

**RICHELI APARECIDA NUNES DE BRITO
KELE REGINA DA SILVA VIANA
RENATA CARVALHO DA SILVA FERNANDES
CAROLINE BRANDÃO
MAIZA CAROLINA LOPES SANTIAGO**

4.^a EDIÇÃO

O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL



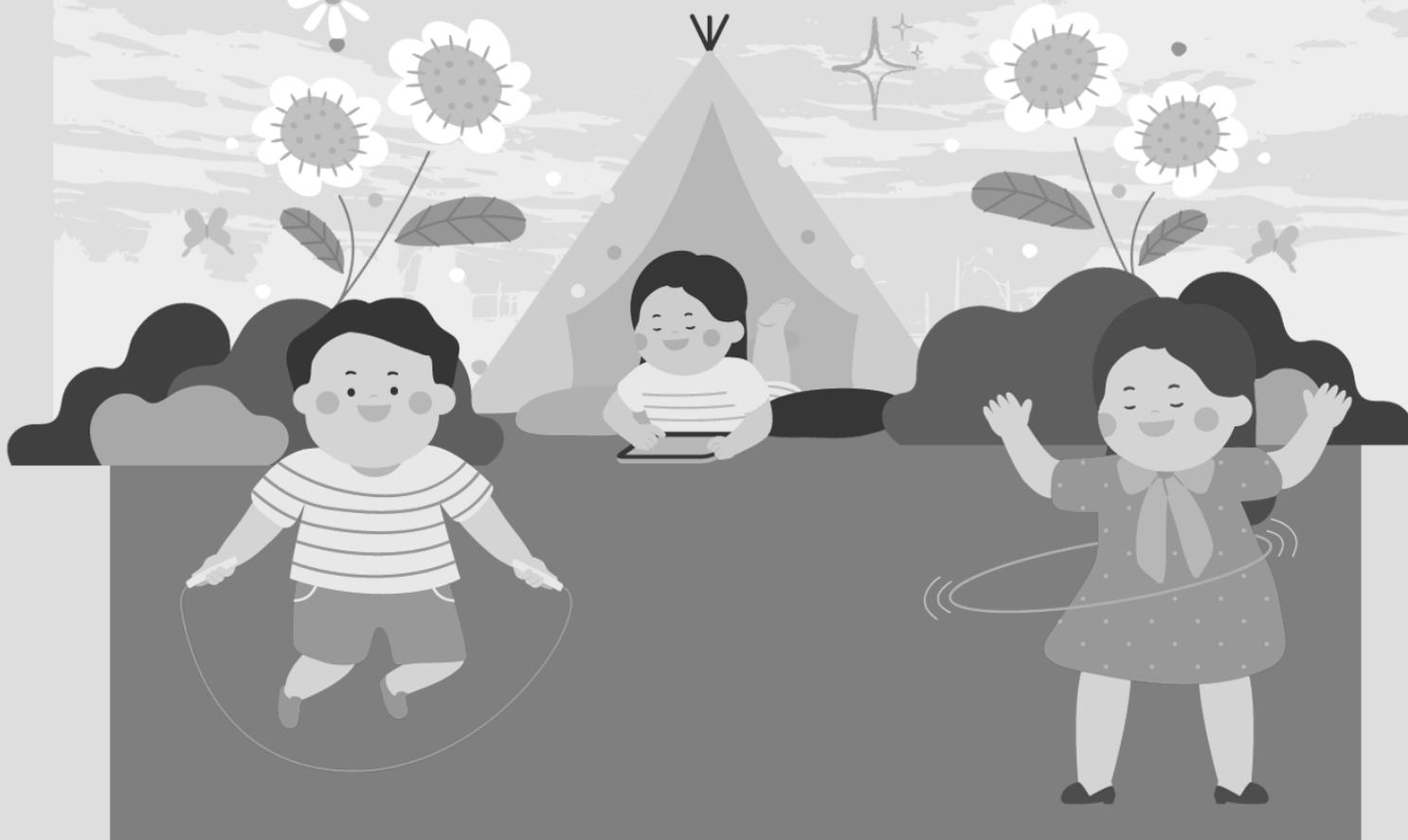
ISBN- 978-65-84809-99-4

2023

RICHELI APARECIDA NUNES DE BRITO
KELE REGINA DA SILVA VIANA
RENATA CARVALHO DA SILVA FERNANDES
CAROLINE BRANDÃO
MAIZA CAROLINA LOPES SANTIAGO

4.^a EDIÇÃO

O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL



ISBN- 978-65-84809-99-4

2023

Richeli Aparecida Nunes de Brito
Kele Regina da Silva Viana
Renata Carvalho da Silva Fernandes
Caroline Brandão
Maiza Carolina Lopes Santiago

**O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

ISBN- 978-65-84809-99-4



Copyright © dos autores e das autoras.

Todos os direitos garantidos. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado. Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons Internacional (CC BY- NC 4.0)



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Maurício Amormino Júnior, CRB6/2422)

S586l Brito, Richeli Aparecida Nunes de.
O lúdico como recurso didático na educação infantil/ [Livro eletrônico] / Lillian Conceição Deniz. 4ª ed.– São Paulo, SP: Arche, 2023.
98p.
Formato: PDF
Requisito de sistema: Adobe Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN- 978-65-00-36302-9

1. Educação Infantil. 2. Práticas de ensino. 3. Professores - Formação. 4. Brito, Richeli Aparecida Nunes de. 5. Viana, Kele Regina da Silva. 6. Fernandes, Renata Carvalho da Silva. 7. Brandão, Caroline. 8. Santiago, Maiza Carolina Lopes

CDD 371.72

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Revista REASE chancelada pela Editora Arche.

São Paulo- SP

Telefone.: +55 (11) 94920-0020

<https://periodicorease.pro.br>

contato@periodicorease.pro.br

4ª Edição- *Copyright*® 2023 dos autores.

Direito de edição reservado à Revista REASE.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do (s) seu(s) respectivo (s) autor (es).

As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referencial bibliográficos são prerrogativas de cada autor (es).

EQUIPE DE EDITORES

EDITORA- CHEFE

Dra. Patrícia Ribeiro, Universidade de Coimbra- Portugal

CONSELHO EDITORIAL

Me. Andrea Almeida Zamorano, SPSIG

Me. Victorino Correia Kínhama, Instituto Superior Politécnico do Cuanza-Sul, Angola

Esp. Ana Cláudia Néri Bastos, PUCRS

Dr. Alfredo Oliveira Neto, UERJ, RJ

PhD. Diogo Vianna, IEPA

Dr. José Faijardo, Fundação Getúlio Vargas

PhD. Jussara C. dos Santos, Universidade do Minho

Dra. María V. Albaronedo, Universidad Nacional del Comahue, Argentina

Dra. Uaiana Prates, Universidade de Lisboa, Portugal

Dr. José Benedito R. da Silva, UFSCar, SP

PhD. Pablo Guadarrama González, Universidad Central de Las Villas, Cuba

Dra. Maritza Montero, Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Sandra Moitinho, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Eduardo José Santos, Universidade Federal do Ceará,

Dra. Maria do Socorro Bispo, Instituto Federal do Paraná, IFPR

Cristian Melo, MEC

Dra. Bartira B. Barros, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Roberto S. Marcel- UFBA

Dra. Francisne de Souza, Universidade de Aveiro-Portugal

Dr. Paulo de Andrada Bittencourt – MEC

PhD. Aparecida Ribeiro, UFG

Dra. Maria de Sandes Braga, UFTM

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores se responsabilizam publicamente pelo conteúdo desta obra, garantindo que o mesmo é de autoria própria, assumindo integral responsabilidade diante de terceiros, quer de natureza moral ou patrimonial, em razão de seu conteúdo, declarando que o trabalho é original, livre de plágio acadêmico e que não infringe quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros. Os autores declaram não haver qualquer interesse comercial ou irregularidade que comprometa a integridade desta obra.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	10
CAPÍTULO 1 BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
CAPÍTULO 2 CARACTERIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINQUEDOS	55
CONCLUSÃO	87
REFERÊNCIAS	90

APRESENTAÇÃO

Este livro é resultado de uma pesquisa bibliográfica que visa subsidiar a prática docente de professores da educação infantil, pois é notória a carência de práticas que interessem ao lúdico neste nível de ensino onde muitas escolas priorizam o ensino formal de conhecimentos acadêmicos em leitura, matemática e escrita sem se preocupar com a ludicidade que permeia o universo infantil.

O livro enfatiza a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras que permeiam o mundo infantil, e enfatiza que o brincar é uma característica decisiva da infância. É relevante porque levanta a importância do brincar para a aprendizagem das crianças e chama a atenção dos professores para a mesma importância como referência conceitual para a educação infantil, em suas práticas pedagógicas. A pesquisa concluiu, por fim, que a ludicidade ajuda a melhorar o processo de ensino, toda criança tem o direito de brincar, por meio dessa atividade as crianças podem equilibrar as tensões geradas em seu mundo cultural e construir sua marca pessoal e personalidade. A ludicidade contribui para o desenvolvimento motor, social, emocional, afetivo e cognitivo das crianças.

Jogos e brincadeiras fazem parte da vida de crianças de diferentes culturas. Uma revisão da literatura sobre o tema mostra que os jogos e brincadeiras são extremamente

importantes para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social, afetivo e cultural das crianças.

Com base nesta hipótese, o objetivo principal deste breve estudo é, fundamentalmente, utilizar-se como referência conceitual para todos aqueles que desejam realizar pesquisas e estudos relacionados aos temas abordados aqui, e para apoiar ainda mais o aprimoramento das práticas de ensino de professores em atividade na educação infantil.

Analisar e discutir a importância dos jogos na educação infantil na perspectiva da aprendizagem lúdica é uma pesquisa desafiadora, que nos permite refletir e compreender profundamente a importância e o significado da educação infantil.

Nesse nível de ensino, muitas escolas tendem a ensinar formalmente o conhecimento acadêmico de leitura, contagem e escrita sem se preocupar com a natureza lúdica de penetrar no mundo das crianças, que por sua vez constitui seu público.

As autoras.

CAPÍTULO 1

BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Do ponto de vista histórico, a infância é caracterizada pela ignorância e discriminação social por parte do adulto, o que a torna à beira de um processo contado por meio do pensamento e das realizações dos adultos. Mas a mesma história também possui grandes descobertas traçadas, e é isso que a história nos revela. Conforme Kishimoto (2003, p. 225) “a criança de zero a seis anos foi objeto de atenção nesses quinhentos anos, sobretudo por inspiração da Igreja, no início do processo de colonização [...] predominou a assistência social á infância”.

A mesma assistência se estende por décadas e continua até os dias de hoje, tornando a educação infantil um nível de aprendizado em constante transformação e desafio.

No Brasil, a educação infantil começou em 1875 com a criação de creches, lares infantis e orfanatos. Desde então, eles têm sido realizados e observados por diversos métodos e pesquisadores nas áreas da educação como Froelbel, Piaget e Vygotski, com o objetivo de aprender com mais qualidade. É a partir da interação da criança com o meio ambiente e o contato direto com os objetos que acontecem as

aprendizagens, o que foi comprovado com base na melhoria do ensino e a qualidade deste nível de educação ao implementar essas estratégias. No início do século XX, a educação infantil passa a aliar a criança ao desenvolvimento infantil e hoje tem como meta oferecer uma educação de qualidade, contando com profissionais qualificados. As instituições de educação infantil vêm mudando ao longo dos anos, e foi somente no século XIX que começaram a aparecer creches, jardins de infância, escolas e instituições afins.

Na análise de Didonet (1991), todas de caráter assistencialista fruto de uma crescente globalização e de mudanças da vida urbana na sociedade da época. Características que faz ainda parte de toda essa transformação cultural e social da criança e da família, que busca constantemente estar vinculada com as inovações educacionais e sociais.

A urbanização a crescente participação da mulher no mercado de trabalho extradomiciliar e as alterações na estrutura familiar são ainda hoje fatores determinantes da demanda social de creches e pré-escola. [...] Quando surge uma creche ou pré-escola, nova perspectiva abre-se para a mulher e para a criança, o melhor, para toda a família [...]. Mas a educação infantil não parou por aí. Várias ciências debruçaram-se sobre a criança, nos últimos cinquenta anos, entre elas a psicologia, a sociologia, a biologia e a psicanálise infantil (DIDONET, 1991, p. 92).

Depois de todas essas mudanças, as escolas infantis se tornaram um lugar importante para o desenvolvimento e a aprendizagem. Tudo isso está previsto na Constituição de

1988, tendo em vista o caráter educacional dessas instituições, a educação infantil tornou-se um direito da criança e uma obrigação do país em fornecê-la. A Constituição de 1988 prevê também que o Estado tem a responsabilidade de manter e promover a integração e melhoria contínua da educação infantil. Sendo assim, o cuidado, a educação e o brincar são os elementos básicos no processo de ensino das crianças.

As atuais leis da educação consolidam essas características, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB N°. 9.394/96 que se tornou responsável por tratar a educação infantil como uma etapa anterior à educação escolar formal (ensino fundamental e médio). Este se constituiu no principal fator dessas primeiras transformações educacionais, mudando de um caráter assistencial a um nível completamente voltado à educação, em que começou a se expandir a importância da educação infantil no processo de desenvolvimento, integração, socialização e aprendizagem.

