

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GAMES, TOYS AND JOBS IN CONSTRUCTION OF THE LEARNING PROCESS IN
CHILD EDUCATION

Kelin de Cezaro Vogt¹

Claudine Machado Badalotti²

Submetido em 26/07/2018

Aprovado em 11/11/2018

Revista Saberes e Sabores Educacionais

Revista do Curso de Pedagogia

Uceff – Campus Itapiranga

Vol. 5, 2018

ISSN 2359-263x

¹ Graduada em Pedagogia pela UNIASSELVI; Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela UCEFF; Pós-graduanda em Educação Infantil e Anos Iniciais pela UNIASSELVI; Pós-graduanda em Educação Especial Inclusiva pela UNIASSELVI. E-mail: keehvogt@gmail.com.

² Mestre em História pela UPF. Coordenadora e docente do Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário UCEFF de Itapiranga. E-mail: arquiteta.claudine@gmail.com.

Resumo

Os jogos e brincadeiras existem no cotidiano da criança desde os tempos primordiais, porém começaram a ganhar importância na vida escolar delas a pouco tempo, quando passaram a ser estudadas e ganharam cada vez mais espaço nas escolas pelo seu importante papel no desenvolvimento da criança. É o momento pelo qual ela passará a expressar suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos, aperfeiçoando-os com o decorrer de seu desenvolvimento. A aproximação do conhecimento científico que os jogos e as brincadeiras trazem para a criança é importante, leva a vivenciar situações e soluções de problemas que as aproximam daquelas que o homem enfrenta. Na brincadeira a assimilação do mundo é de maneira descompromissada com a verdadeira realidade, pois é a criança quem cria a função de um objeto e não é predeterminado pela realidade deste, assim ela ordena, reflete, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira, adquirindo sua própria opinião e descobrindo seu papel no mundo.

Palavras-chave: Lúdico. Brincadeiras. Educação Infantil.

Abstract

The games have existed in the child's daily life since primordial times, but it began to gain an important role in their school life only a little time ago, when it began to be studied and gained more and more space in schools for their important role in child development. It's the moment by which she will be able to express her fantasies, desires, fears, feelings and knowledge, improving them with the course of her development. An approximation of scientific knowledge about games and the games bring to the child is important, leads to experiencing situations and solutions of problems as approaches that man faces. In play, the assimilation of the world is in a way that is not committed to true reality, because it is the child who expresses an object and is not predetermined by the reality of it, just as it commands, reflects, disorganizes, constructs, destroys and reconstructs the world in its own way, acquiring its own opinion and discovering its role in the world.

Keywords: Ludic. Jokes. Child Education.

Introdução

O mundo capitalista está influenciando cada vez mais a rotina das crianças. A preocupação em garantir o sucesso dos filhos começa a partir do momento que se descobre sua existência. O planejamento de sua rotina está totalmente voltado para futuros proveitos pessoais e esse pensamento generalizado está reduzindo drasticamente o espaço físico e tempo para as brincadeiras infantis, substituindo as horas de ludicidade pela aula de inglês,

natação, computação, ginástica, dança, pintura, enchendo uma criança de responsabilidades e cobranças no momento em que precisa *ser criança*.

O amadurecimento precoce é um acontecimento tão comum que está se tornando imperceptível a nossos olhos. Quanto mais adulta a criança se pareça, mais admirada ela será e isso é algo que não afeta psicologicamente somente a criança, mas também seus pais, professores, avós, que veem a necessidade de pressionar seu filho/aluno a se tornar esse “mini adulto” admirado por todos.

A criança passou de uma posição de anonimato para uma posição de adulto em miniatura. Se o primeiro sentimento de infância é um sentimento que surge naturalmente na convivência com a família, o segundo é um sentimento que surge de fora dos confessores e moralistas, que repugnavam a paparicação e que pensavam recuperar, construir, ou ainda, reconstruir a criança para a sociedade, num movimento que toma muita força a partir do século XVIII (AZEVEDO, 1999, p.35).

Prova disso é vista na escolha de um presente a uma criança. Quando dado esse desafio, o principal pensamento de um adulto é evitar comprar um brinquedo pois uma roupa ou um sapato é mais “útil” para a criança. O conceito de inutilidade de brinquedos vem de forma despercebida e sua importância é tão ignorada que não se percebe o mal que se está fazendo as crianças, vendo um brinquedo apenas como entretenimento e não como objeto didático.

Notando esse conceito totalmente errado, o trabalho atual visa mostrar como a brincadeira é importante na educação de uma criança em casa e principalmente na escola. O que um momento lúdico pode proporcionar para a criança está além do que se é enxergado atualmente. Conforme DIAS (2008, p.13), é no momento de brincadeira que “uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo de imaginação”.

