, sobretudo nos jogos da criança, porque no jogo a criança representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 1979, p. 12).

Esta ideia de transformação criadora, segundo OLIVEIRA (2002), é completamente diferente da ideia de Piaget de assimilação do real ao eu. Tanto em VYGOTSKY como em PIAGET se fala numa transformação do real por exigência das necessidades da criança, mas enquanto que em PIAGET (2003), a imaginação da criança não é mais do que atividade deformante da realidade, em VYGOTSKY (1979), a criança cria (desenvolve o comportamento combinatório) a partir do que conhece das oportunidades do meio e em função das suas necessidades e preferências.

Na concepção de VYGOTSKY (1979), o que a criança vê e escuta (impressões percebidas) constituem os primeiros pontos de apoio para a sua futura criação, ela acumula material com o qual depois estrutura a sua fantasia que progride num complexo processo de transformação em que jogam a dissociação e a associação como principais componentes do processo. Toda a impressão representa um todo complexo composto por um conjunto de partes diferentes e a dissociação consiste na divisão dessas partes, das quais se destacam apenas algumas através de um processo de comparação entre elas. Para unir posteriormente os diferentes elementos o homem tem de romper com a relação natural em que os elementos foram percebidos.

Para VYGOTSKY (1979), a imaginação depende da experiência, das necessidades e dos interesses, assim como da capacidade combinatória e do exercício contido nessa atividade e não podemos reduzir a imaginação às necessidades e sentimentos do homem.

### 2.3 O BRINCAR E O BRINQUEDO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brincar e os brinquedos fazem parte da cultura infantil e desde a Idade Média, segundo MATTOS (2004), as crianças se utilizam das brincadeiras para se socializarem, expressarem seus sentimentos, suas emoções e para proporcionar alegria. Com o passar do tempo, os jogos foram mudando, mas até hoje eles são considerados fontes de alegria e prazer.

Para SANTOS (2006, p.112), para a criança, brincar é viver, é fonte de prazer e uma maneira dela dominar suas angústias ou dar vazão à agressividade. *A criança sem a fantasia do brincar jamais terá o encanto, o mistério e a ousadia dos sonhadores, que só a emoção proporciona*, ressalta a autora.

Segundo ROJAS (2007),

O brincar infantil não pode ser considerado apenas uma brincadeira superficial, sem nenhum valor, pois, o verdadeiro e profundo brincar, acordam, despertam e vivem forças de fantasias que, por sua vez, chegam a ter uma ação direta sobre a formação e sobre a estruturação do pensamento da criança. (p. 18).

Através do brincar a criança tem a oportunidade de organizar seu pensamento distinguindo o que é fantasia e realidade.

O brinquedo e a brincadeira têm a capacidade de unir razão e emoção, conhecimento e sonho, formando um ser humano mais completo e pleno. Para MATTOS (2004), do ponto de vista psicológico o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento; pois na formação da personalidade, nas motivações, necessidades, emoções, valores, as interações criança/família e criança/sociedade estão associadas aos efeitos do brincar. Segundo o autor, VYGOTSKY enfatiza a importância do brincar, do brinquedo em sua teoria, pois segundo ele, o brinquedo é considerado a principal atividade infantil, por ter importante relação com o desenvolvimento psíquico e por preparar o caminho de transição da criança para um mundo novo e mais elevado nível de desenvolvimento. Segundo ele o brincar favorece a socialização, pois diante de uma brincadeira a criança procura ajudar um coleguinha com dificuldade e com isso a criança internaliza valores necessários à participação social desenvolvendo assim sua moral e seu comportamento.

Segundo BORBA (2006, p.35),

os estudos da psicologia baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

Isso ocorre por que o brincar é uma atividade humana criadora, a criança não fica passiva diante de um brinquedo, além de desenvolver a sua criatividade, a sua imaginação e a sua fantasia, ela interage com o meio criando novas formas de interpretação, de expressão e de ação, contribuindo assim com as suas relações sociais. No brincar a criança internaliza comportamentos que geram as transformações necessárias a seu desenvolvimento.