A LDB n° 9.394/96 também exige mais treinamento para os profissionais que atuam na área, como formação específica e contínua. Portanto, não só os recursos materiais, mas também o espaço que deve se adequar aos novos padrões e todas as ações diretas com as crianças, que são obrigações de entidades mantenedoras, tais quais prefeituras

e entidades filantrópicas, devendo manter as atividades padronizadas, o que requer mais estímulo e aplicação para melhorar a educação desta faixa etária.

A criança é um todo orgânico, físico e psicológico. A educação infantil coloca como seu objetivo-síntese o desenvolvimento integral da criança compreendendo com isso, os aspectos físicos, cognitivos e afetivos de sua personalidade (DIDONET, 1991, p. 93).

A criança começa a ser considerada como tendo as características da infância e assim necessita ter mais compreensão e investimento no seu desenvolvimento, ter atenção às particularidades e personalidades únicas e importantes na sociedade, passando a ser considerada um sujeito histórico e participante das transformações futuras, em outras palavras, a consolidação da educação brasileira.

Portanto, cabe às instituições de educação infantil conhecer as peculiaridades das crianças no seu desenvolvimento particular, pois é nessas instituições que o primeiro sinal de que vale a pena investir na educação de qualidade surgiu. Observando o processo educativo ocorrendo e suas interferências positivas na cidadania, no trabalho, na formação e desenvolvimento pessoal e sua contínua transformação.

As escolas de educação infantil precisam de uma organização de ensino que se concentre na experiência, na particularidade e na diversidade das crianças, tenha valores e invista em um ensino eficaz e de alta qualidade. A esse

respeito, Oliveira (2005, p. 170) alerta: [...] o que requer estruturas curriculares abertas e flexíveis. Outro importante ponto é a participação da família, que também é muito importante nesse processo, pois a educação é uma continuação da extensão da família e da escola.

1.1 A função da educação infantil

Levando em consideração os fatos históricos que acompanham as instituições de educação infantil, é possível observar seu crescimento e objetivos no sistema de ensino durante o desenvolvimento e aprendizagem das crianças por meio de metas específicas e reflexivas que qualificam essas instituições e seus processos de formação, como as conquistas da primeira fase da educação básica.

A qualidade da educação infantil e seus princípios de ensino são os fatores básicos do ensino e da aprendizagem, definidos no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998). Desta forma, podem ser determinadas as contribuições das diferentes áreas do conhecimento que constituem a organização da atividade educacional.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998), no que se refere à importância e ao significado do brincar como princípio pedagógico da prática docente da educação infantil, as crianças são existências sociais e históricas em processo de formação. Portanto, é necessário definir alguns objetivos gerais como metas para esclarecer o processo educacional e as necessidades das crianças.

Intenções educativas que estabelecem capacidades que às crianças poderão desenvolver como consequência de ações intencionais do professor. O que auxilia na seleção de conteúdos e os meios didáticos a serem utilizados (RCEI, 1998, p. 47).

A estrutura promovida pela Referencial Curricular da Educação Infantil (1998) permite segurança e flexibilidade na organização onde os professores trabalham. O que é um fator importante, pois ainda de acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998), todas estas instâncias permitiram o desenvolvimento físico, afetivo, cognitivo, ético, estético, de relação interpessoal e inserção social da criança.

O Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p. 48) classifica essa ordem com característica própria, sendo elas de ordem: física, caracterizando o uso do corpo para uma melhor expressão das emoções e a coordenação motora, a de ordem cognitiva que deve envolver a comunicação do pensar, as resoluções de problemas, a de

ordem afetiva para uma melhor convivência e autoestima, a de ordem estética para a produção cultural e artística da criança, a de ordem ética denominadas para a construção de valores, para a relação interpessoal, destacando os valores de convivência com os diferentes costumes e cultura, e por fim as de ordem de inserção social que se classifica como a possibilidade que a criança deva a ter com relação à participação dela na comunidade e sociedade.

Com esses fatores, percebe-se que a educação infantil adquiriu características importantes desde então, e se integrou claramente a uma etapa de grande importância para a formação social das crianças de 0 a 5 anos.

Para tanto estabelece uma integração curricular na qual os objetivos gerais para a educação infantil norteiam a definição de objetivos gerais e específicos para os diferentes eixos de trabalho. Desses objetivos específicos decorrem os conteúdos que possibilitam concretizar as intenções educativas. O trabalho didático que busca garantir a coerência entre objetivos e conteúdos se explicita por meio das orientações didáticas (BRASIL, 1998, p. 48).

Todas essas organizações de ensino fazem da educação infantil a etapa mais importante, que precisa ser enfatizada e integrada à vida das crianças, pois o cuidado, a educação e o brincar são fatores importantes que precisam andar juntos para que o processo de desenvolvimento e aprendizagem se deem de forma eficiente.

O trabalho pedagógico na educação infantil deve respeitar a criança quanto aos seus direitos e especificidades,

isto é sua essência lúdica; sua constante curiosidade; seu desenvolvimento físico. Cognitivo. Afetivo e social; sua dependência e/ou necessidade de ajuda no cuidado com seu corpo, com sua alimentação, seus pertences etc. A partir desses objetivos e conceitos nos quais a educação infantil se inclui é que a denomina como uma das faixas etárias de maior importância, hoje, já que a criança necessita ser educada com princípios éticos e sociais, sobretudo por ser considerada cidadã (MORENO, 2007, p. 57).

Ações docentes que integram dois paradigmas: o cuidado e a educação, também mostram a aproximação entre a educação e as dimensões sociais, e propõem outra forma de aprender de forma lúdica, ou seja, brincar na infância, pois a criança pequena poderá interagir com todos que a rodeiam e aprender por meio da brincadeira.

Nesse ambiente educacional estimulante, os jogos também são responsáveis pelo desenvolvimento das crianças, pois suas próprias atividades estimulam e exercitam os sentidos e os movimentos que envolvem todo o corpo se transformam em aprendizagem. As crianças podem sentir, ouvir, tocar, saborear e fazer a própria voz por meio de jogos, pois estes podem orientá-las para ganhar confiança e habilidade, e se aprimorar de acordo com sua capacidade de se expressar.

1.2 O brincar e a escola

Durante séculos, a brincadeira foi associada às crianças. Mas é por meio do surgimento de ideias que ela passa a ser percebida e valorizada no espaço educacional das crianças pequenas. No passado, o que as pessoas viam era apenas uma forma de evasão ou distração, não possuindo caráter educativo.

O jogo tem funções sociais e de integração. Na sociedade moderna, há cada vez mais mudanças no espaço para brincar e pais e filhos têm muito pouco tempo para brincar juntos. A escola acaba se tornando a única fonte cultural, onde há espaço para as crianças brincarem, cabendo aos profissionais da educação ensinar e guardar as brincadeiras populares, mas não só isso, as brincadeiras também devem fazer parte do cotidiano. E elas devem ser utilizadas como uma nova forma de disseminação do conhecimento, pois atividades lúdicas são propícias à aprendizagem.

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças (ALMEIDA, 2005, p. 5).

A prática do brincar na escola promove diferentes aspectos da criança, o que é de extrema importância para o

seu desenvolvimento psicossocial biológico e essencial para uma educação sólida e completa.

A criança desenvolve-se pela experiência social nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos alunos (WAJSKOP, 2007, p. 25).

O brincar varia de treinos livres a atividades direcionais com regras e regulamentos. Os jogos são muito adequados para o desenvolvimento do raciocínio lógico, bem como para o desenvolvimento físico, desportivo, social e cognitivo. Atualmente, devido aos recursos e métodos à disposição dos professores, a aplicação deste novo método de disseminação do conhecimento está mais fácil.

Embora haja uma nova visão para a possibilidade de uso de jogos nas escolas, eles ainda estão longe de serem verdadeiramente integrados como recurso e método.

De maneira geral, a utilização de jogos no cotidiano escolar se limita a atividades altamente direcionadas e pouco contribui para o desenvolvimento da autonomia, criatividade e produção cultural.

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho (CARNEIRO E DODGE, 2007, p. 91).

Porém, diz-se que lúdico é brincar, atualmente apenas a educação infantil abre espaço para o brincar e nem sempre o aceita com naturalidade. As crianças devem brincar, porque brincando, elas aprendem a participar de atividades pela diversão de brincar, não buscando recompensas ou medo de punição, mas para desenvolver um hábito ocupado, fazer algumas coisas inteligentes e criativas, experimentar o mundo ao seu redor e encontrar na vida um significado. Porém, mesmo que todos esses benefícios sejam proporcionados, as atividades lúdicas e o brincar nas escolas de educação infantil são quase sempre muito direcionados, tornando-se menos espontâneos, criativos e divertidos.

Além disso, temos que cobrar dos pais por atividades com mais conteúdo. Na fase de educação infantil, as crianças devem ser menos cobradas e os pais devem pressionar menos as atividades com mais conteúdo. As escolas geralmente não oferecem oportunidades e espaços para brincar e praticar livremente e quase sempre evitam que isso aconteça. A posse do lúdico pela escola seria valiosa, pois traria resultados mais relevantes e adequados às necessidades do mundo de hoje. Apesar da sua importância, a prática do brincar no jardim de infância ainda é considerada apenas para a preparação escolar e não tem valor pedagógico ou como passatempo.

A brincadeira é uma palavra estritamente associada à infância e às crianças. Porém, ao menos nas sociedades

ocidentais, ainda é considerada irrelevante ou de pouco valor do ponto de vista da educação formal, assumindo frequentemente a significação de oposição ao trabalho, tanto no contexto da escola quanto no cotidiano familiar (BORBA, 2007, p. 34).

Portanto, podemos dizer que esta é uma tarefa difícil de resolver, pois as instituições de ensino nem sempre dão a devida atenção ao brincar. O que acontece no máximo é integrar o jogo fazendo uma atividade direcionada, que também depende de profissionais da educação para se preparar em relação a mudanças e usá-lo em sua vida diária.

1.3 O lúdico: breve histórico

Ao longo da história, como recurso disseminador de conhecimentos, valores, crenças e entretenimento, o lúdico tem contribuído de forma decisiva para o desenvolvimento psicossocial e cultural das crianças. Sob esse entendimento, ele desempenha um papel importante no meio social.

O lúdico é uma atividade antiga praticadas por sociedades primitivas, considerada como uma atividade cultural, com suas definições menos rigorosa e muito mais ampla, para buscar a essência e o prazer de brincar. Com isto chegou a chamar o homem de “homo Ludens” (homem que brinca), para ele a capacidade de jogar e brincar são tão importantes para a nossa espécie quanto o raciocínio e a construção de objetos (HUIZINGA, 2003, p. 32).

Com a evolução dos tempos em Roma e na Grécia antiga surge um novo sentido do lúdico. Um dos maiores pensadores da humanidade, segundo Lima (2008, p. 3), foi Platão (427 – 348), e este afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos,

praticados em comum pelos dois sexos, que deveriam aprender brincando. Platão dava ao jogo, tão difundido na época, valor educativo e moral, colocando o lúdico em pé de igualdade com a cultura intelectual, destacando a contribuição do mesmo na formação do caráter e da personalidade da criança.

Com o surgimento do Cristianismo, uma doutrina religiosa baseada nos ensinamentos de Jesus Cristo, o jogo perdeu seu valor educativo porque a escola episcopal tentou impor dogmas sem considerar o desenvolvimento da inteligência. Na abordagem de Lima (2008, p. 03), o lúdico passa a ser considerado profano. Nesta concepção o mestre apenas recita e os alunos decoram sem considerar o lúdico como recurso importante na educação da criança.

A partir do século XVI, com o movimento humanista, as atividades lúdicas voltaram a ser educativas.

Os jesuítas foram os primeiros a reconsiderar os jogos como recurso educacional. O estabelecimento do instituto dos Jesuítas pode ser destacado como um grande acontecimento no século XVI. Inácio de Loiola, um dos dirigentes da companhia de Jesus, que destacou a importância dos jogos para a formação do ser humano e defendeu o uso deles no sistema de ensino.

O Renascimento marca o nascimento do mundo moderno e o surgimento de um novo homem com conceitos

filosóficos, artísticos, literários e científicos, ao mesmo tempo que surge um novo ideal lúdico. Tanto a felicidade da terra quanto o desenvolvimento do corpo são levados em consideração. Assim, de acordo com estudos de Kishimoto (2006, p. 28), reabilita-se o jogo, que deixa de ser objeto de reprovação, sendo incorporado ao cotidiano, não só como diversão, mas como tendência natural do ser humano.

Com o tempo, nomes que defendem o lúdico na educação infantil foram surgindo no cenário educacional. Entre eles podemos destacar: Comênio, Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Dewey, Decroly, Montessori, Piaget e Vygotsky.

Na abordagem de Kishimoto (2006, p. 29) a respeito de Montaigne a observação através do lúdico é fator importante para despertar nas crianças curiosidade; para ele o jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, privilegiando os jogos que valorizam a escrita.

Lima (2008. p. 3), ao referir-se a Comênio, enfatiza a relevância das imagens para a criança. Segundo o autor, o método de Comênio, fundamentava-se em três idéias que foram as bases da nova didática: naturalidade, intuição e autoatividade. Levam em conta ainda as leis do desenvolvimento da criança possibilitando rapidez e consistência no aprendizado.

Cerizara (2001, p. 142), a referir-se a análise de Rousseau, demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprias. Cada idade, cada etapa da vida tem sua perfeição conveniente à espécie de maturidade que lhe é própria.