Ao brincar, a criança aprende a entender e lidar com o mundo que a cerca, enquanto brinca aprende a refletir e descobrir sobre o meio em que está inserida, identificando como

deve proceder em cada situação, tomando suas próprias decisões, tudo isso dentro do seu mundo de imaginação, pois consegue adequar suas brincadeiras ao mundo que vê.

A brincadeira é para a criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma da criança exercitar sua imaginação. A imaginação é uma forma que permite as crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem (SEBASTIANI, 2003, p. 98).

Dessa forma, disposto a aprofundar esse assunto, o trabalho juntará resultados ganhos com as pesquisas bibliográficas realizada para esse artigo. Demonstrando a importância do docente para incentivar a aprendizagem de forma lúdica e mostrando as vantagens que o momento de brincadeiras e jogos traz para o desenvolvimento psiconeurológico e as funções mentais da criança.

Uma breve história da educação infantil

Durante séculos, a família tinha a responsabilidade sobre a educação da criança. No cotidiano do adulto, a criança participava das tradições e aprendia com o convívio as regras e normas da sociedade.

Com a mudança do feudalismo para o capitalismo, houve a passagem da produção artesanal para o sistema fabril, substituindo as ferramentas pelas máquinas, que como consequência, não necessitava mais de força humana para a operação, reorganizando toda a sociedade, possibilitando a entrada de mulheres em massa no mercado de trabalho e então modificando a forma de cuidar e educar os filhos (AZEVEDO, 1999).

Marx (1986) ao discutir a apropriação pelo capital das forças de trabalho suplementares, enfatiza que a maquinaria permitiu o emprego de trabalhadores sem força muscular e com membros mais flexíveis, o que possibilitou ao capital absorver as mulheres e as crianças nas fábricas. A maquinaria estabeleceu um meio de diversificar os assalariados, colocando, nas fábricas, todos os membros da família do trabalhador,

independentemente do sexo e da idade de cada um. Se, até então, o trabalhador vendia somente sua própria força de trabalho, passou a vender a força da mulher e dos filhos.

O crescimento da indústria modificou o meio social existente, alterando hábitos das famílias. As mães que trabalhavam diariamente não tinham com quem deixar seus filhos, então utilizavam o serviço das conhecidas da época, mães mercenárias. Mulheres que não quiseram o trabalho na indústria e vendiam serviços para cuidarem dos filhos das mulheres que trabalhavam na indústria (AZEVEDO, 1999).

Em razão do crescimento do trabalho dos pais nas fábricas, fundições e minas de carvão, apareceram maneiras diferentes para serviços e atendimento das crianças, agora mais formais. Se organizava pelas mulheres da comunidade, mas não apresentavam uma proposta institucional formal, mas se preocupavam em utilizar cantos e memorização de reza (RIZZO, 2003).

Criou-se uma nova oferta de emprego para as mulheres, mas aumentaram os riscos de maus tratos às crianças, reunidas em maior número, aos cuidados de uma única, pobre e despreparada mulher. Tudo isso, aliado a pouca comida e higiene, gerou um quadro caótico de confusão, que terminou no aumento de castigos e muita pancadaria, a fim de tornar as crianças mais sossegadas e passivas. Mais violência e mortalidade infantil (RIZZO, 2003, p. 31).

Para as famílias pobres, sobreviver era a principal preocupação, por isso, maus tratos e desprezo pelos filhos tornou-se comportamentos aceitos e de costume pela sociedade. O desgosto pelas crianças se tornou tão comum, que por caridade, algumas pessoas quiseram pegar para si a tarefa de amparar as crianças abandonadas nas ruas. A atitude foi admirada pela sociedade, já que todos queriam ver limpas as ruas do estorvo e do lixo provocados pelas crianças que ficavam ali (BRANDOLI, 2012).

A educação pré-escolar começou a ser reconhecida como necessária tanto na Europa quanto nos Estados Unidos durante a depressão de 30. Seu principal objetivo era o de

garantir emprego a professores, enfermeiros e outros profissionais e, simultaneamente, fornecer nutrição, proteção e um ambiente saudável e emocionalmente estável para crianças carentes de dois a cinco anos de idade (KRAMER, 1992, p.26).