Para KISHIMOTO (2006, p.32),

a imagem de infância hoje, é enriquecida também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras, seu poder de imaginação, a fantasia, a criação entendida como experiência de cultura que favorecem o desenvolvimento e a construção do conhecimento infantil.

Para ROJAS (2007, p.39) o brincar nas Instituições de Educação Infantil é uma atividade lúdica carregada de afeto que transforma a aprendizagem da criança de maneira prazerosa. São momentos de criação na qual a criança tem a possibilidade de extravasar seu imaginário na construção do saber. *É o que costumamos chamar de saber com sabor, com a liberdade de inventar, de aprender e de brincar*, ressalta a autora.

Quando o professor se utiliza da ludicidade em sua sala de aula, ele está proporcionando ao seu aluno condições de trabalhar a sua emoção, a sua criatividade e conseqüentemente proporcionando uma aprendizagem significativa.

MALUF (2005), aponta a importância da ludicidade na educação e na formação de todo ser humano, pois segundo ele a ludicidade permite que os educandos desenvolvam além da socialização e da criatividade, a sua coordenação, a memorização, o seu vocabulário e permite que o educador perceba traços da personalidade do educando, seu comportamento individual, em grupo e o ritmo de seu desenvolvimento. Tais percepções permitem ao educador um melhor direcionamento de seu trabalho pedagógico.

Devemos lembrar que ao trabalhar com a ludicidade em sala de aula, temos que levá-la a sério para que esta possa contribuir com o desenvolvimento de competências e habilidades das crianças. Para MALUF (2005, p. 17),

o ato de brincar vai oportunizar novas formas de a criança interagir com o meio, aumentando assim, a sua autoestima, o autoconhecimento de suas responsabilidades e valores, a troca de informações e experiências corporais e culturais.

Muitos adultos lembram as brincadeiras de roda, dos brinquedos que brincávamos utilizando materiais diversos: carrinhos de madeira, boneca de tecido, de abóbora, cavernas com lençóis e caixas de papelão... Onde estão esses brinquedos que nos alegravam e nos divertiam tanto? É triste saber que foi substituído por brinquedos de luta, videogame, entre outros.

## **2.4 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Podem-se oferecer às crianças, condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e àquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. Contudo, é importante ressaltar que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. Educar significa, portanto, segundo OLIVEIRA (2002), propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, de respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

A brincadeira envolve toda a vida da criança, é um meio de aprendizagem espontâneo e exercita hábitos intelectuais, físicos e sociais e ou morais. Em outras palavras, à medida que a criança cresce, seu organismo responde de diferentes formas e utiliza distintas atividades lúdicas, ou seja a brincadeira evolui com o desenvolvimento intelectual, integral, afetivo e físico da criança e se adapta a períodos críticos de seu desenvolvimento. Nesse sentido, podemos dizer que o jogo evolui com a criança até a idade adulta, permanecendo até a velhice. (OLIVEIRA, 2008, p. 110).

Nesse sentido, a educação infantil poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis. O brinquedo e a brincadeira são recursos utilizados nas salas de educação infantil com o intuito de desenvolver ações que proporcionem uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Para educar, segundo BORBA (2006), faz-se necessário que o educador crie situações significativas de aprendizagem, se quiser alcançar o desenvolvimento

de habilidades cognitivas, psicomotoras e socioafetivas, mas e, sobretudo, fundamental que a formação da criança seja vista como um ato inacabado, sempre sujeito a novas inserções, a novos recuos, a novas tentativas.

Conhecer as práticas pedagógicas desenvolvidas nas Instituições de Educação Infantil se faz necessário para que os profissionais em formação acadêmica tenham condições de relacionar teoria/prática.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são termos que acabam se misturando. Há uma variedade de jogos, os jogos de faz-de-conta, jogos simbólicos, motores, sensórios motores, intelectuais, individuais, coletivos dentre outros que mostram a multiplicidade da categoria de jogos. Portanto, segundo KISHIMOTO (1994), denominam-se jogo, situações envolvendo regras, competição, prazer.