Rousseau também destacou que a educação não vem da coerção, mas da livre expressão das crianças. Ele foi um crítico da escola, da sociedade, da intuição e do uso da memória de seu tempo, e propôs às crianças uma educação que prioriza o jogo a partir de sua realidade e de sua natureza.

Lima (2008, p. 3), ao refere-se aos estudos de Pestalozzi, defende que o jogo é um fator decisivo para o desenvolvimento da criança, pois enriquece o senso de responsabilidade e as normas de cooperação.

Ainda Kishimoto (2006, p. 60) sobre Froebel, defende que a criança é capaz de criar, mediante estímulos. A partir dela se estabelecem os métodos lúdicos na educação. Para autora, a melhor forma de conduzir as crianças as atividades seriam através dos jogos de construção. Kishimoto (2006, p. 40) afirma que: “Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança”.

Neste sentido, Lima (2008, p. 04) fazendo uma releitura dos pensamentos de Dewey, nos remete a idéia de que o jogo faz parte do ambiente natural das crianças e é o fator decisivo para assegurar o desenvolvimento cognitivo, já que o mesmo é algo espontâneo e inevitável. Segundo Lima (2008), devem-se preparar as crianças para a vida futura levando-as a ter domínio de si mesmas e uso pleno de suas capacidades.

Kishimoto (2006, p. 40) ao enfatizar as contribuições de Montessori a respeito do lúdico, destaca a necessidade do lúdico para a educação de cada um dos sentidos. Ainda sobre este aspecto, Kishimoto (2006, p.113) quando analisa os estudos de Decroly, afirma que suas idéias representam um conjunto de materiais destinados à educação, destacando as infinitas funções dos jogos e os eixos que devem nortear as ações lúdicas para aquisição de novas informações no processo ensino aprendizagem, visando o desenvolvimento da percepção, motricidade e raciocínio, dentre outras habilidades.

Kishimoto (2006, p. 32) analisando a teoria Piagetiana destaca os diversos fatos e experiências desenvolvidas por Piaget junto às crianças. Segundo a autora, para Piaget os jogos não são apenas uma forma de desafio ou entretenimento para gastar energia, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança.

Sobre Vygotsky, Kishimoto (2006, p. 32), analisa o lúdico e sua importância no processo de interação social das crianças e nos remete a uma visão primordial no contexto sociocultural em que as crianças estão inseridas, onde o desenvolvimento cognitivo das mesmas só será eficaz se for através da interação com este mesmo contexto.

A história do lúdico mostra a premissa teórica, enfatizando que o objetivo das atividades lúdicas é estimular a cognição, a afetividade, a linguagem, o psicomotor e as relações sociais das crianças. Nesse sentido, os jogos fazem da educação um compromisso consciente, intencional e de mudança social.

No entanto, ao compreender a importância da brincadeira na vida das crianças, acreditamos que as atividades que realizam em todos os ambientes são para diversão e, em certa medida, retratam a cultura lúdica das pessoas. Nesse sentido, as crianças constroem seu próprio vocabulário “linguagem oral e psicomotor linguagem escrita e o psicológico” por meio de atividades lúdicas, enfatizando atividades espontâneas e criativas para estimular a essência e a diversão dos jogos.

No entanto, apesar da existência de um grande número de bibliografias sobre atividades recreativas, na verdade esta pesquisa quase não tem impacto na prática da educação infantil. Portanto, é significativo demonstrar a importância

das brincadeiras na prática diária da educação infantil. Nessa perspectiva, a característica do brincar é valorizar a criatividade, a sensibilidade e as emoções das crianças em seu ambiente escolar.

A própria escola pode promover a divulgação e o interesse pelos jogos e brincadeiras, que são elementos importantes para a preservação da cultura infantil no processo educacional, principalmente na educação infantil, e esta pesquisa também envolve esses conteúdos.

De acordo com Lopes (2005) o jogo para criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que faz desenvolver sua potencialidade, convém ressaltar então que o lúdico assume um papel importante no desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e cultural da criança.

1.4 Breve retrospectiva histórica da educação lúdica

O ato de brincar é tão antigo quanto o ser humano. Alguns autores afirmam que esse comportamento não se limita aos humanos, ele antecede até os próprios humanos, pois já foram executados por alguns animais. Johan Huizinga (1992) já firmava que *os animais brincam tal qual o homem*, o que permite perceber que brincar, além de ser uma antiga atividade, é uma necessidade natural inerente tanto ao ser humano, quanto aos animais.

Para estabelecer contato com os demais integrantes da sociedade, os homens encontram uma forma de se expressar no jogo, fortalecendo assim o vínculo de amizade e aliança entre si. Portanto, os jogos se difundiram com maior intensidade na Idade Média, e os jogos eram universais em toda a sociedade, independentemente da idade ou classe social, todos participavam como iguais, e geralmente eram realizados em festas tradicionais da época.

Nesse sentido, o brincar é a performance da cultura humana em termos de continuidade das espécies. Analisar este fenômeno é também analisar o significado da educação e sua importância na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças, condição primeira para a formação integral do indivíduo, é essencial para o processo de socialização e interação entre pares que buscam a harmonia e a convivência com os irmãos.

Os jogos e brincadeiras são praticados por meninos e meninas, os brinquedos são unissex e geralmente eram feitos à mão em ambiente familiar.

A maioria dos brinquedos também teve origem na Idade Média. Eles foram usados pela primeira vez por adultos e depois por crianças para imitar os adultos. Por exemplo, os cavalos de madeira surgiram porque os cavalos eram o principal meio de transporte naquela época. A boneca é um dos brinquedos mais antigos e comuns em todas as culturas,

sendo também muito apreciada pelas crianças. Os bibelôs, que também são considerados brinquedos e miniaturas como pequenos móveis, não só fazem parte do universo infantil, mas também servem para decorar os cômodos das casas e expor nas vitrines; por outro lado, os bonecos e fantoches servem para agradar as pessoas através de personagens populares.

Outros brinquedos fazem parte de festivais religiosos, como os balanços. As meninas são empurradas para os balanços para simbolizar rituais de fertilidade. A domesticação de pássaros originou-se do costume de decorar pássaros de madeira, que eram levados de casa em casa pelas crianças em troca de presentes. Esta cerimônia fazia parte de uma festa tradicional muito popular na época.

Posteriormente, essas atividades recreativas participadas conjuntamente por adultos e crianças perderam suas características religiosas e comunitárias, ganhando características de personalidade limitadas às crianças. A relação direta estabelecida entre crianças e adultos na Idade Média estava relacionada ao importante papel que os jogos desempenhavam na educação da época, pois eram poucas as escolas e eram voltados principalmente para o clero. Desta forma, as crianças aprendem brincando umas com as outras e com os mais velhos.

Na sociedade medieval, não existe o sentido da infância, ou seja, a compreensão das características da infância que distinguem as crianças dos adultos, não há diferença. Com o desenvolvimento da sociedade, as pessoas passam a ter novos sentimento em relação à família e à infância. No século XVII, as pessoas se preocupavam com a proteção e a disciplina dos filhos, o que se refletia também na família, onde surgiam novas formas de organização e educação familiar. A escola parece ser uma instituição social e, junto com a família, é de grande importância para o cultivo moral e espiritual dos filhos. É sob essa nova perspectiva educacional que alguns jogos são proibidos por não serem adequados para crianças.

As atitudes contra o uso de jogos mudaram no processo de evolução social, onde suas características educacionais são percebidas. Em seguida, permite que alguns jogos sejam usados na escola, por considerações éticas, como forma de as pessoas obterem higiene física e como forma de treinar meninos para participarem da guerra. Portanto, existe uma relação positiva entre o uso de jogos como fonte de educação e saúde e classificá-los de acordo com a idade.

No século XIX, com a revolução industrial e a expansão do capitalismo, surgiu uma nova classe social. A classe trabalhadora composta por sociedade urbana e de baixa renda visava melhorar as condições de vida, mas na verdade

não intensificou a exploração e intensificou a oposição entre classes.

Com a aceleração do processo de industrialização, o processo de urbanização se intensificou e o cotidiano urbano mudou. A vida das crianças é separada da dos adultos, o que interfere no desenvolvimento da aprendizagem infantil, as brincadeiras infantis também mudaram, pois o espaço físico é reduzido e as crianças não podem brincar na rua por falta de espaço, tranquilidade e segurança. Relacionado ao espaço físico está a redução do tempo da família, a entrada das mulheres no mercado de trabalho e a cada vez mais tempo dos filhos na televisão.

Com o aumento da indústria, os brinquedos tornaram-se bens de consumo, prejudicando o artesanato antes feito pelas próprias crianças e, portanto, têm uma relação direta com os brinquedos, o que não existe nos brinquedos industrializados. Produção em massa para atender às necessidades dos centros urbanos em constante expansão.

Os novos brinquedos utilizados pelas crianças estão completamente alheios ao real significado do comportamento do jogo. São considerados perfeitos e transportam a criança para um papel de espectador passivo. São artigos caros e carecem de imaginação e só vão despertar a criança para possuí-lo. Direcionando interesse e curiosidade para destruí-lo para descobrir o que está dentro.

Devido à forte popularização dos valores e idéias veiculados pelos meios de comunicação, alguns reproduzem a violência típica de nosso tempo.

O processo de industrialização não só prejudicou a criatividade das brincadeiras infantis, mas também fez com que as pessoas se esquecessem das brincadeiras de rua, pois o espaço urbano estava cheio de trânsito e gente, e não era permitido brincar. Portanto, as relações que antes se estabeleciam no cotidiano da sociedade desapareceram na modernidade do século XX.

No Brasil, a modernização originou-se do atraso cultural e tecnológico, originando-se no final do século XIX e na primeira década do século XX. Nesse período, grandes mudanças ocorreram, reduzindo o espaço que as crianças freqüentavam para fortalecer a amizade e os laços sociais entre as crianças, e sua diversão se concentrou nas ruas e quintais de suas casas.

Nesse período, a vida das crianças tem uma relação direta com o meio ambiente. Elas brincam de amarelinha, cachecol, pular corda, pipa, meia e brincadeiras que favorecem a integração na rua, o que afeta diretamente a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Na atualidade, a diversão da educação tende a se concentrar em novas formas de jogos e brincadeiras, levando em consideração o avanço descontrolado da tecnologia,

impulsionando a educação de crianças e adultos para atender às expectativas do milênio.

Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que criam as suas próprias, específicas. Assim usando o antigo e o novo, cada geração tem suas próprias características e padrões de sensibilidade. Na sociedade infantil, a atividade lúdica é a forma através da qual essa sensibilidade e potencial são liberados e modelados, o que outorga à mesma um papel importante nas realizações culturais e sociais (FRIEDMANN, 2000, p. 39).

É importante destacar que apesar do avanço tecnológico que ocorreu ao longo do tempo, na sociedade de hoje, todos os aspectos da vida no passado ainda existem, pois achamos que as crianças jogam futebol, roda e amarelinha na rua, claro, a intensidade e a intensidade são diferentes. As liberdades anteriores mostram que os jogos que existiam no passado não foram completamente esquecidos.

1.5 O brincar e a aprendizagem

O motivo do brincar, ao considerarmos o brincar como uma característica da infância, entenderemos que o brincar é de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social da criança. A brincadeira é o processo pelo qual as crianças expressam suas vontades e desejos estabelecidos ao longo da vida, e quanto mais oportunidades as crianças brincarem, mais fácil será seu desenvolvimento. Segundo Carneiro e Dodge (2007, pág. 59), “[...] o movimento é, sobretudo para criança pequena,

uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem”. As crianças podem lidar com situações novas e inesperadas, agir de forma independente e podem ver e compreender o mundo fora da vida diária.

Atualmente, as crianças entendem o videogame como brincar, o que as impede de se moverem e ficarem paradas, tornando-se sedentárias e obesas. Os jogos tradicionais, como pular corda, elásticos, lanças etc., permitem que as crianças se exercitem o tempo todo, consumam energia, dêem liberdade à criação e tragam felicidade e alegria.

São inúmeras as razões para brincar. Já que brincar é bom, simplesmente não entendemos por que incomoda algumas pessoas, pais e professores, já que brincar é um direito de criança, conforme preconiza a Lei 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente, que no seu Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, fixa que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Portanto, a criança tem o direito de brincar porque está amparada pela lei. Este é mais um motivo para brincar além dos inúmeros motivos que já mencionamos, porque brincar é bom para descoberta e curiosidade, porque ajuda a concentrar na percepção, em além da observação, as crianças desenvolvem músculos, absorvem oxigênio, crescem, movem-se no espaço e descobrem seus corpos. Nesse

processo, o brincar desempenha um papel importante no desenvolvimento das crianças. No jogo, as crianças representam o mundo em que vivem e transformam o mundo de acordo com suas fantasias e desejos para resolver problemas.

Para Cunha (2000), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, é gostoso e dá felicidade Além disso, ser feliz e estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente, são outros pontos positivos dessa prática.

Na teoria piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Na análise de Piaget (1971), a brincadeira é entendida como ação assimiladora, e surge como forma de expressão da conduta, dotada de características espontânea e prazerosa, onde a criança constrói conhecimentos.

Para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objetivo não depende da natureza do objeto mas da função que a criança lhe atribui.

A brincadeira representa uma etapa do desenvolvimento intelectual, caracterizada pela assimilação e não pela adaptação, e tem a função de consolidar a experiência passada.