As instituições que iniciaram o ensino infantil eram encontradas na Europa e Estados Unidos e tinham como objetivo proteger e cuidar das crianças enquanto as mães trabalhavam. Dessa maneira começou a expansão como instituições de cuidados às crianças, associado a transformação da família (PASCHOAL; MACHADO, 2009). Sua origem é atribuída a sociedade ocidental, que de acordo com Didonet (2001), fica baseado no trinômio: mulher-trabalho-criança. No início o objetivo era a assistência, dando foco na higiene, alimentação e cuidados da criança.

A partir do breve relato percebe-se de forma sucinta como foi a saída da mulher para o mercado de trabalho, a forma preconceituosa que a sociedade atribuía única e exclusivamente a mulher o cuidado com os filhos, como foi a transição da criança dos cuidados maternos para as primeiras mulheres que desempenharam esse auxílio de forma rentável até se chegar a institucionalização do cuidado pelo educador infantil, prestando assim um serviço de assistência mais profissional e menos de caráter emergencial.

O conceito de brincar

Pesquisando sobre o assunto, nota-se que a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Ela é vista como uma ação assimiladora, que expressa a conduta da pessoa que realiza e/ou participa da brincadeira de forma espontânea e prazerosa, construindo conhecimentos no decorrer da brincadeira.

O brinquedo é um mundo ilusório em que tudo pode ser feito e criado se a criatividade da criança permitir, tornando qualquer desejo possível de realizar de maneira ilusória. Segundo Vigotski (2006), existem duas características principais na brincadeira, as regras e a situação imaginária. Essa teoria diz que quando as crianças mais novas brincam, elas usam muito a situação imaginária, essa situação está presente com força enquanto as regras são menos usadas, mas ainda assim existem. Brincar de casinha é um exemplo de

brincadeira de crianças pequenas em que reina o imaginário, mas algumas regras devem ser seguidas, principalmente de comportamento. Conforme a criança foi crescendo, as brincadeiras passam a ser mais regradas e a situação imaginária vai perdendo espaço, como por exemplo em um jogo de queimada, onde as regras são essenciais, mas a imaginação de um campo de guerra de dois lados opostos e comportamentos diferentes do que da vida real ainda vão existir.

O contexto social de onde a criança está inserida é importante para o brincar infantil. A brincadeira não pode ser diferenciada das influências mundiais, pois não é uma atividade exclusiva do indivíduo, mas que também possui um significado social. A criança é um ser social, aprende a brincar e aprende brincando, ela prevê o aprendizado social para a criança. “A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça” (BROUGÈRE, 1998, p.105).

Por se basear na imaginação do sujeito, a brincadeira pode ter significações diferentes para quem está brincando, tudo dependendo da criatividade de cada jogador. Freire (2002) vê o jogo como um episódio percebido por suas manifestações, não sendo possível tentar criar elementos para dizer se uma certa atividade é ou não um jogo. Não se pode pegar a imaginação, as regras e a espontaneidade de forma individual, juntar tudo e denominar de jogo, pois para o autor é a interação dessas características e outros itens que criam o jogo.

O autor explica que “Tudo no jogo aponta para o mundo interior do sujeito, invisível aos nossos olhos, e a tradução exterior dessa atividade, no plano da nossa razão, confunde-se com expressões de qualquer outra atividade” (FREIRE, 2002, p.67).

Apenas quem está brincando pode afirmar que realmente esta ação está acontecendo. No lado de fora pode até parecer que a criança está brincando por estar envolvida no jogo com outras crianças ou com um brinquedo na mão, mas o que realmente determina a ação de brincar é seu envolvimento com a situação, assim como uma criança parada pode estar mergulhada em imaginação e criando sua brincadeira (BROUGÈRE, 1998).

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, 2000, p. 15).

O conceito de brincar pode ser difícil de definir, mas tem a afirmação de que é uma atividade social e livre. Não se pode obrigar ninguém a participar de uma brincadeira, seguir regras e criar uma situação imaginária, por isso se deve ter o consentimento do indivíduo na hora da atividade.

Conforme Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de sentimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. O lúdico canaliza as energias das crianças, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, está no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

A utilização dos jogos e brincadeiras na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico com sujeitos que apresentam ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estruturas de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimentos, enfim a aprendizagem (GRASSI, 2008, p. 103).

Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens. Mas conceituar o termo não é tarefa fácil. É muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído (KISHIMOTO, 2003).

A brincadeira é principal ação na infância, de certo modo é a atividade dominante nessa época e por meio dela a criança tem ensinamentos, que indiretamente é o primeiro meio que a criança tem de aprendizados. Entendendo o ato de brincar percebe-se sua importância nessa fase de desenvolvimento infantil e como consequência a importância do brincar na educação infantil.