Na brincadeira, é possível crescer, aprender e criar. É brincando que a criança forma sua personalidade. Para os adultos, é uma de conhecer um pouco mais o vasto universo de possibilidades que acontecem ou estão por acontecer, isto é, a possibilidade de entender a formação da personalidade infantil.

#### Segundo RADESPIEL

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, atenção, a imaginação, a imitação e a memória. Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (2003, p.45).

Nesse sentido, o jogo e a brincadeira são vistos não com a função de preparar as crianças para o mundo, mas uma atividade real que acontece no agora.

Portanto, podemos considerar que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são e sempre serão elementos fundamentais à infância. Na qual o brincar tem função essencial no processo de desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida. Mas, lembrando que, todo trabalho pedagógico, principalmente os jogos e brincadeiras devem ter objetivo bem definido.

A importância do jogo vem de longa data, o filósofo Froebel, segundo RADESPIEL (2003), criador do Jardim de Infância, fortalece a necessidade do jogo na educação infantil. Isso nos mostra claramente que o jogo nasce juntamente com as crianças e acreditamos que esse nascer é que contribui na formação da personalidade das crianças. O jogo pode ter duas funções: a função lúdica

(prazerosa e divertida) e à função educativa (completa os alunos com seus saberes, conhecimentos e vivências).

Durante o jogo, a criança age dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal, interage com o meio (outros indivíduos e natureza) e colocam em ação as funções psicológicas superiores.

Em relação à Zona de Desenvolvimento Proximal VYGOTSKY (1991, p.89) diz que: *“a zona de desenvolvimento proximal é a diferença entre o nível de resoluções de problemas sob a direção e com a ajuda dos adultos e aquele atingido sozinho.”*

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

Na brincadeira, segundo MATTOS (2004), seus sonhos e desejos podem ser facilmente realizados quantas vezes desejar, criando e recriando as situações que a ajudam a satisfazer algumas necessidades presentes no seu interior. Brincar estimula os reflexos perceptivos, motores, intelectuais e sociais da criança e ajudando-a a conhecer a si mesma e a explorar suas próprias emoções.

Desde os primeiros anos de vida, segundo KISHIMOTO (1994), os jogos e as brincadeiras são nossos mediadores na relação com as coisas do mundo. Na brincadeira a criança age com liberdade e espontaneidade.

O brincar tem caráter de produção. Por meio dele a criança vai construindo seu corpo, seu mundo e os conceitos que a acompanharão pelo resto de sua vida.

PIAGET (1971), ilustra muito bem o seu caráter abrangente e imaginativo da brincadeira:

Quando brinca a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. (apud, RONCA 1989, p.97).

O ato de brincar, segundo RONCA (1989), é a melhor metodologia para dar a criança condições de desenvolver suas potencialidades e caminhar de descoberta em descoberta, criando soluções e aprendendo a viver e a conviver com as demais crianças.

Toda criança brinca. No brinquedo, entra em ação a fantasia. O indivíduo ao brincar, transforma a realidade e a realidade o transforma; cria personagens e um mundo de ilusão.

O brinquedo é entendido como um objeto que dá suporte à brincadeira, fazendo das brincadeiras uma ponte para o imaginário. O jogo, o brincar e as brincadeiras acontecem dentro e fora da sala de aula.

Em relação aos jogos, brinquedos e brincadeiras na escola, Celso Antunes (1998) diz que:

Os jogos atribuem um estímulo ao crescimento, ao desenvolvimento cognitivo, aos desafios, ao viver, e não de jogos que promovem competição entre pessoas que levam somente a derrota e vitória. Em outras palavras, todo jogo pode ser usado por muitas crianças, mas sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizada. (*apud*, OLIVEIRA, 2002, 15)

Na educação infantil podemos dizer que o jogo é um elemento socializador e, conseqüentemente algo muito importante para o desenvolvimento humano.