Para Vygotsky, o processo mental é estabelecido de acordo com as instruções da formação sociocultural. O paradigma que explica as brincadeiras infantis está na filosofia de tratar o mundo como resultado de um processo histórico-social que não só muda o estilo de vida social, mas também muda a maneira como o ser humano pensa. Para a escola freudiana, a brincadeira infantil é uma forma de estudar as crianças e compreender seu comportamento.

De acordo com estudos realizados por Moura (1991), a importância do jogo, do brincar, está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar situações de solução de problemas que a aproximem daquelas que o homem enfrenta ou enfrentou.

Ainda segundo Antunes (2003), as brincadeiras constituem extraordinário instrumento de motivação, uma vez transformam o conhecimento a ser assimilado em um recurso de ludicidade e em sã competitividade.

Antunes (2003) também considera que professores erram ao ensinar seus alunos, pois não os ensinam a ouvir, a concentrar-se, a exporem com objetividade suas idéias.

[...] desta forma, antes de iniciarmos a criança na aprendizagem de operações aritméticas, por exemplo, é interessante levá-la a exercitar, através de brincadeiras lúdicas, seu senso de raciocínio e sua capacidade de abstração; da mesma maneira como é interessante jogarmos com a criança práticas visuais e verbais, antes de iniciá-la nas regras da Comunicação e Expressão ou nos fundamentos da Arte. Alunos que brincam com jogos que operacionalizam suas reflexões espaciais e temporais aprendem mais facilmente Geografia e História,

enquanto que jogos voltados para o aprimoramento da capacidade de concentração da criança facilitam em diversos aspectos em sua futura missão estudantil (ANTUNES, 2003, p. 15).

Antunes (2003, p. 140) enfatiza, que os jogos lúdicos, se praticados ocasionalmente ou em desacordo, representam apenas inocentes e inconseqüentes momentos de alegria. Mas, se visam um plano específico e são propostos em gradativos níveis de dificuldades, podem contribuir bastante para aprimorar conhecimentos, pois entende que a criança, ainda que dotada de instintos, é um ser em permanente busca de aprimoramento e que tais aprimoramentos, somente são eficientes se propostos de forma agradável, envolvente, mas, sobretudo motivador.

No método da psicologia cognitiva, a criança constrói um conceito por meio de um processo lento e gradual. Portanto, precisa ser iniciado informalmente desde muito jovem, por meio de jogos, atividades manipulativas e exploração espontânea e intuitiva. Quando as crianças brincam com objetos e materiais livremente, elas podem ver suas semelhanças e diferenças, de modo que podem ter certeza de que aprenderam muito no processo de brincar e brincar.

Atitudes e situações como essa irão encorajar as crianças a pensar de forma independente e a desenvolver continuamente sua rede interna de conhecimento. Expor desafios e implementar princípios como construção e desenvolvimento de inteligência. Na perspectiva do

construtivismo, isso significa ser capaz de se adaptar às necessidades do meio ambiente, transformar idéias em ações e transformar ações em ações.

Piaget (1971) considera que os jogos e brincadeiras facilitam a construção do conhecimento, tornando-se prazeroso e desejável por todos.

Portanto, as crianças se sentem seguras em seus relacionamentos com os outros e consigo mesmas, e podem fazer suposições e curiosidades sobre o meio ambiente.

Portanto, os jogos e brincadeiras permitem que as crianças interajam com os objetos no processo de interação, em que a assimilação se refere à sua adaptação comportamental, estimulação e adaptação ao objeto.

1.6 Jogos e brinquedos e as fases do desenvolvimento infantil – Piaget

Para compreender a aprendizagem infantil e sua importância no processo de educação infantil, é necessário compreender o valor educativo dos jogos e brinquedos nesse processo, pois devem ser adequados aos interesses, necessidades e habilidades das crianças na fase de desenvolvimento. ser encontrado.

O desenvolvimento infantil decorre dos princípios básicos que o regulam. Esses princípios universais se aplicam a crianças em todas as esferas econômicas e culturais. Os princípios são os seguintes:

- O desenvolvimento segue em direção cefalocaudal;
- O desenvolvimento segue em direção próximo-distal, da região central para as extremidades;
- O desenvolvimento provoca a aquisição a princípio de comportamentos mais gerais, passando posteriormente a comportamentos mais específicos e diferenciados;
- O desenvolvimento implica uma evolução, passando de comportamentos simples a operações coordenadas com intuito de atingir uma meta;
- O desenvolvimento ocorre numa sucessão de estágios
- Um determinado estágio é produto dos seus antecedentes e será um preparo para o estágio subsequente.

Cada criança tem sua própria velocidade de desenvolvimento e características pessoais que são diferentes das outras crianças. Embora os estágios de desenvolvimento vividos por cada criança sejam semelhantes, o momento e a forma de ocorrência são bastante diferentes.

Nesse sentido, é fundamental o conhecimento das etapas ou estágios do Desenvolvimento Infantil, enquanto componente do desenvolvimento integral do homem. Para

essa análise, tomou-se como base de referência teórica, os fundamentos de Piaget (1971), que enfatiza as características básicas da criança em cada estágio do desenvolvimento infantil.

Na concepção Piagetiana, o desenvolvimento infantil inicia-se no desempenho psicomotor, de forma atingir níveis mais complexos, alcançando o que denominam-se, conforme Piaget (1971), de Operações Formais, que culminarão com o desenvolvimento do adolescente a partir dos 12 (doze) anos de idade, conforme podemos identificar no quadro a seguir, adaptado para este estudo:

A etapa sensório-motora inclui atividades interessantes na forma de exercícios motores simples, por meio da repetição, para orientar a criança a dominar a diversão dos conhecimentos aprendidos; esses exercícios exploratórios farão com que a criança sinta que é necessário utilizá-los repetidamente, apenas para fins funcionais lúdicos. Os exercícios de internalização servirão de base para a construção de comportamentos mais complexos. Nesta fase, o contato com os adultos é fundamental para o crescimento e desenvolvimento das relações sociais. É este contacto afetivo e estimulante entre adultos e crianças que é o primeiro sinal de uma verdadeira educação lúdica.

O Estágio das Operações Concretas compreende a Fase Pré Operacional e a Fase das Operações Concretas propriamente dita.

A primeira representada na natureza simbólica e intuitiva das manifestações lúdicas. A Natureza Simbólica (também denominado de Fase Simbólica ou Pré Conceitual), representadas nos jogos de ficção, imaginação ou imitação, incluindo-se a transformação de objetos.

Os jogos simbólicos são desenvolvidos a partir de esquemas sensório-motores e, ao serem internalizados, produzem imitação e depois representação. Nesse sentido, os jogos simbólicos têm a função de assimilar a realidade, seja por meio do conflito, da compensação de necessidades não atendidas ou da simples inversão de papéis.

É um meio de transporte para um mundo fictício, permitindo que as crianças realizem seus sonhos e fantasias. Os jogos simbólicos não são apenas uma forma de assimilação da realidade, mas também um meio de autoexpressão. Por meio de atividades lúdicas, as crianças expressam sua forma de pensar, se organizam e se desintegram de forma simbólica, manifestando sentimentos, desejos e fantasias.

A natureza intuitiva da performance lúdica (também chamada de estágio intuitivo) é o estágio (estágio do porquê) onde a criança imita e quer saber tudo. Por meio de

exercícios psicológicos e exercícios simbólicos, as crianças começam a mudar a realidade de acordo com suas diversas necessidades. Os jogos e brincadeiras têm absoluta seriedade, funcionalidade e utilitarismo na vida das crianças.

Nesta fase, a criança brinca com outras pessoas, mas tem resistência às regras, causando constantes mal-entendidos. Nesse sentido, as famílias e as escolas devem proporcionar um ambiente rico em informações para promover e estimular o desenvolvimento das crianças, mas nunca forçá-las a absorver nada além do que podem fazer com alegria e naturalidade.

Na fase intuitiva, as crianças realmente definem grande parte do seu desenvolvimento físico, mental e emocional (equilíbrio emocional e social), no qual a participação e postura do adulto são muito importantes.

A segunda, no estágio de expressão correta de operações específicas, corresponde ao letramento na vida escolar e às séries iniciais do ensino fundamental. É um excelente período escolar para o aprendizado infantil, pois as crianças vão absorver conhecimento sistemático, agir de forma consciente e cooperar com seus colegas, agir com inteligência, ter uma certa lógica e distinguir o certo do errado.

Nesta fase, os jogos e jogos transformam-se em estruturas adaptativas, exigindo um trabalho mais efetivo e

participativo no processo de aprendizagem que passa a sistematizar os conhecimentos existentes. A partir dessa fase, os jogos, os jogos construtivos e os brinquedos surgem sempre na forma de interação social com regras. O jogo de regras origina-se essencialmente de dois recursos intimamente relacionados: inteligência operacional específica e o domínio de códigos passados de geração em geração; permitindo que as crianças entrem no mundo social institucionalizado (normas, regras, leis impostas pela sociedade). A interação entre inteligência operacional + regras permite a socialização.

A partir desta fase, a escola assumirá significados importantes para a vida das crianças. Os adultos devem permitir-lhes o exercício da liberdade e da responsabilidade e incentivá-los a jogos criativos e dinâmicos.

A fase de operação formal inclui o cumprimento da maturidade infantil representada pelo domínio da racionalidade, o início da adolescência caracterizado pela influência dos jogos sexuais e o aprimoramento geral e profissionalização das atividades de entretenimento.

Outro teórico que oferece-nos importantes considerações quanto as fases do desenvolvimento humano é Vygotsky (1991), ao referir-se ao processo de construção da linguagem humana, razão pela qual destaca o significado dos símbolos, enfatizando sua importância na análise dos sistemas

simbólicos e o processo de internalização. Assim, a linguagem é o sistema simbólico básico de todos os grupos humanos, sendo indispensável à atividade lúdica.

A questão do desenvolvimento da linguagem e suas relações com o pensamento e construção do lúdico, é um dos temas centrais das investigações de Vygotsky (1991), que destaca da seguinte forma sua importância:

A transmissão racional e intencional de experiências e pensamentos, requer um sistema mediador cujo protótipo é a fala humana, oriunda da necessidade de intercâmbio durante o trabalho. Assim, a verdadeira comunicação humana, pressupõe uma atitude generalizante, que constitui um estágio avançado do desenvolvimento do significado da palavra e seus diferentes jogos de linguagem (VYGOTSKY, 1991, p. 47)

Como vimos, os signos (linguagem) desempenham um papel intermediário nas atividades humanas e também se manifestam nas atividades do jogo. Uma ferramenta psicofísica essencial para a sobrevivência. Lembre-se de que os símbolos podem ser expressos de diferentes maneiras (oral, escrita, simbólica, pantomima, etc.).

Segundo Vygotsky (1991), no decorrer do desenvolvimento humano, ocorrem duas mudanças fundamentais no uso do signo e que passam orientar a atividade lúdica:

- A utilização dos signos externos que se transformam em processos internos de mediação (processo de internalização);
- O desenvolvimento de sistemas simbólicos

sob a forma de estruturas/organizações mais complexas e articuladas.

Esta última é fundamental para o desempenho dos processos mentais superiores e, conseqüentemente para as atividades lúdicas na aprendizagem infantil, evidenciando a importância das relações sociais entre os indivíduos na construção dos processos psicológicos. Assim, os aspectos afetivos e cognitivos da aprendizagem suscitados por Piaget (1971), representam na concepção de Vygotsky (1991), processos mentais superiores em detrimento dos aspectos psicomotores de domínio da linguagem.

Na sua análise, Vygotsky (1991) relaciona duas importantes expressões: pensamento e linguagem.

O pensamento representa a criação interna, orientado inicialmente pelos instintos. A linguagem é a manifestação e/ou expressão do pensamento que, nos níveis mais elevados do seu desempenho, possui o duplo caráter intencionalidade-racionalidade, favorecendo o “intercâmbio social nas espécies superiores”; no caso humano traduz-se na transformação do meio físico-social e na ação coletiva.

No Desenvolvimento da Linguagem, Vygotsky (1991) destaca duas fases distintas: a) Pré-lingüística do pensamento; b) Pré-intelectual da linguagem.

A primeira refere-se aos momentos iniciais do ser humano, enfatizando o uso do movimento mental e o uso da

"inteligência prática" baseada em seus próprios instrumentos, enfatizando o impulso instintivo, que se manifesta em muitos jogos interessantes.

Representa o mecanismo básico de sobrevivência, independente da linguagem, priorizando a capacidade de resolver problemas e mudar o ambiente para atingir determinados objetivos. Esta fase é ainda observável na maioria das espécies animais e correspondem às fases sensório motora e simbólica, preconizadas na Teoria do Desenvolvimento Infantil de Piaget (1971).

A segunda se refere ao estágio anterior de especialização, onde o aspecto psicomotor está plenamente desenvolvido, o que é propício à própria atividade cognitiva, e o impulso instintivo passa a ser secundário. Portanto, na fase de domínio dos diferentes símbolos, principalmente da linguagem, é essencial para a comunicação social e propicia o planejamento de ações coletivas. O surgimento do pensamento oral e da linguagem como sistema de símbolos é um momento crítico no desenvolvimento da espécie humana, pois o momento em que os organismos se tornam parceiros históricos proporciona um aumento no nível de satisfação emocional.

Vale destacar que, além de auxiliar na compreensão da importância da aprendizagem infantil, o brincar também tem trazido uma importante contribuição para a

compreensão do processo de formação de crianças e adolescentes, possibilitando a promoção do seu desenvolvimento psicossocial como todos.