A ludicidade na aprendizagem

A psicologia cognitiva diz que as crianças constroem conceitos em processos progressivos de maneira lenta, através disso vem a necessidade de iniciar desde cedo por meio de jogos e atividades controladas e de exploração. Ao brincar livremente com objetos e materiais, a criança nota as diferenças e semelhanças que existem, assim pode ser afirmado então que enquanto a criança brinca ela aprende muito (POZO, 1998).

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê (VYGOTSKY, 1988, p. 127).

Com relação a isso, Piaget (1975) diz que jogos e brincadeiras tendem a facilitar a criação do conhecimento de maneira prazerosa e desejável a todos. A criança passa a se sentir segura em relação a outras pessoas e elas mesmas, lançando hipóteses e ideias sobre o meio.

A brincadeira permite a relação da criança com o objeto em um processo de interação, que a compreensão se dá pela adaptação das ações realizadas que provocam um estudo sobre o objeto. “Os jogos de construção ganham espaço na busca do conhecimento físico, porque desenvolvem as habilidades manuais, a criatividade, enriquecem a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a sociabilidade. Assim, a criança terá elementos para estabelecer relações e desenvolver seu raciocínio lógico-matemático, o que é importante para o desenvolvimento da capacidade de calcular, de ler e de escrever. Sendo assim, o lúdico é um recurso do qual o mediador pode fazer uso para ajudar as crianças na aprendizagem a se tornarem sujeitos pensantes, participativos e felizes (KISHIMOTO, 1997, p. 104).

Ainda é encontrado educadores que não percebem a importância da ludicidade no processo de aprendizagem de uma criança. Mas profissionais comprometidos com a qualidade da prática pedagógica sabem da importância da ludicidade para o desenvolvimento intelectual, emocional e social de uma criança.

Para entender o lúdico, é necessário compreender o envolvimento de brinquedos, jogos e brincadeiras entre ele, como Rau (2012) explica:

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo, e a brincadeira. Ensinar por meio de ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito (RAU, 2012, p.31).

Kishimoto (2003) diz que o brincar é uma ação que afeta o desenvolvimento cognitivo, físico, psicológico e intelectual. Mas conceituar o termo brincadeira não é

simples, é muito mais complexo do que se imagina definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma atividade pode ser considerada um jogo em uma cultura e em outra não, dependendo do significado dessa atividade.

O jogo é uma consequência de um sistema linguístico dentro do contexto social, um sistema regrado e um objetivo. Enquanto o brinquedo, é correto afirmar que é um suporte a brincadeira se diferenciando do jogo. O brinquedo tem uma relação com a criança e dispensa o uso de regras para ser usado. Já a brincadeira é a ação desempenhada pela criança que se concretiza pelas regras do jogo ao entrar na ação lúdica (KISHIMOTO, 1997).

A Lei Federal 8069/90 - Estatuto da Criança e do Adolescente, capítulo II, em seu artigo 16 cita no inciso IV - Brincar, praticar esportes e divertir-se. O documento sugere que toda criança e adolescente precisa desfrutar de brincadeiras e jogos focados para a educação deles. Ficando toda a sociedade, principalmente professores e pais sob a responsabilidade de dar a oportunidade da prática dessa atividade (BRASIL, 2002).

Segundo SMOLE (1996), o jogo é uma brincadeira e a brincadeira é inerente a qualquer criança. É um excelente instrumento que ela usa para perguntar, explicar, representar e criar. Quando brinca, a criança tem liberdade de ação física e mental e toma decisões, agindo de maneira transformadora sobre assuntos que tenha significados para ela, coloca para fora suas fantasias, desejos, medos e sentimentos, percebendo-se no mundo e compreendendo melhor o ambiente que a rodeia.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Com a ludicidade, a criança começa a aprender a conviver, a ser, a fazer, desenvolvendo o companheirismo, a aceitação das perdas, explorando novas hipóteses, sua criatividade, a concentração, atenção e socialização. O jogo tem a principal função de incentivar a criatividade e fazer com que se utilize todas as suas potencialidades, encontrando-se com o seu próprio eu (BUENO, 2010).

A construção da identidade da criança é dada pelo brincar. A criança aprende a enfrentar os medos e identifica suas limitações, ganhando aos poucos sua autonomia e se descobrindo como ser. Ao brincar, a criança começa a expressar melhor seus sentimentos e assim conseqüentemente melhora seu convívio social, aprende a compreender e tomar decisões para o mundo em que está inserido relacionando as situações enfrentadas nas brincadeiras com o seu cotidiano, além de aprender a respeitar regras, limites e os papéis de cada um, dando a possibilidade de criar, agir, imaginar, interagir, melhorando o entendimento da realidade (WALLON, 1995).