Segundo KISHIMOTO (1994, p.81), há uma variedade de jogos para serem trabalhados na educação infantil e que cada um deles tem um objetivo. São eles “*Jogos Tradicionais, Jogos de Construção, Jogos Motores, Jogos Rítmicos, Jogos de Percepção e Jogos de Faz-de-conta.*”

Para compreendermos os jogos tradicionais, devemos situá-los no contexto da cultura infantil, pois consideramos que essa modalidade de jogos guarda elementos da produção cultural de um povo em certo período histórico.

Os jogos tradicionais infantis assumem um contexto cultural quando reproduzem elementos de uma cultura e possibilitam a criação e a conexão com o meio no qual estão inseridos.

Segundo KISHIMOTO como manifestação livre e espontânea da cultura popular, “*os jogos e as brincadeiras tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.*” (1994, p. 71)

Quando uma criança recebe o brinquedo pronto e sente a necessidade de mudá-lo, desmontá-lo, recriá-lo com bases nessas necessidades, os jogos de construção, segundo KISHIMOTO (1994), destinam-se ao manuseio de materiais pelas crianças para que criem, construam e transformem seu mundo imaginário. No

jogo de construção a criança organiza sua realidade e constrói sua própria história, expressando assim, os níveis de sua estruturação mental, seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e emocional.

Ao desenvolver os jogos de construção, segundo KISHIMOTO (1994), é importante dar à criança liberdade para criar mesmo quando o brinquedo a ser construído seja predeterminado pelo professor, a fim de que ela expresse sua identidade no brinquedo. Quando estimulamos a confecção do brinquedo por meio do jogo de construção, a criança pode refletir sobre as melhores adaptações para esse material no ato de brincar. No ato de construção a criança desenvolve habilidades para medir, imaginar e planejar suas ações, bem como compreender tarefas colocadas pelos adultos.

O principal em um brinquedo não é sua procedência, seu grau de satisfação e a beleza de sua aparência, mas, segundo MATTOS (2004), seu poder de envolver a criança em atividade lúdica e criativa.

Quando a criança cria e improvisa o seu brinquedo, como a boneca e os animais, que podem ser modelados, ela transforma matéria real em objetos dotados de vida. Os jogos de construção, segundo KISHIMOTO (1994), caracterizam uma adequação progressiva dos símbolos à realidade simbolizada, é a busca cada vez mais intensa e curiosa da criança pela semelhança entre o significado e o significante. Tem o objetivo de desenvolver a percepção visual e as noções de quantidade e de meio ambiente, de coordenação motora, de criatividade e de autonomia.

Os jogos motores, segundo KISHIMOTO (1994), também têm grande importância na educação, pois contribuem para o desenvolvimento global das crianças. Tem por finalidade proporcionar à criança o prazer de realizar determinado movimento como, por exemplo, chutar uma bola, jogá-la e recuperá-la. Para a criança o movimento transforma-se em uma atividade lúdica devido à sua necessidade de conhecer o mundo com o auxílio do corpo.

Nos jogos motores, segundo MATTOS (2004), as crianças utilizam recursos biológicos, psicológicos e afetivos para construir esquemas motores que organizam os movimentos construídos. Cada um desses movimentos, arrastarem, puxar, lançar, agarrar, despejar, dá a base para a criação dos esquemas motores. Não se

trata aqui de valorizar um padrão motor, mas de organizar esquemas que podem auxiliar as crianças a realizar as mais diferentes atividades.

O objetivo desse jogo na educação infantil, segundo KISHIMOTO (1994), é de desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio, as noções de trabalho em equipe e domínio da postura, a noção de direção e localização.