1.7 Importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras

Os jogos sempre foram uma característica do ser humano, por isso devem fazer parte de suas atividades educacionais.

Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, e a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que a mantém com personagens do seu mundo, tudo isso permite compreender melhor o cotidiano infantil - é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar (KISHIMOTO, 1998, p. 43)

Sua importância e uso na educação infantil têm sido historicamente o ativo Dewey de egípcios, romanos, maias e humanistas posteriores (século 16), teóricos da educação e estudiosos pedagógicos desde o antigo pensador grego Platão, Montessori, Rosso, Froebel, Piaget, Frinet e Paul Freire etc.

Essa importância sempre foi considerada importante, principalmente quando é um fator importante na construção da personalidade completa de uma criança. Quando as crianças brincam, exploram e lidam com tudo ao seu redor, por meio do esforço físico e mental, e sem serem coagidas pelos adultos, começam a se sentir livres e satisfeitas com o que fazem.

Segundo Araújo (1992, p. 36): “Jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado”.

Dessa forma, as crianças buscam a felicidade por meio de jogos, e os jogos passam a ser causa de felicidade devido às alucinações, que imediatamente satisfazem seus desejos. Permite esforço e realização, por isso este é um motivo para ser feliz.

Nas brincadeiras individuais ou grupais, quando uma criança escolhe ou rejeita uma atividade, ao decidir como realizar a atividade, ao mostrar sua continuidade e capacidade de trabalhar arduamente, isso refletirá sua personalidade. Daí a importância do brincar na formação da ludicidade pessoal, portanto, na aprendizagem das crianças.

A infância é dominada por jogos. Sua falta pode ser benéfica para a neurose infantil. Uma vez que a agressividade e a competitividade não sejam totalmente superadas, ela se desenvolverá até a idade adulta.

Os jogos tornam-se uma ferramenta indispensável na vida das crianças, uma ferramenta indispensável para o seu desenvolvimento global, como um recurso de integração, socialização e superação de muitos distúrbios psicossociais,

ao mesmo tempo que estimula a criatividade, o raciocínio, a investigação, etc.

Todas as atividades realizadas no contexto da aprendizagem infantil devem utilizar os jogos como recurso para desafiar a participação ativa das crianças, na esperança de acumular conhecimentos.

A partir dos estudos de Stern (1993), os Jogos podem ser classificados conforme o quadro a seguir, adaptado para este estudo a partir de referências teóricas propostas por Cunha (2000), ao referir-se aos Estágios de Desenvolvimento Infantil propostos por Piaget (1971) relacionados no quadro anterior.

A brincadeira é um importante recurso didático na aprendizagem das crianças, pois as crianças aprendem melhor brincando, e todo o conteúdo pode ser ensinado por meio de brincadeiras e jogos. Segundo Piaget (1971, p. 57): “Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mais meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

A idéia do uso de jogos na aprendizagem das crianças difundiu-se principalmente a partir do surgimento do movimento Escolanovista. Nessa perspectiva, os brinquedos parecem enriquecer e realizar atividades lúdicas em conjunto com as brincadeiras, desempenhando, assim, um papel relevante no cotidiano das crianças.

O brinquedo faz parte da vida da criança. Ele simboliza a relação pensamento x ação e, sob este ponto, constitui provavelmente a matriz de toda atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. (ALMEIDA, 1990, p. 43).

Ainda quanto esta importância do brinquedo e das brincadeiras na aprendizagem infantil e o desenvolvimento da linguagem, refere-se Cunha (2000, p. 23): “O brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes situações estimula também a linguagem interna e o aumento do vocabulário”.

O entusiasmo com o jogo torna a língua falada mais fluente, e o interesse em conhecer novas palavras também é maior. Os brinquedos possibilitam várias situações para facilitar a aquisição de novos conceitos. A participação de adultos ou crianças mais velhas pode enriquecer esse processo, as crianças descobrem as leis da natureza por meio de experimentos e os adultos introduzem novos conceitos vivenciados para complementar sua integração.

O brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes situações estimula também a linguagem interna e o aumento do vocabulário. O entusiasmo da brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne mais fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de palavras novas. A variedade de situações que o brinquedo possibilita pode favorecer a aquisição de novos conceitos. A participação de um adulto, ou criança mais velha, pode enriquecer o processo; a criança faz experiências descobrindo as leis da natureza, o adulto introduz novos conceitos por ela vivenciados, complementando assim, a sua integração (CUNHA, 2000, p. 35)

A criança usa seu corpo como o primeiro brinquedo de sua vida. Ela explorou nos primeiros meses de vida, e então continuou a explorar objetos que atraíram sua atenção visual ou auditiva. Depois disso, os brinquedos vão aparecer na sua vida até chegar à idade adulta.

É necessário que a criança expresse suas fantasias, desejos e experiências por meio da brincadeira, pois o mundo ficcional pode destruir o que a incomoda; controlar sua ansiedade e seus medos; expressá-los de forma calma e segura e de forma socialmente aceitável. Agressividade inata ; construir e desenvolver habilidades sociais; aumentar sua experiência e compreender que você pode cometer erros e tentar novamente; não há críticas destrutivas para promover sua criatividade e apoiar todas as expressões de sua personalidade. Nesse sentido, brincar é de fato uma das coisas mais importantes na vida de uma criança, de modo que a previsão da brincadeira a tornará infeliz, inadequada e perderá o sentido da vida.

Ao contrário do que muitos pensam, os brinquedos não são simples passatempos ou passatempos, mas sim a forma mais completa de as crianças comunicarem consigo mesmas e com todos. É a partir da magia dos brinquedos que ela cultivou a auto estima, a imaginação, a autoconfiança, a cooperação, a curiosidade, a iniciativa e o relacionamento interpessoal.

Quando as crianças brincam, elas experimentam, descobrem, inventam, exercitam e testam suas habilidades.

Os jogos infantis atendem a importantes necessidades de desenvolvimento físico, psicológico e social, ela cresceu brincando.

[...] no brincar existe necessariamente participação e engajamento, o brinquedo é certamente uma forma de desenvolver a capacidade de engajar-se, de manter-se ativo e participante. A criança que brinca bastante será um adulto trabalhador. A criança que sempre participou de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo, saberá também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprender a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade. O brinquedo é o trabalho da criança. [...] Se a criança brinca, acostuma-se a ter seu tempo livre criativamente utilizado (CUNHA, 2000, p. 40).

Os brinquedos desempenham um papel importante no desenvolvimento da habilidade de linguagem das crianças, pois através dos brinquedos as crianças se comunicam com seus companheiros e tentam se comunicar com seus próprios brinquedos para desenvolver pequenas conversas. Por exemplo, quando uma criança brinca com uma boneca, ela fala com a boneca como se ela ainda estivesse viva. Tenta usar a linguagem que usa com naturalidade ao brincar, ou seja, a criança tenta falar com a boneca corretamente, não só tenta copiar a linguagem do adulto, mas também tenta criar seu próprio meio de comunicação. A respeito da relação desse brinquedo com a palavra.

No brinquedo, espontaneamente a criança usa sua capacidade de separar significado de objeto sem saber o que esta fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando em prosa e, no entanto fala, sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma direção funcional de conceitos e objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto (VYGOTSKY, 1991, p. 32).

Vale ressaltar que, ao brincar, a criança não fica completamente inconsciente, ou seja, sem perder o sentido da realidade, ela sabe que representa apenas um objeto, situação ou fato.

Em suma, os jogos, brinquedos e jogos proporcionam aprender fazendo, um desenvolvimento abrangente da linguagem, um senso de companheirismo e criatividade.

CAPÍTULO 2

CARACTERIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINQUEDOS

O jogo sempre foi uma característica do ser humano e, dessa forma, deve fazer parte também de suas atividades educativas.

Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, e a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que a mantém com personagens do seu mundo, tudo isso permite compreender melhor o cotidiano infantil - é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar. (KISHIMOTO, 1998, p. 43)

Sua importância e utilização na educação das crianças dá-se historicamente desde a Grécia Antiga com o pensador Platão e a partir daí com os egípcios, romanos, maias e mais tarde com os Humanistas (Séc. XVI), teóricos da educação e estudiosos da Pedagogia Ativa como Dewey, Montessori, Rousseau, Froebel, Piaget, Frinet e Paulo Freire, dentre outros.

Esta importância sempre foi percebida, principalmente quando se apresenta como fator essencial na construção da personalidade integral da criança. Quando a criança brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através

de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a desenvolver sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz.

Segundo Araújo (1992, p. 44): “Jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado”.

Desta forma, através do jogo a criança busca o prazer e, o jogo é causa de prazer porque da ilusão, satisfaz imediatamente os desejos infantis. Ele permite esforço e conquista, por isso é motivo de prazer.

O jogo também pode ser considerado como um fenômeno cultural, presente na vida de diversas civilizações do mundo antigo e contemporâneo. Por isso o jogo pode ser definido como ação ou efeito de jogar e tem como pressuposto o divertimento para se ter a essência e o prazer em sua prática. O jogo também é considerado como uma das principais atividades do ser humano por ser de caráter espontâneo e de livre escolha. A respeito do jogo

O jogo como é uma atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais, próprios, segundo certa ordem e certas regras (Friedmann, 1992, p. 22).

Desta forma, o jogo como uma atividade livre de caráter *não-sério* é uma mola propulsora na qual as crianças, jovens e adultos desenvolvem suas experiências motoras, cognitivas e afetivas de acordo com as suas fases de desenvolvimento psicossocial.

Todavia, quando se analisa os jogos dentro do processo de maturação e desenvolvimento da criança, percebe-se que o jogo é de suma importância dentro de cada contexto ou etapas de seu desenvolvimento, e que ele tem como objetivo principal desenvolver uma capacidade de valorização pedagógica e social das atividades lúdicas como forma expressiva de intervenção educativa. Com isto, eles têm como propósito favorecer o desenvolvimento físico, cognitivo, social, cultura, afetivo e moral nas crianças.

As crianças ficam mais motivadas ao usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos, quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente (KISHIMOTO, 2006, p. 96).

Neste sentido o brincar é uma das formas mais comuns do comportamento humano, principalmente durante a infância configurando-lhes característica desta fase do desenvolvimento humano. As crianças vêm brincando e jogado em todos os tempos, ao longo da História e em todas as culturas. Brincar é instintivo, voluntário e espontâneo, é natural e exploratório. A limitação deste comportamento na

infância, poderá comprometer níveis de desenvolvimento, intelectual, interativo e motor.

Cabe ressaltar também que de forma geral, os jogos estão presentes na vida cotidiana das crianças, pois ao interagir com o outro, os indivíduos envolvidos tendem a respeitar regras, promover a socialização, o cooperativismo, com o ato livre e a escolha de jogar, com isto, a criança sentirá o prazer e a motivação de brincar de maneira mais lúdica, aprenderá a refletir, a questionar, a falar e analisar o mundo a sua volta.

De acordo com Lopes (2005, p. 35), “o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta. A criança aprende buscando, é o exercício que o faz desenvolver suas potencialidades”.

Nota-se que ao postular a natureza livre de jogar, o jogo é uma atividade voluntária, criativa não visa nenhum resultado, o que importa é ato criador de brincar, quando a criança brinca está tomando certa distância da vida cotidiana e está no mundo “imaginário”. Neste sentido afirma Kishimoto a respeito da atitude da criança em relação ao lúdico (1997, p. 24): “Quando ela brinca não está preocupada com aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física”.

Observa-se também que o jogo só é jogo quando a criança pensa apenas em brincar e sentir o prazer e a sensação de liberdade em seu aspecto de livre escolha, dando

ênfase que, jogar com espontaneidade, sem nenhuma cobrança, a criança desenvolve sua criatividade, é mais espontânea e torna-se mais flexível na busca de suas ações.

Ao tratar o jogo como perda ou ganho, o jogo é um elemento que desenvolve o ser socialmente, ele comporta um significado muito importante sobre o objeto, registrado no dicionário como ação ou efeito de jogar. Neste sentido podemos estabelecer uma definição de jogo, Segundo Ximenes (2001, p. 517) como “atividade física ou mental, geralmente coletiva, determinada por regras que definem ganhadores e perdedores”.

Segundo Brougere (2004, p.12), os jogos que as crianças e pais empregam espontaneamente em seu dia a dia também são usados na televisão, catálogos e receitas de brinquedos, distingue, um conjunto de elementos que serão determinados como objetos do lúdico. Aquilo que é chamado de jogo (jogo de sociedade, de construção, de habilidades, jogos eletrônicos ou vídeos games), pressupõe a presença de uma função como determinante no interesse do objeto.

Por conseguinte, podemos entender também, que os jogos, possuem um objetivo específico, predeterminado que pode ser considerado como uma das principais atividades do ser humano para o seu desenvolvimento social e cultural. Sobre isso afirma Monteiro (1990, p.4), “no jogo existe

alguma coisa em que transcende às necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. Todo jogo significa alguma coisa [...]”.

Ao definir o jogo como elemento da cultura, Monteiro (1990, p. 4) destaca que ele tem como objetivo principal, proporcionar uma vida dinâmica aos seres humanos e são instrumentos de suma importância no contexto educativo das crianças, pois a prática dos jogos faz parte da vida cotidiana das pessoas em seu processo intelectual, moral e social.

Neste sentido, o jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou ganho, com suas transformações dinâmicas no contexto em que está inserido, como exemplos têm o jogo de damas, o jogo de futebol, o jogo de baralho etc.