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetivos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 1997, p. 90).

O lúdico estimula a criança enquanto lida com materiais concretos e jogos, tudo que possa ser manuseável, flexível e reorganizável, para que a aprendizagem apareça com mais facilidade e animação, aprendendo sem a percepção da criança e de maneira prazerosa. A brincadeira ainda enriquece as relações sociais em sala, fortalecendo principalmente a relação entre quem está ensinando e quem está aprendendo (LEONTIEV, 2001).

As brincadeiras são patrimônio cultural, traduzem valores, forma de pensamento, costumes e criam aprendizados, com isso o educador deve ter metas e objetivos que devem atingir e as regras que devem ser cumpridas. Elas dão a oportunidade as crianças e

adolescentes de ser um sujeito ativo, construtor de um próprio conhecimento criando autonomia sucessivamente através do ambiente proposto (MOYLES, 2002).

(...) O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar (...). Nesse processo o jogo ocupa um papel importante ele é essencialmente assimilação, assimilação predominando sobre acomodação (GRASSI, 2008, p. 75).

Com o movimento corporal e as buscas para soluções, a criança inventa estratégias e brincadeiras construindo o seu eu, pensamentos e imaginação. Quanto maior a qualidade da atividade e envolvimento da criança, melhor será a resposta com o desenvolvimento cognitivo. Mas ainda a maior dificuldade que é vista nas atividades é que os adultos limitam o movimento e privam a criança de ter esse desenvolvimento, pois julgam as atividades lúdicas como apenas lazer, dando pouco importância para o desenvolvimento da atividade. Com essa deficiência em relação aos adultos, as crianças brincam cada vez menos, seja em relação ao amadurecimento precoce, o excesso das atividades cotidianas nas crianças ou a redução de espaço físico e temporal (WALLON, 1995).

Percebe-se, portanto que o ato de brincar é muito mais que a atividade em si, ela é um ganho para o desenvolvimento cognitivo e criativo da criança, ela gera aprendizado, desenvolve a capacidade de se relacionar com o outro, incentiva o despertar das potencialidades individuais e estimula a imaginação e a compreensão da realidade.

Tipos de jogos

O jogo, segundo Piaget, pode ser classificado de três formas de acordo com as fases do desenvolvimento em que aparecem: jogos de exercícios psicomotores, jogos simbólicos e jogos de regras, sendo que essas três modalidades de atividades lúdicas podem coexistir de forma paralela ao adulto (GRASSI, 2008).

Jogo de exercício

Para Grassi (2008) O jogo se manifesta de zero a dois anos. Representa o jogo inicial na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento. É através dele que a criança repete gestos, assimila ações, incorporando novo fazeres. O princípio é de exploração e repetição. O jogo consiste em manipulação de objetos em função dos desejos e hábitos motores das crianças.

A função dos jogos de exercício psicomotor é a ação, o exercício das funções psicomotoras através de atividades lúdicas que envolvem prazer pelo funcionamento, pela exploração, pela experimentação, pela ação e pelo movimento (GRASSI 2008).

Jogo simbólico

Compreende de dois aos sete anos aproximadamente. A ludicidade nesse estágio adquire o caráter simbólico. É a aplicação do que foi assimilado anteriormente.

Grassi (2008) explica que é a substituição do real por símbolos. Nesta fase o faz de conta ganha destaque. Os jogos simbólicos têm características próprias: liberdade de regras, ausências de objetivos, ausência de uma lógica da realidade, adaptações da realidade aos desejos. A função do jogo simbólico é transformar o real para satisfazer as necessidades do eu em função dos desejos.

O jogo do símbolo possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revelam conflitos interiores, medos, angústia, alivia as tensões e frustrações. Possibilita a imitação de situações vividas pela criança, que podem ser modificadas, com a introdução de outros elementos, a vivência de outros papéis e a criação de cenas diferentes (GRASSI, 2008).

Jogos e regras

Tem quando a criança começa a se interessar pelas regras. Permite a relação entre ideia e pensamento, antecipa jogadas, planeja estratégias, utiliza o raciocínio operatório. Trabalha acima de tudo, respeito e ética, pois apesar da estratégia, é necessário observar regras, esperar sua vez de jogar e lidar com o imprevisto, lidar com perdas e ganhos, são importantes para o desenvolvimento das estruturas cognitivas. Nesse estágio o jogo provoca

muitos conflitos internos, a necessidade de buscar saída, é desses conflitos que o pensamento sai enriquecido (GRASSI, 2008).