As brincadeiras rítmicas de correr, pular, cantar, dançar e rodar, segundo MATTOS (2004), são essenciais na primeira infância e devem ser exploradas de diferentes formas, em diferentes situações e com os mais diversificados materiais de forma dinâmica, alegre e criativa para que haja novas aprendizagens.

Os jogos rítmicos, segundo KISHIMOTO (1994), são atividades de grande valor educativo e um dos meios de a criança manifestar seus sentimentos de forma expressiva e criativa numa inter-relação entre o corpo, o espaço e o tempo. Por meio dos jogos e brincadeiras rítmicas, a criança tem a oportunidade de se expressar livremente, sonhar, cantar, o que é importante para seu desenvolvimento intelectual, social, espiritual e emocional.

Com os jogos de percepção, segundo KISHIMOTO (1994), trabalhamos a capacidade de interpretar as impressões que os sentidos nos trazem. São destinados a estimular as diferentes sensações de forma que possam se desenvolver satisfatoriamente no decorrer da vida da criança. Desenvolve a atenção, discriminação, memória visual e auditiva, percepção de forma, de cor, de tamanho e de luminosidade, percepção tátil, olfativa e gustativa.

Os jogos de percepção, segundo KISHIMOTO (1994), têm como objetivo a socialização entre as crianças e desenvolver a percepção visual e a memória.

Conforme já abordamos neste artigo, brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Em relação à importância do brincar no desenvolvimento da imaginação da criança, MONTEIRO fala do papel do jogo de faz-de-conta nesse processo. Para ele:

A criança quando brinca cria um mundo de fantasia ao qual se submete, mantendo uma separação entre ela e a realidade. Através do jogo de faz-de-conta, irá vislumbrar o desejo que não será satisfeito como também tentará corrigir uma realidade insatisfatória. A criança brincará de vir a ser, e desse modo tentará entender a realidade a sua volta. (1999, p.23).

O jogo de faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras que são criadas e se materializam no mundo da imaginação. Esse jogo constitui atividades nas quais a criança sozinha, em grupo ou com o auxílio do professor, procura por meio da representação de diferentes papéis compreender o mundo à sua volta.

Brincar constitui-se dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta dos adultos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

Consideramos 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.

Acreditamos 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 alunos.

Conclui-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.

## REFERÊNCIAS

- BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo. BRASIL Ministério da Educação**. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: MEC/FNDE, 2006.
- BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997. v.7.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. V. 1 introdução.
- FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1995.
- FREIRE Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2006.
- KRIEGER, Maria da Graça Taffarel. **Fundamentos teóricos e metodológicos da educação infantil**. Curitiba: IBPEX, 2008.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades recreativas para divertir e ensinar**. Petrópolis: Vozes, 2005.
- MATTOS, Elizete de Lourdes. **Brincando e aprendendo: o resgate do lúdico no desenvolvimento biopsicossocial das crianças. brinquedos e jogos de sucata**. Santa Catarina: Vale das Letras, 2004.
- MONTEIRO, Mariliane Adriana. **O lúdico para a construção das aprendizagens dos tempos e espaços históricos**. In: CALLAI, Helena Copetti; ZARTH, Paulo Afonso. **Os conceitos de espaço e tempo na pesquisa em educação**. Ijuí: Unijuí, 1999.
- NOVAES, J .C . **Brincando de roda** : Rio de Janeiro : Agir, 1992.
- OLIVEIRA, Anié Coutinho de. **Ludicidade e psicomotricidade**. Curitiba: IBPEX, 2008.

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

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

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. São Paulo: Ática, 2003.

RADESPIEL, Maria. **Alfabetização sem segredos**. Contagem: Lemar, 2003. (Coleção Cirandinha. Volume 2).

ROJAS, Jucimara. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**: o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil. Cuiabá: EdUFMT, 2007.

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

SANTOS, Santa Marli Pires dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **Brinquedo e infância um guia para pais e educadores em creche**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2006.

VYGOTSKY, H. **Do ato ao pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D. W. A. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.