Assim, ao definir o jogo como um processo dinâmico, criativo que se transforma de acordo com cada realidade, o jogo assume um importante papel na sociedade e tem como pressuposto a inovação de cada atividade no decorrer dos tempos.

Historicamente, cada geração em cada sociedade, desenvolveu a prática dos jogos de uma forma peculiar. Contudo, a universalidade de seus princípios permanece até os dias de hoje, como por exemplo, a natureza da

competição que os jogos representam, dentre outras características lúdicas.

Seguindo esta abordagem, podemos classificar os jogos da seguinte forma: a) jogos de exercício; jogos simbólicos; b) jogos de regras e c) jogos de construção. Que são caracterizados no quadro a seguir adaptados dos estudos de Monteiro (1990, p. 5).

Segundo Friedmann (1996, p.28) os exercícios lúdicos, que constituem a forma inicial do jogo na criança, de maneira nenhuma são específicos dos dois primeiros anos ou da fase de condutas pré-verbais. Eles são específicos desde o nascimento até o aparecimento da linguagem. Neste sentido temos como exemplo o chocalho que emite sons, e se faz barulho chama atenção dos bebês, desenvolve audição e coordenação motora e pode ser brincado a partir dos três anos de idade.

A ocasião mais freqüente de produção de tais jogos é o contato com um material novo destinado quer a diversão, a construção e a destruição de objetos por não ter o prazer em seu funcionamento, com isto, a criança manipula as coisas por manipular, faz movimentos por fazer, com um único objetivo que é o mero divertimento, que prolonga todas as suas atividades e suas ações e contribui no processo ensino-aprendizagem.

Quando a criança se diverte em fazer perguntas pelo prazer de perguntar ou em inventar uma narrativa que ela sabe ser falsa pelo prazer de contar, a pergunta ou a imaginação constituem os conteúdos do jogo é o exercício a sua forma; pode-se dizer então que a interrogação ou a imaginação são exercidas pelo jogo.

Neste sentido há uma assimilação do símbolo na criança que começa a se desenvolver antecipadamente para seu processo de formação “sensório-motor e intelectual” que irá perdendo seu processo de “deformação” para o seu processo de “Imitação, jogo, sonho, imagem e representação” (FRIEDMANN, 1996, p. 29).

Dando ênfase ao jogo simbólico temos como exemplo a mímica que, na imaginação da criança vira um carro, um cavalo ou um barco, desenvolve a criatividade, percepção da realidade, coordenação motora, linguagem oral e socialização, pode ser jogado a partir dos dois anos. Pedindo para a criança fazer imitações de diversos objetos em movimentos.

O jogo de regras só se constitui no decorrer dos quatro a sete anos, e sobretudo no período dos sete aos doze anos. Com isto o jogo de regras subsiste e desenvolve-se mesmo durante toda a vida como o esporte, o xadrez, os jogos de cartas, o jogo de damas etc.

A regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais. A regra é uma regularidade imposta pelo grupo e sua violação constitui uma falta. Há jogos regulados comuns a crianças e há adultos, e muitos, especificamente os infantis, foram transmitidos de geração a geração. Os jogos de regras podem conter exercício sensório-motor ou imaginação simbólica. Neles as regras é o elemento novo que resulta da organização coletiva e das atividades lúdicas (Friedmann, 1996, p. 32).

Os jogos de construção: caracteriza-se pela atividade principal que é construir e usar diversos objetos e materiais para criar um novo, como: aviãozinho de miriti, carrinho de sucata, casas de papelão etc. Esses jogos são considerados de suma importância para o desenvolvimento intelectual das crianças, pois estimula sua criatividade, concentração e imaginação na criação de um novo objeto.

O jogo de construção tem uma estreita relação com o de faz de conta. Não se trata de manipular livremente tijolinhos de construção, mas de construir casas, móveis ou cenários para as brincadeiras simbólicas. As construções se transformam em temas de brincadeiras e evoluem em complexidade conforme o desenvolvimento da criança. (KISHIMOTO, 2006, p. 40).

No jogo individual ou coletivo, a criança ao escolher ou recusar uma atividade, ao decidir qual a forma de realizar essa atividade, ao demonstrar sua capacidade de continuidade e de esforço, espelhará sua personalidade. Daí resulta a importância do jogo no processo da formação

lúdica dos indivíduos e conseqüentemente da aprendizagem infantil.

A infância é dominada pelo jogo. Sua carência pode favorecer neuroses infantis que se desencadearão até a fase adulta, uma vez que não foram superados suficientemente, os níveis de agressividade, competitividade etc.

Desta forma o jogo se torna fundamental na vida da criança como instrumento indispensável ao seu pleno desenvolvimento, enquanto recurso de integração, socialização e de superação de inúmeros desajustamentos de ordem psicossocial, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade, raciocínio, investigação, etc.

Nesse sentido, todas as atividades desenvolvidas no âmbito da aprendizagem infantil devem partir do jogo como recurso de desafio à participação ativa das crianças na expectativa de construção do conhecimento.

A partir dos estudos de Stern (1993, p. 29), os Jogos podem ser classificados conforme o quadro a seguir, adaptado para este estudo a partir de referências teóricas propostas por Cunha (2000, 32), ao referir-se aos Estágios de Desenvolvimento Infantil propostos por Piaget (1991) relacionados no quadro anterior.

Os jogos representam recursos didáticos de grande valor na aprendizagem infantil, pois a criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através

da brincadeira e jogos. Segundo Piaget (1971, 56): “Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mais meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

A idéia de aplicar o lúdico na aprendizagem infantil difundiu-se principalmente a partir do advento do Movimento Escolanovista. Nesta perspectiva, o brinquedo surge para enriquecer e implementar a atividade lúdica juntamente com os jogos, desenvolvendo assim, relevante papel no que concerne às atividades cotidianas das crianças.

O brinquedo faz parte da vida da criança. Ele simboliza a relação pensamento X ação e, sob este ponto, constitui provavelmente a matriz de toda atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação (ALMEIDA, 1990, p. 42).

Ainda quanto esta importância do brinquedo e das brincadeiras na aprendizagem infantil e o desenvolvimento da linguagem, refere-se Cunha (2000, 45): “O brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes situações estimula também a linguagem interna e o aumento do vocabulário”.

O entusiasmo da brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne mais fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de palavras novas. A variedade de situações que o brinquedo possibilita pode favorecer a aquisição de novos conceitos. A participação de um adulto, ou criança

mais velha, pode enriquecer o processo; a criança faz experiências descobrindo as leis da natureza, o adulto introduz novos conceitos por ela vivenciados, complementando assim, a sua integração.

O brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes situações estimula também a linguagem interna e o aumento do vocabulário. O entusiasmo da brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne mais fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de palavras novas. A variedade de situações que o brinquedo possibilita pode favorecer a aquisição de novos conceitos. A participação de um adulto, ou criança mais velha, pode enriquecer o processo; a criança faz experiências descobrindo as leis da natureza, o adulto introduz novos conceitos por ela vivenciados, complementando assim, a sua integração (CUNHA, 2000, p. 47).

A criança utiliza como primeiro brinquedo de sua vida, o próprio corpo. Ela explora no decorrer dos primeiros meses de vida, passando em seguida explorar objetos que despertam sua atenção visual ou auditiva. Daí em diante, o brinquedo estará presente em sua vida até a fase adulta.

É necessário que a criança brinque para expressar suas fantasias, desejos e experiências, pois o mundo do faz-de-conta é possível destruir o que incomoda; para dominar suas angústias, seus medos; para exprimir sua natural agressividade, de forma tranqüila e segura, de modo socialmente aceito; para estabelecer e desenvolver a sociabilidade; para aumentar suas experiências e aprender que é permitido errar e que pode tentar de novo; sem críticas destrutivas, para promover sua criatividade e favorecer toda

expressão de sua personalidade. Nesse sentido, brincar é realmente uma das coisas mais importantes na vida da criança, de tal forma que a previsão de brincar pode torná-la infeliz, desajustada, perdendo o significado de viver.

Ao contrário do que muitos pensam, o brinquedo não é uma simples recreação ou passatempo, mas a forma mais completa que a criança tem de se comunicar consigo mesma e com todo mundo. É a partir da magia do brinquedo que ela desenvolve a auto-estima, a imaginação, a confiança, a cooperação, a curiosidade, a iniciativa, o relacionamento interpessoal. Quando a criança brinca, experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades.

A criança brinca atendendo a uma necessidade vital de crescimento biológico, psíquico e social; ela cresce brincando.

[...] no brincar existe necessariamente participação e engajamento, o brinquedo é certamente uma forma de desenvolver a capacidade de engajar-se, de manter-se ativo e participante. A criança que brinca bastante será um adulto trabalhador. A criança que sempre participou de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo, saberá também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprender a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade. O brinquedo é o trabalho da criança. [...] Se a criança brinca, acostuma-se a ter seu tempo livre criativamente utilizado (CUNHA, 2000, p. 50).

O brinquedo desempenha um importante papel no desenvolvimento de habilidades verbais na criança; já que através do brinquedo, a criança tanto se comunica com seu

companheiro de brincadeira, como tenta se comunicar com seu próprio brinquedo, desenvolvendo pequenos diálogos. Uma criança quando brinca de boneca, por exemplo, conversa com a mesma como se está tivesse vida, procura usar a linguagem que naturalmente só usa quando está brincando, ou seja, a criança tenta conversar com a boneca de forma correta; tentativa de não apenas copiar a linguagem do adulto, mas de criar também a sua própria maneira de se comunicar. E sobre esta relação brinquedo X palavra, Vygotsky (1991) apresenta a seguinte consideração:

No brinquedo, espontaneamente a criança usa sua capacidade de separar significado de objeto sem saber o que está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando em prosa e, no entanto fala, sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma direção funcional de conceitos e objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto (VYGOTSKY, 1991, p. 47).

Vale ressaltar que quando brinca, a criança não está totalmente inconsciente, ou seja, não perde a noção do real; ela sabe que está apenas representando um objeto, situação ou fato.

Em suma, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, proporcionam o aprender-fazendo, o pleno desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

2.1 Classificação dos jogos e brinquedos

A classificação dos jogos e brinquedos surge da necessidade instintiva do ato de brincar, uma vez que os jogos e os brinquedos representam oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades.

Quanto à importância do brinquedo e seu significado para a aprendizagem infantil, refere-se Cunha (2000, p. 51): “O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção”.

A partir desta premissa, Cunha (2000) relaciona os diversos tipos de brinquedos conforme o quadro a seguir adaptado para este estudo, onde percebem-se a preocupação com uma possível tipologia dos brinquedos, tendo ainda como referência os Estágios de Desenvolvimento Infantil propostos por Piaget. A obra piagetiana é relevante nesta análise por caracterizar as fases da infância, oportunizando a sistematização de atividades, ações e práticas pedagógicas inerentes a cada etapa.

Piaget (1971), reitera a lógica de que o brincar é uma característica própria da infância, constituindo-se em sua característica essencial. Assim, podemos afirmar que criança é um ser que brinca.

Para seleção de brinquedos, torna-se indispensável relacionar alguns critérios para sua escolha, universalmente conhecidos, que são: Interesse, Adequação, Apelo à Imaginação, Versatilidade, Composição, Cores e Formas, Tamanho, Durabilidade e Segurança.

É fundamental compreender que, em termos de aprendizagem infantil, o lúdico possui conotação eminentemente pedagógica. Ou seja, o brincar possui uma pretensão específica na aprendizagem.

Piaget (1971), elaborou no livro *Play dreams and imitation in childhood*, uma classificação dos jogos e/ou brinquedos, como veremos no quadro a seguir, adaptado para este estudo. Logo em seguida, apresentamos outra adaptação desenvolvida com base na abordagem anterior proposta por Piaget, descrita por Denise Garon no Canadá, denominada de Sistema ESAR de Classificação de Brinquedos, que representa um modelo de análise informatizada de jogos e brinquedos para utilização por ludotecas e brinquedotecas, possibilitando a análise e organização de brinquedos e jogos de forma lógica e eficaz, destacando a dimensão pedagógica dos mesmos e sua importância para aprendizagem infantil.

Nos quadros, observa-se a relação dos princípios propostos por Piaget (1971), e a possibilidade concreta de classificação dos jogos e brinquedos, sendo estes quadros, importantes referências para a organização pedagógica das

atividades lúdicas, que passam a ser fundamentadas a partir da abordagem Piagetiana, favorecendo, ao professor, a organização de inúmeras atividades a serem contempladas no Planejamento Pedagógico da Unidade de Ensino, com ênfase a Educação Infantil e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

2.2 Caracterização e classificação das brincadeiras

O ato de brincar é também fundamental para a formação de um indivíduo não só no nível pessoal, mas também na sociabilidade. Por conseguinte, dada a importância ao ato de brincar, é necessário estabelecer, uma distinção terminológica entre o jogo e a brincadeira que na prática são usados como equivalentes.

Segundo o dicionário de referência de língua portuguesa no Brasil, dicionário Aurélio (1999, p. 109), há várias opções para ambos os termos dos quais serão destacadas as mais relevantes para este estudo Brincadeiras: ato ou efeito de brincar, brinco, divertimento, sobretudo entre crianças, brinquedos, jogo, passatempo, entretenimento, entretenimento e divertimento.