Montessori (s.d.) diz que devido à preocupação em considerar a infância e dar-lhe uma educação específica a sua idade desenvolveu um método educativo baseado em materiais lúdicos, onde utilizou jogos e brincadeiras para exercitar e desenvolver cada um dos sentidos. Perceberam que na brincadeira a criança, transmite o amor pela ordem, números, figuras, cor, movimento, além da harmonia e equilíbrio, tendo cada criança no seu respectivo grau de desenvolvimento, experimenta certas necessidades que a impulsiona, em circunstâncias externas favoráveis a uma atividade livre e concentrada.

De acordo com a forma como são conduzidos, os jogos e brincadeiras ativam e desenvolvem os esquemas de conhecimento, colaborando na aprendizagem de qualquer novo conhecimento, como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar e relacionar. Também são esquemas de conhecimento os procedimentos utilizados no jogo como o planejamento, a previsão, a antecipação, o método de registro e contagem, entre outros (LEONTIEV, 2001).

As crescentes e rápidas alterações na sociedade exigem que as pessoas pensem por si próprias e solucionem problemas de forma rápida. É necessário que o professor tome a consciência de que estas brincadeiras são ricas e produtivas, a base fundamental da construção do conhecimento, visa o raciocínio, o pensar, o estímulo à pesquisa e o esforço para a resolução de diferentes situações problemas (KISHIMOTO, 2003).

Enfim, a arte de jogar possibilita desenvolver a criatividade, o imainário e principalmente preparar a criança para as atividades do mundo real, permite inclusive desenvolver o lado social desse jovem, de forma a aprender a trabalhar e cooperar com equipes, fator determinante em uma sociedade individualista como a atual, onde o homem se encontra cada vez mais centrado no eu e esquece do trabalho coletivo e das relações sociais.

Desenvolvimento com o lúdico

A aplicação do lúdico de maneira adequada requer ações dos profissionais que realizam a atividade. Segundo Filho et. Al. (2007) o planejamento, a organização da ação, a

participação do profissional, os objetivos bem definidos, a organização do espaço, a seleção dos materiais utilizados, o despertar do interesse dos participantes, desenvolvendo o pensamento, a demonstração de sentimentos e a aprendizagem.

Piaget (1976) afirma que o jogo é uma atividade influente para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. É possível observar que todo jogo, mesmo os que envolvem regras ou uma atividade corporal, abre espaço para a imaginação, a fantasia e a projeção de conteúdos afetivos, além de toda a organização lógica implícita. Por isso “deve-se compreender as manifestações simbólicas dessas atividades lúdicas e procurar-se adequá-las às necessidades das crianças” (PIAGET, 1976, p.48).

Referindo-se às atitudes, são ressaltados que os profissionais devem ficar atentos na capacidade de cada um, ver o lúdico como uma forma de intervir na aprendizagem do jogador, usar do elogio para incentivar a continuidade do jogo, falando e mostrando o quanto o sujeito é capaz com essa atividade, participar da atividade caso haja necessidade e for solicitado, deixar a capacidade de observação ser desenvolvida, demonstrar prazer e interesse nas atividades realizadas, dar a oportunidade para que todos participem, dar explicações claras e tempo de assimilação para que os participantes analisem as regras e orientações da atividade, adequar a dificuldade do jogo quando necessário, diminuindo e aumentando conforme necessidade, conhecer e compreender a forma de aprender e pensar do educando para que a atividade lúdica escolhida tenha contextualização e significado; encorajar a espontaneidade, a iniciativa e o enfrentamento; planejar e organizar-se para usar os jogos (FILHO et. al., 2007).

Segundo MOURA (1992), o professor deve assumir o papel de organizador do ensino. Deveria ter consciência de que o seu trabalho é organizar situações de ensino que possibilitem ao aluno tomar consciência do significado do conhecimento a ser adquirido e para que o aprenda, torna-se necessário um conjunto de ações a serem executadas com métodos adequados. Dessas ações pode tomar parte o uso de algum instrumento, para se atingir o objetivo decorrente da negociação pedagógica acontecida no espaço escolar.

A atividade é orientada no sentido de criar possibilidades de intervenção que permitem elevar o conhecimento do aluno. Dessa maneira, todo e qualquer material utilizado para o

ensino é ferramenta para ampliar a ação pedagógica. O jogo, a brincadeira, o material estruturado, todos são ferramentas do educador, tanto quanto os instrumentos que permitem amplificar e organizar a nossa comunicação: vídeos, rádio, computador, etc. (MOURA, 1992, p. 84).