Com isto as brincadeiras são consideradas componentes motores que trazem para a vida das crianças benefícios imediatos como o desenvolvimento psicomotor, noções temporais, habilidade, entre outros. Que vão aperfeiçoando seus comportamentos e aprendem a conhecer, respeitar e

valorizar o próprio corpo e a criar uma imagem positiva de si mesma no decorrer do tempo.

A brincadeira na perspectiva sócia histórica e antropológica é um tipo de atividade cuja base genética é comum a da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana que supõe o contexto social e cultural, a partir dos quais a criança recria a realidade através de utilização de sistemas simbólicos próprios (WAJSKOP, 2001, p. 28).

Nota-se que é através das brincadeiras que as crianças se inter-relacionam dentro de um contexto sócio cultural e que não existe uma “brincadeira natural”, estas, porém, vão se dar através de relações pessoais com os adultos, aprendem a conviver em grupo, a respeitar o outro, a respeitar as diferenças e acreditar em si mesmo.

A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades [...] (BROUGERE, 2004, p. 98).

No entanto, é importante ressaltar que é pelo caráter aleatório da brincadeira que se dá o espaço de relações entre as crianças sendo de suma importância no seu processo de desenvolvimento, pois é através desse caráter que há um espaço de reiteração de valores entre elas e por conseguinte um melhor relacionamento em suas brincadeiras diária. Segundo

Wajskop baseado em Vygotsky (2001, p.32) “é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu

comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que a realidade”.

Ao analisar as brincadeiras, Kishimoto (2006, p. 57), com base na análise piagetiana destaca que temos como base algumas definições de acordo com a faixa etária das crianças: “É a partir dos sete meses que a criança começa a brincar e um dos exemplos é brincar de esconde- esconde com os adultos”.

No período sensório motor que vai do nascimento até os dois anos, a criança reproduz e imita comportamentos ou sons de forma ausente, representado simbolicamente de alguma forma a brincadeira de faz de conta.

Com isto nessa faixa etária a brincadeira é classificada como livre e espontânea no processo de desenvolvimento “brincar e simular”. Neste sentido é definida como uma atividade mental que tem como objetivo a diversão, concentração, conhecer o seu próprio corpo e explorar suas potencialidades, neste sentido a simulação envolve uma realidade que se sobrepõe à outra.

A brincadeira de faz de conta está ligada ao sentimento de como se caracteriza o jogo simbólico, que de acordo com Piaget (1951) tem apogeu aos quatro anos. O “Como se” pode ser observados em crianças que brincam imitando barulhos de carro, apitos de trem ou tiros de canhão, tendo como suporte da brincadeira, apenas alguns pedaços de madeira e soldados de plástico (OLIVEIRA, 2005, p. 130).

O processo de simular envolve várias situações mentais em que a criança não se afasta por completo da realidade,

pois, ao utilizar determinados objetos ou simular procura criar algumas situações do mundo real, no entanto as crianças segundo Oliveira (2005, p. 21) são capazes de raciocinar sobre seres fantasiosos do que sobre seus próprios pais, isto é, elas têm muita facilidade em criar situações do mundo fictício em detrimento ao mundo real.

2.3 Importância do brincar

As novas formas de organização urbana decorrente do acelerado progresso nas Grandes Metrôpoles, favorecem o enfraquecimento de contatos entre crianças de diferentes idades, bem como com adultos. Sobre este aspecto, refere-se Weirs (1993, p. 19):

“O ambiente físico urbano é hostil à criança: não há muitos lugares para ela e, dessa maneira, uma série de jogos coletivos tendem a desaparecer sendo substituídos por outros passivos e solitários”.

Neste âmbito, reconhece-se a importância e a necessidade de recuperação dos jogos e brinquedos, considerados como alternativa eficaz para o fortalecimento dos processos interativos e enriquecimento da cultura infantil. Assim é que, estudos de natureza etnográfica procuram explicitar o brinquedo infantil dentro de cada cultura investigando o cotidiano da criança. Na área da educação, os teóricos assinalaram a importância do brinquedo infantil como recurso para educar e desenvolver

a criança, desde que respeitadas as características da atividade lúdica.

Assim, o brinquedo representa uma parte indispensável no desenvolvimento infantil, por manifestar o universo interior da criança e demonstrar as possibilidades de evolução nos aspectos emocional, afetivo, psicomotor, cognitivo e social. Por conseguinte, brincar é a maior e mais importante ocupação da criança e, de sobremaneira, esquecida pelo adulto. A atividade lúdica, neste sentido, confunde-se com a própria infância.

É possível através do brincar, perceber como a criança está se sentindo e conhecer ainda que superficialmente, seu caráter e personalidade.

Brincando com bonecas que representam pessoas de sua casa - papai, mamãe, etc. - crianças demonstram o que sentem em relação a cada uma delas. Além disso, dão vazão a certos impulsos que são forçados a recalcar na vida real: agressividade para com os pais e para com o irmãozinho, ou uma grande afeição para com uma pessoa da família (BARROS, 1991, p. 42).

Várias são as informações que se pode obter de uma criança através da brincadeira; quando se observa uma criança brincando pode-se perceber a forma espontânea como se expressa, cria idéias, invente estórias e situações. Experimenta várias possibilidades de ação dentro de uma realidade que, inclusive, podem ser transformadas conforme suas necessidades e vontades. Segundo Oliveira (2005, p. 31): “Todas as vezes que a realidade se torna aos olhos da criança

difícil de ser reproduzida ela a cria, combinando-a de modo a compensar seus aspectos menos assimiláveis”.

Brincando o e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói sua realidade (RIZZI E HAYDT, 1987, p. 28)

Outro importante aspecto da brincadeira é o fato de possibilitar a criança a satisfação de atuar livremente sobre determinadas situações. Muitas vezes o adulto impede que a criança desenvolva suas habilidades por não estar ciente de que a brincadeira para a criança é necessária, uma vez que ela traz enormes contribuições para o desenvolvimento dessas habilidades, visto que as brincadeiras facilitam o crescimento corporal, de força e resistência física, de coordenação preceptora.

Brincando a criança aprende a decidir, ter opinião própria descobre seu papel e seus limites. Através do brinquedo ela descobre o prazer e satisfação de criar. Expressa sua necessidade de explorar o mundo, a partir do domínio das habilidades de comunicação, nas mais variadas formas, facilitando a autoexpressão, além de colaborar no desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação. Segundo Vygotsky (1991, p. 72): “A criança em idade pré-escolar

envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis, podem ser realizados e esse mundo é que chamamos de brinquedo”.

As brincadeiras, sejam através de jogos ou não, propiciam ainda a socialização pelo exercício de vários papéis sociais, com suas normas de condutas e pela formação de lealdades sociais. Ajudam a descoberta do “eu” e do “outro” (social e cultural), contribuindo para a difícil construção da identidade cultural.

Jogo supõe relação social, interação. Por isso, a participação em jogos e brincadeiras, contribui para a formação de atitudes sociais; respeito mútuo, solidariedade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando e brincando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora e o sentido da competição e da colaboração consciente e espontânea (RIZZI E HAYDT (1987, p. 34).

Quando brinca a criança alivia suas tensões, descarrega energia, assimila a realidade do mundo que a cerca. Beneficia-se culturalmente, pois os modelos de comportamento, conhecimentos, crenças e valores são graças às brincadeiras mais facilmente transmitidos de uma geração à outra, e cujo desdobramento é instigado pela atividade criadora.

Sendo parte integrante da vida em geral, a atividade lúdica tem uma função vital para o indivíduo, não só para a distração e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de idéias comunitárias (RIZZI E HAYDT, 1987, p. 40).

As atividades lúdicas são valiosas para o indivíduo particularmente nos anos cruciais da infância, nos quais se assentam os alicerces da personalidade, e para a sociedade, cujo bem estar é condicionado pelo ajustamento dos seus membros e por sua ascensão social, ambos capazes de serem ajudados pelas atividades lúdicas.

Através da atividade lúdica, a criança faz pequenos ensaios sobre os papéis que possivelmente irá desempenhar, quando adulto; pois quando brincam, por exemplo, de faz-de-conta, a criança assume a identidade do adulto.

Tudo aquilo que na realidade passa despercebido pela criança, recebe destaque quando esta começa a brincar. Daí é que através das atividades lúdicas, a criança exercita sua capacidade de percepção e assimilação do real.

Mesmo quando se é adulto, o lúdico não desaparece de nossa experiência. Apresenta-se de formas especializadas. E enquanto existir vida, sempre existirá brincadeiras.

O lúdico significa a construção criativa da vida enquanto ele é vivido. É um fazer o caminho enquanto se caminha; nem se espera que ele esteja pronto, nem se considera que ele ficou pronto; este caminho criativo foi feito (esta sendo feito) com vida no seu ir e vir, no seu avançar e recuar. O lúdico é a vida se construindo no seu movimento (RIZZI E HAYDT, 1987, p. 40).

Ao analisar sistematicamente sobre a natureza livre de brincar, sobre seu ato imaginário a brincadeira coloca-se como uma atividade voluntária do ser humano que tem como principais características: conhecer o mundo que as

cerca, perceber a existência das culturas diferentes, com códigos sociais e costumes diversos e a viver e interagir em grupo numa sociedade.

O prazer, o caráter não sério, a liberdade, a separação dos fenômenos cotidianos, as brincadeiras tradicionais trás em seu ato imaginário faz uma reflexão sobre o ato cômico do brincar, de livre escolha em sua limitação no tempo e no espaço (KISHIMOTO, 1997, p. 23).

Nesta perspectiva sobre o ato livre de brincar com sua dimensão menos rigorosa a autora Cristiane Marangon (s/d. a) em seus estudos para uma Edição Especial da Revista Nova Escola sobre as brincadeiras classificou-as em: Brincadeira de rua, As cirandas, Brincadeira de Creche e Brincadeira de Classe.

As brincadeiras de rua se caracterizam-se por um conjunto de crenças e conceitos de um determinado grupo ou organização social onde as crianças se manifestam através da cultura popular. Nas brincadeiras tradicionais de rua as crianças se engajam em regras testadas por séculos, que são passadas de criança para criança sem nenhuma referência à escrita, parlamento ou a alguma propriedade adulta.

Nestas brincadeiras o nome pode até variar de um lugar para outro, mas a brincadeira de rua continua presente no dia a dia das crianças, elas ajudam as mesmas aceitarem derrotas e é claro vibrar com as vitórias.

Notam-se também as brincadeiras na creche que se caracterizam pelo movimentar-se das crianças elas, andam

correm , pulam, saltam, escorregam, sobem, descem, empurram, puxam, penduram-se, rolam, engatinham, deitam-se, sentam-se, caem, espiam, rastejam, pegam, lançam, dançam. Logo depois, tudo de novo. A vida na creche é marcada pelo movimento; movimentar-se para as crianças é comunicar-se, expressar-se, interagir com o mundo; é uma forma de linguagem; é explorar e conhecer o mundo e o próprio corpo, seus limites e possibilidades.

Nesta lógica, de se movimentar, de brincar a criança conhece o mundo, com brincadeiras simples como pira, pula corda, as crianças são levadas a desenvolverem os sentidos e a entender o mundo a sua volta. É necessário conversar muito com elas e explicar cada atividade.

Entre as brincadeiras de creche as que mais se destacam são as que têm mais sons, cores, encaixes, as de esconde-esconde, túnel, bola, trenzinho ou cobrinha, pula corda, pira – esconde, macaca, estica encolhe, relaxamento, mímica, dança das cadeiras e pinturas o que elas desenvolvem é a imaginação, criatividade, lateralidade, percepção e coordenação motora das crianças.

Segundo Cardozzo (2007, p.08) as brincadeiras de classe se caracterizam em desenvolver o ensino-aprendizagem, é evidente a relação que permeia os temas brincadeira e aprendizagem isto faz enfatizar que a introdução do brincar no currículo escolar estimula o desenvolvimento físico,

cognitivo, criativo, isto ocorre com sucesso, pois, as atividades e experiências alternativas, como o brincar, promovem a aprendizagem na criança. Já que as crianças projetam nas brincadeiras suas ansiedades, frustrações, desejos e visão de mundo.

Nesta perspectiva, os lugares como: pátios, quintais e praças não são o único cenário para as brincadeiras. Há atividades que caem muito bem para a sala de aula e não são necessariamente sinônimos de bagunça. Elas se empolgam e se divertem, além de promover a socialização e a afetividade, as opções podem ser variadas e certamente vão agradar a turma. Podemos citar como brincadeiras de classe as parlendas, travas línguas, o que é o que é dança do jornal, corrida do barbante, palavras cruzadas, caixinhas de surpresas, jogo dos rótulos, estoura balão, arranca rabo entre muitas outras brincadeiras que fazem parte do universo infantil e porque não dizer do universo de todos nós.

As brincadeiras estimulam o desenvolvimento físico e motor das crianças como: os jogos de perseguir, procurar e pegar. A linguagem pode ser estimulada pelas brincadeiras de roda e de adivinhar. O aspecto social pode ser estimulado pelas brincadeiras de faz de conta, jogos em grupos, jogos de mesa e as modalidades esportivas. O desenvolvimento cognitivo pode ser estimulado com a construção de brinquedos de raciocínio e de estratégia.

Os professores da atualidade precisam utilizar-se do lúdico na Educação Infantil, pois ao separar o mundo adulto do infantil, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade observou a importância da criança que brinca.

Por isso os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro.

Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento da criança.

Nesta mesma perspectiva, a brincadeira vem sendo referenciada como suporte para o aprendizado escolar, expresso em habilidades comunicativas e sociais e nos trabalhos em classe propriamente ditos.

O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Piaget (1971) nos esclarece ainda que o brincar implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar.

O professor que atua na Educação Infantil deve considerar o jogo ou a brincadeira como importante, pois através dele faz com que desenvolva na criança a criatividade e o raciocínio, levando-as a formularem os seus conceitos e hipóteses.

Assim, o professor mediador, centra-se na análise das hipóteses levantadas pelos educandos e na exploração das estratégias pessoais que desenvolvem para resolver as situações presentes, podendo dar alguns passos no sentido de valorizar e estimular suas hipóteses e estratégias pessoais.

O papel do professor é de mediador, de estimulador, de incentivador, é alguém que auxilia as crianças a criar um espaço no qual professores e alunos trazem suas experiências e tem a oportunidade de reaproveitá-las, trocá-las e expandi-las.

Nesse processo, o professor tem papel fundamental, proporcionando um conflito cognitivo para que novos conhecimentos sejam produzidos e construídos através das suas próprias experiências. Partindo de tarefas, problemas e investigações adequadas ao nível de desenvolvimento do aluno, o educador leva os mesmos a construir relações, princípios e idéias. Levando em conta que o conhecimento é uma construção pessoal, cada pessoa tem seu próprio modo de raciocinar para chegar a uma conclusão. Mas também é

importante, quanto oferecer certo nível de dificuldade, de modo a motivar e desafiar os alunos.

A partir dos estudos de Cardozzo (2008), destacamos de uma forma geral uma outra classificação dos jogos e brincadeiras, o que se utiliza e suas origens históricas, como forma de contribuir às práticas pedagógicas dos professores que atuam na Educação Infantil.

Trata-se de jogos, brinquedos e brincadeiras simples, que fazem parte do cotidiano de grande parte de nossas crianças, especialmente aquelas que vivem nas regiões interioranas, onde o brincar dispensa ainda o incremento de algumas tecnologias que já estão presentes também no universo do lúdico infantil.

A grande contribuição de Cardozzo (2008) está na peculiaridade artesanal da sua classificação, que favorece em muito a criatividade dos professores que atuam na Educação Infantil, bem como das crianças que, em função do confinamento familiar das grandes cidades, nem sempre dispõem de espaços apropriados para estas atividades, constituindo-se a escola num importante substituto dos mesmos.

Convém salientar que tais jogos, brinquedos e brincadeiras, ainda fazem parte do imaginário de muitas crianças e para algumas pode representar uma grande novidade. Trata-se, portanto, de uma classificação instigante,

sugestiva e prazerosa, pois requer uma grande interação de pares e organização de grupos, bem como, a vivência de regras bem definidas que sugerem as crianças a possibilidade de vivências de interação social muito similares do mundo adulto.

Tais práticas possibilitam ainda, desempenhos motores e cognitivos que auxiliam as crianças no desenvolvimento de habilidades mais avançadas, especialmente de domínio psico e físico motor, necessários ao desempenho de funções cognitivas mais avançadas e requeridas na escolarização formal, como por exemplo, o desempenho do raciocínio dedutivo e lógico matemático, dentre outros, além do desenvolvimento da coordenação motora fina e grossa, indispensáveis ao aprendizado da leitura e da escrita.

Outro importante aspecto sugerido pela classificação de Cardozzo (2008), diz respeito ao desenvolvimento de noções específicas de lateralidade e reversibilidade, que por sua vez constituem habilidades essenciais para a vivência e convivência em ambientes escolares formais propriamente ditos, onde a maturidade infantil é singularmente beneficiada pelas práticas desses jogos, brinquedos e brincadeiras, além das Atividades de Vida Diária – AVD, realizadas na educação Infantil pelas crianças.

Assim, o professor deve investigar o domínio que cada criança possui, bem como as dificuldades, para então poder

organizar sua proposta de ensino, envolvendo assim, no processo a troca de idéias entre as crianças, ensinando as compartilhar descobertas.

CONCLUSÃO

As brincadeiras, para crianças, são atividades essenciais que, de acordo com a revisão da literatura deste estudo, proporcionam enormes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social.

Como benefício físico, a brincadeira atende às necessidades de crescimento e competitividade das crianças. Os jogos divertidos devem ser a base básica do exercício físico para as crianças, pelo menos durante o período escolar.

Como benefício intelectual, o brincar contribui para a redução das inibições, estimulação mental e aumento da força. Desse ponto de vista, os jogos podem ser a única maneira de entrar nos sistemas oficiais. A criança só se expressa plenamente por meio de jogos.

Como bem social, a criança, por meio do brincar, apresenta situações que representam uma realidade que ela ainda não atingiu; Por meio de jogos simbólicos, o real e o eu sou explicado.

Como benefício educacional, os jogos transformam conteúdos chatos em atividades interessantes, revelando alguns benefícios por meio do aplicativo do jogo. Outra questão importante é a disciplina, quando há interesse no que é apresentado e automaticamente traz disciplina.

Em suma, o benefício didático do jogo é que os procedimentos didáticos são muito importantes; mais de um hobby; é um meio essencial para promover a aprendizagem disciplinada, o trabalho dos alunos e inculcar nos alunos os comportamentos básicos necessários à formação da personalidade dos alunos.

Estudar a relação entre lazer e desenvolvimento humano é uma tarefa complexa. A maioria dos pesquisadores classificou o desenvolvimento humano em três estágios distintos: o aspecto psicológico, o aspecto cognitivo e o aspecto socioemocional.

Nos aspectos psicomotores, existem vários aspectos musculares e motores, manipulação de objetos, escrita e aspectos sensoriais.

Os aspectos cognitivos, como outros, dependem do aprendizado e do crescimento, que podem ir desde a simples lembrança do que foi aprendido até a formação e incorporação de idéias e sugestões de solução e identificação de problemas.

Por outro lado, as dimensões socioemocionais incluem sentimentos e emoções, atitudes de aceitação e negação de acesso ou afastamento.

O ponto chave é que esses três aspectos são interdependentes, ou seja, a criança precisa de todos os três

para se tornar um indivíduo completo. A ludicidade é uma combinação maravilhosa desses aspectos.

O lúdico contribui para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, promovendo a criatividade e a subjetividade movimentos de crianças que esperam aprender para aprender e aprender a viver juntos.

Todas as crianças têm direito a brincar e a uma educação de qualidade. Desde cedo, eles adquirem conhecimento em qualquer campo a partir do uso de recursos recreativos e de sua experiência.

Por meio da brincadeira, as crianças equilibram as tensões advindas de seu mundo cultural, construindo sua identidade e personalidade pessoais.

Aprender brincando é uma afirmação que reflete a lógica do Princípio do Brincar aplicado à prática pedagógica da educação infantil.

Os professores da educação infantil devem ter em mente os princípios acima, pois brincar é uma característica da infância.

O lúdico contribui para o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nenes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2005.

ANTUNES, Celso. O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Fascículo 15. Petrópolis: Ed. Vozes, 2003.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. O Jogo no Contexto da Educação Psicomotora. São Paulo: Ed. Cortez, 1992.

ARIES, Philippe. História Social da Criança e da Família. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 2000. BARROS, Célia Silva. Pontos de Psicologia do Desenvolvimento. São Paulo: Ed. Ática, 1991.

BENJAMIM, W. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Ed. Duas Cidades, 2002.

BETTELHEIM, Bruno. Uma Vida para seu filho. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1998.

BOM TEMPO, E. Aprendizagem e brinquedo. In: WITTER, G. P. e Lomônaco, J. F. *Psicologia de aprendizagem: Áreas de aplicação.* São Paulo: ERU, 2008.

BORBA, Edmir. A criança e a produção cultural. In: ZILBERMAN, Regina (Org). *A*

BRANDÃO, C. Rodrigues. O que é Educação. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1998.

BRASIL. Lei N° 8.069/90. Estatuto da Criança e do Adolescente. Congresso Nacional. Brasília/DF. 1990

BRASIL. Referencial Curricular da Educação Infantil. Câmara de Educação Básica. Brasília/DF: MEC, 1998.

BROUGERE, Gilles. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Ed. Cortez, 2004.

CABRAL, Fátima. O lúdico e a sociabilidade Infantil. Cadernos CERU, Série 02, n°. 07, 1996.

CARDOZZO, Emília C. Educação Infantil na contemporaneidade. Petrópolis: Ed. Vozes, 2007.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. A descoberta do brincar. São Paulo: Ed. Melhoramentos, 2007.

CERIZARA, Walter L.. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação.** São Paulo: Sumais Editorial, 2001.

COSTA SABINI, M. A. **Jogos e brincadeiras na educação na educação infantil.** Campinas: Ed. Papirus, 1991.

CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: Um Mergulho no Brincar.** São Paulo: Ed. Maltese, 2000.

DIDONET, Vital. **Educação Infantil.** Brasília/DF: Ed. Humanidades, 1991.

ESTEBAN, Vânia Carvalho de. **O Jogo no Contexto da Educação Psicomotora.** São Paulo: Ed. Cortez, 1993.

FANTIM, Mônica. **No mundo da Brincadeira: Jogo Brincadeira e Cultura na Educação Infantil.** Florianópolis: Ed. Cidade Futura, 2000.

FERNANDEZ, Alicia. **A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família.** Trad. Iara Rodrigues. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 1991.

FONTANA, Roseli. **Psicologia e trabalho pedagógico**, São Paulo: Atual,1997.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Ed. Moderna, 1992.

FRIEDMANN, Adriana. **O Direito de Brincar**. São Paulo: Fundação ABRINQ, 1996.

GARCIA, Regina Leite. **Revistando a Pré Escola**. São Paulo: Ed. Cortez, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

HUIZINGA, Johan. **O jogo como elemento da Cultura**. Trad. João Paulo Monteiro, São Paulo: Ed. Perspectiva, 1992.

KHISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil**. São Paulo: Ed. Pioneira, 1998.

KISHIMOTO Tisuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo. Ed. Pioneira, 2003.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Froebela a concepção de jogo infantil.** In: KISHIMOTO, Tisuco Morchida (Org.) **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Ed. Pioneira & Ed. Thomson Learning, 2006.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Ed Vozes, 1997.

LEONTIEV, Alexis et al. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.** São Paulo: Ed. Scipione, 1988. LEONTIEV, Alexis. **Psicologia e Pedagogia.** São Paulo: Ed. Moraes, 1991.

LIMA, Nelson. P. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Ed. Loyola, 2008.

LOPES, Tânia Ramos. **A reinvenção da infância.** Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 2005.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da educação.** São Paulo: Ed. Cortez, 1994.

MACEDO, Lino de, Petty, Ana Lúcia Sicoli, PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problemas.** Porto Alegre: Ed. Artmed, 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: Prazer e Aprendizado. Petrópolis: Ed. Vozes, 2007.

MARAGON, Cristiane. Brincar é Aprender. In. Revista Nova escola. Edição especial. Ed.Abril. S/d.

MARANHÃO, Diva Nereida Marques Machado. Ensinar Brincando: Aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 4ª edição. RJ: WARK, 2007.

MARCONI, Maria de A. e LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos da Metodologia Científica. São Paulo: Ed. Atlas, 2003.

MONTEIRO, Darbie .B. Psicologia do jogo. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1990.

MORENO, Gilmara Lupion. Organização do trabalho pedagógico na instituição de educação infantil. In: PASCHOAL, Jaqueline Delgado (Org.). Trabalho pedagógico na educação infantil. Londrina: Ed. Humanidades, 2007.

MOURA, M. O. de. **O jogo na educação matemática.** In: **Idéias. O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola.** São Paulo: Ed. FDE, 1991.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento Infantil. Simbolismo e Jogo.** Editora. 1994.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Brinquedo e Indústria Cultural.** Petrópolis: Ed. Vozes, 1992.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Brinquedo e Indústria Cultural.** Petrópolis: Ed. Vozes, 1992.

OLIVEIRA, Vera Barros. **O Brincar e a criança do Nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Ed. Vozes, 2000.

PIAGET, G. In: BARROS, Célia Silva. **Pontos de Psicologia do Desenvolvimento.** São Paulo: Ed. Ática, 1971.

PIAGET, J. A. **A formação do símbolo na criança.** Tradução de A. Cabral e C.M. Notícia. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1971.
produção cultural para a criança. Porto Alegre: Ed. Mercado Aberto, 2007.

RAABE, D.W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Ed. Imago, 1975.

RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo: Ed. Ática, 1987.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Ensino e Pesquisa na Docência Universitária: Caminhos para integração**. São Paulo: FEUS, 2008.

SOARES, Gilda Menezes Rizzo. **Fundamentação e metodologia da alfabetização: Método natural**. Rio de Janeiro: Ed. Frâncico Alves, 1990

STERN, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Ed. Guanabara. Rio de Janeiro/RJ. 1993.

VYGOSTKY. In: GARCIA, Regina Leite. **Revistando a Pré Escola**. São Paulo: Ed. Cortez, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Tradução de Neto, J. C. e Colab. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo, Ed. Ícone, 1991.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré – escola**. São Paulo: Ed. Cortez, 2007.

WEIRS, Marília Amorim. **Atirei o Pau no Gato: A Pré Escola em Serviço**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.

XIMENES, Sérgio, **Dicionário de Língua Portuguesa**. São Paulo: Ed. Ediouro, 2001.