Segundo Kishimoto (1997, p. 20), a brincadeira pode ser vista como: “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, onde permite diferenciar cada brincadeira e um objeto”. Assim, o desenvolvimento intelectual não consiste apenas em acumular informações, mas, sim, em reestruturar as informações anteriores, quando estas entram num novo sistema de relações. O conhecimento é adquirido por um processo de natureza assimiladora e não simplesmente registradora.

No raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação (MOYLES, 2002).

Neste sentido, as concepções sócio-interacionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra. Nesta concepção, o brincar promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao brincar de forma dirigida, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros (VYGOTSKY, 1988).

A criança, colocada diante de situações lúdicas, aprende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente. O jogo deve estar carregado de conteúdo cultural. É visto como conhecimento feito e também se fazendo, é educativo.

A brincadeira como finalidade pedagógica

Atualmente o lúdico está despertando o interesse de pesquisadores, educadores e até psicólogos pelo resultado obtido na criança que possui contato frequente com ele. Já é comprovado o seu auxílio na construção ou potencialização do conhecimento:

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar” com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento (KISHIMOTO, 2003, p. 46 – 47).

A ludicidade e sua forma prazerosa de realizar as diferentes brincadeiras e jogos vem de argumentação de que se aprende brincando, pois, como ressaltado em todo o trabalho, ao brincar a criança cria e amplia o conhecimento, como afirma:

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina (GRASSI, 2008, p. 33).

Para Vygotsky (1988) a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva permitindo ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento, através do jogo simbólico. Na criança a imaginação criadora, nasce em forma de jogo, instrumento de pensamento no enfrentamento da realidade, ampliando suas possibilidades de ação e compreensão de mundo.

A brincadeira com finalidade pedagógica vem se expandindo entre os profissionais da educação e tem sua justificação pelos estudos que enfatizam a importância da ludicidade como ensinamento, desenvolvimento e educação.

A utilização dos jogos e brincadeiras na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico com sujeitos que apresentam

ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estruturas de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimentos, enfim a aprendizagem (GRASSI, 2008, p. 103).

Com o simbolismo das brincadeiras, as crianças entendem como agir, estimular a curiosidade e a autonomia. O ato de brincar virou uma ferramenta de trabalho importante para o pedagogo, um mediador silencioso que cria o desafio para a criança que está brincando, criando a possibilidade de envolvimento, descoberta, compreensões, desenvolvimentos e aprendizados. Oliveira (1988, p. 67) cita:

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças.

Desse modo, as atividades pedagógicas precisam se basear na vivência e realidade do aluno, suas relações, experiências, movimento adequadas a sua realidade, envolvendo as crianças nos diferentes aspectos da atividade.

Os profissionais deveriam ser capacitados para a prática lúdica, tendo as instituições educacionais que investir nos seus educadores, proporcionando uma formação que os levasse a incorporar o lúdico em suas propostas pedagógicas, ressaltando que seu uso não é uma perda de tempo, mas um parceiro (OLIVEIRA, 2009).

Sabe-se que muitos educadores necessitam desenvolver a capacidade lúdica e reconhecer seu valor na formação do sujeito, desenvolvimento e aprendizagem. Deve instigar a importância da brincadeira e acreditar que a atividade facilita e muito o seu trabalho pedagógico. Essas atividades podem ser usadas em qualquer disciplina, auxiliando o professor e o aluno com o conteúdo.

Os profissionais dessa área precisam notar que a brincadeira sem maiores objetivos já acontece em casa com a criança, com isso é preciso ter o cuidado com o tratamento didático ao realizar a atividade e se ter um bom planejamento para que o objetivo final da ação possa ser alcançado e tido por todos que estão envolvidos na brincadeira (MOYLES, 2002).

Na aplicação da atividade lúdica, o professor ou o psicólogo vira o mediador e exerce o papel fundamental e dinâmico nesse processo, incentivando os alunos a pensarem, agirem, sentirem de modo dinâmico com o decorrer da atividade para chegar na sua autonomia.

O profissional responsável pela atividade também precisa entender a dimensão lúdica da brincadeira, que elas possuem duas funções: a diversão e a educação. Por isso, aliar essas funções é fundamental, ou seja, trazer com a atividade o divertimento, o prazer e também o desenvolvimento cognitivo, social, moral e afetivo. Trabalhar com recursos lúdicos é um serviço que exige planejamento severo, com clareza nos objetivos, notando o grupo a quem se oferece a seleção de materiais e atividades, faixa etária, habilidades, interesses, desejos e espaço físico (MOYLES, 2002).

Na psicopedagogia, o lúdico aparece como forma de entender as funções cognitivas, a forma como o sujeito aprende, dando a oportunidade da criança se expressar de maneira livre, com meio prazeroso, tranquilidade e de maneira agradável. Ainda ajuda na criação de vínculos entre o profissional e a criança, facilitando na resistência em relação a avaliação (GRASSI, 2008).

A aprendizagem através do lúdico acontece de forma natural, uma forma motivadora e estimuladora para a criatividade no processo de aquisição do conhecimento prazerosamente. Ou seja, um dos possíveis resultados desse artigo é a compreensão que através do lúdico observa-se grande prosperidade, a partir do manuseio de materiais diferenciados, a criança passa a reconstruir a realidade que vive, modifica conceitos de coisas e objetos o que compreende em uma grande sequência de assimilação. Deste modo, a criança com o brincar evolui internamente, modificando esse processo para conhecimentos.

Considerações Finais

A brincadeira no sistema de ensino no momento atual ainda se encontra pouco explorada. As escolas ainda insistem com a ideia de que o teórico, o convencional, é o melhor, alunos em fila, todos em silêncio realizando as atividades determinadas pelo professor. Porém, para estimular o sujeito e promover o seu desenvolvimento, é preciso realizar atividades desafiadoras, que ativem o interesse do participante; e o lúdico é uma excelente ferramenta psicopedagogia que engloba essas características.

Como brincadeiras são conhecimentos que atuam com um papel ativo do sujeito, elas podem detectar problemas de ordem física, emocional, cognitiva e psicológicas. Sendo assim, o fazer lúdico se torna uma importante aplicação de intervenção pedagógica, com propostas de atividades que tragam aos sujeitos interação, exploração, construção de seus conceitos; com seleção de atividades e materiais de acordo com os objetivos, o público a ser trabalhado, garantindo o desenvolvimento e a construção de conhecimentos necessários.

Nota-se que a abordagem lúdica é integradora dos aspectos cognitivos, afetivos, motores e sociais, então se pressupõe de que é com a brincadeira e o jogo que a criança entende o mundo a sua volta, interpretando experiências e informações e, sobretudo, criando conceitos, valores e atitudes.

Conclui-se então, conforme análise do decorrer da pesquisa desse artigo, que se tem a necessidade de repensar a prática pedagógica de maneira didática, lúdica, para a construção do conhecimento do mundo, que este seja trabalhado na criança juntamente com busca de valores e a formação de sua cidadania, juntamente com a construção que o lúdico traz para a evolução do aluno em relação a sua imaginação, criatividade e interesse.

Referências Bibliográficas

AZEVEDO, Heloísa Helena; SILVA, Lucia Isabel da C. **Concepção de Infância e o Significado da Educação infantil**. Espaços da escola. Unijuí, n.34, ano 9, 1999.

BRANDOLI, Fernanda Maria. **Educação Infantil: a inversão da dicotomia entre o ensino público e o privado**. Passo Fundo: Revista Educação por escrito – PUCRS, 2012.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente:** Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto alegre: Artes Médicas, 1998.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na educação infantil:** Ensinando de forma lúdica. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.

DIAS, Elenice Aparecida da Costa. **As brincadeiras e a aprendizagem na educação infantil.** Minas Gerais: Universidade Candido Mendes, 2008.

FILHO, N.A.S.; FINCK, S.C.M.; JUNIOR, M.A.M.; MARINHO, H.R.B. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas.** 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

KHISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1997.

LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** (tradução de Maria da Penha Villalobos) São Paulo: Ícone, 2001.

MONTESSORI, Maria. **A criança.** (tradução de Luiz Horácio da Mata). São Paulo: Nórdica, s.d.

MOURA, M. O. de. **O jogo na educação matemática.** In: *Idéias*. O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola. São Paulo: FDE, n. 10, p. 45 - 53, 1992.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; MACHADO, Maria Cristina Gomes. **A história da educação infantil no Brasil:** Avanços, retrocessos e desafios dessa modalidade educacional. Campinas: Revista HISTEDBR, 2009.

POZO, J. I. **Teorias cognitivas da aprendizagem.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Série educação. 2. Ed. Local, editora IbpeX, 2011.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e metodológicos da educação infantil.** Curitiba: IESDE, Brasil, 2003.

SMOLE, K. **A matemática na educação infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

VELASCO, Casilda Gonçalves. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores**. 6ª ed. São Paulo, 1988.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

WALLON, H. **As origens do caráter na criança**. (tradução de Heloysa Dantas de Souza Pinto). São Paulo: Nova Alexandria, 1995.