

CAPITULO 1 INTRODUÇÃO

Escolhemos este tema por acreditarmos na importância dos jogos e brincadeiras nas fases iniciais do desenvolvimento infantil. Os jogos e as brincadeiras não são apenas um simples brincar, pois é através deles que a criança desperta o interesse em sala de aula, deixando seu aprendizado mais prazeroso.

Acreditamos também que esta temática pode ajudar na interação, nos relacionamentos, no aumento do vocabulário, controle do corpo, nas ações pedagógicas, ajuda a expressar sentimentos, pensamentos e emoções, no desenvolvimento de sequência, nas modalidades de jogos, respeito a regras, trabalha tempos e espaços na sala de aula, na capacidade de pensar e imaginar, na interação com o outro e com a cultura, além de aprimorar o desenvolvimento psicomotor e o cognitivo.

Como podemos analisar hoje, esta nova geração que só conhece os jogos e as brincadeiras dos vídeos games e dos computadores e não valorizam as brincadeiras antigas que ajudam no desenvolvimento. As crianças não são incentivadas a desenvolvê-las, talvez por falta de informação ou por comodismo dos pais ou educadores.

Avaliamos as atividades lúdicas como uma forma de trabalhar a aprendizagem a partir dos jogos e das brincadeiras, fazendo com que os alunos construam conhecimentos e conteúdos com mais facilidade, que desperte na criança o gosto pelo brincar e através destas brincadeiras e jogos o professor pode trabalhar as dificuldades encontradas nos seus educandos, proporcionando assim um bom desenvolvimento intelectual e uma boa relação entre professor e aluno.

O problema de pesquisa do presente trabalho é definido pelas seguintes questões:

Se a escola é um segundo lar e o jogo aparece nas brincadeiras das crianças antes mesmo delas entrarem na escola, é possível integrar os jogos e as brincadeiras na realidade escolar?

Quais são os fatores positivos da influência do brincar para o desenvolvimento da criança?

Como a criança desenvolve através do lúdico, importantes competências como: socialização, criatividade, memorização?

Nossa primeira hipótese é de que através de jogos e brincadeiras que o professor tem a oportunidade de observar as dificuldades de cada aluno, podendo assim compreender e atender as necessidades individuais da cada uma delas.

Acreditamos ainda que a fase mais importante para o desenvolvimento do ser humano é o brincar, pois através das brincadeiras e jogos as crianças desenvolvem o cognitivo e o intelecto, podendo até vivenciar suas experiências e que os jogos e brincadeiras podem ser trabalhados como um desafio, a qual as crianças podem desenvolver a oralidade, sentimentos e expressões.

Finalmente é através do lúdico que a criança aprende a respeitar regras, direitos e deveres. O lúdico é importante para as crianças, pois é a partir dele que elas aprendem a desenvolver suas capacidades, responsabilidades e socialização.

Os objetivos que norteiam a pesquisa são:

Identificar como as brincadeiras auxiliam no desenvolvimento e a aprendizagem na educação infantil, de forma ajudar o planejamento das atividades a serem executadas tornando o aprendizado motivador e prazeroso para as crianças.

Examinar o valor dos resgates culturais, pensamentos, linguagens, conhecimentos, capacidades de pensar, sonhar e imaginar, o aumento do vocabulário através dos jogos e brincadeiras, que poderão ser usados como suporte nas ações pedagógicas.

Ao longo dos capítulos será possível identificar as considerações de cada autor referente à temática do brincar, bem como refletir sobre as diferentes concepções que os profissionais que atuam com as crianças têm relacionado ao trabalho com o lúdico.

O segundo capítulo traz as contribuições de Wallon para o desenvolvimento humano e principalmente para o trabalho com o lúdico. Enfatiza o desenvolvimento da criança caracterizando-o por meio de fases e estágios, que auxiliam na percepção que temos quando observamos as ações que são realizadas pelas crianças em diferentes idades, conforme as particularidades indicadas pelo autor. Falaremos também neste capítulo sobre os direitos da criança e do adolescente, especificamente sobre o direito de brincar.

As diversas concepções sobre o brincar serão enfatizadas no terceiro capítulo, discutindo principalmente como ocorre o processo de aprendizagem através deste campo de experiência, a função dos brinquedos na sociedade, a

influência do espaço que determina a brincadeira e a dicotomia entre a realidade e o mundo do faz de conta.

No quarto capítulo são abordados os jogos e seus benefícios para o desenvolvimento infantil, através das contribuições de Vigostky, Piaget e Wallon e suas concepções referentes ao lúdico e o uso de jogos na aprendizagem da criança.

Um dos fatores importantes abordados neste trabalho é o desenvolvimento da alfabetização através dos jogos e brincadeiras que são oferecidos no ambiente escolar, contribuindo no processo de alfabetização das crianças. No capítulo cinco será possível entender como a atividade lúdica influencia a forma como a criança pensa e como seu pensamento durante suas brincadeiras são benéficos para aprendizagem da leitura e da escrita.

É importante que o educador compreenda o quanto é fundamental o trabalho com o lúdico, pois as atividades podem ser trabalhadas com diversas faixas etárias e disciplinas. Segundo Winnicott (1975, p.79) é no brincar e, talvez apenas no brincar, que a criança e o adulto fluem sua liberdade de criação.

Acreditamos que as atividades lúdicas podem proporcionar um melhor desenvolvimento da criança em que o lúdico favorece ao indivíduo o raciocínio lógico, bem como o bem estar físico e mental.

No capítulo seis e sete será possível entender que através da pesquisa de campo e entrevista com educadoras, podemos constatar como os profissionais da Educação pensam sobre o lúdico e as práticas correntes do contexto escolar. É brincando que as crianças expressam seus sentimentos, dão suas opiniões, de certa forma resgatam seus valores e podem brincar criar, planejar e realizar, tornando assim algo prazeroso sem obrigações e sem pressão.

Vários autores como Winnicott, Piaget, Wallon, Vygotsky afirmam que o brincar desde cedo está sempre presente na vida humana.

CAPITULO 2 O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

2.1 O desenvolvimento infantil de 0 a 6 anos segundo Wallon

Os primeiros anos de vida de uma criança são marcados por grandes transformações. Aos poucos os pequenos começam a entender o mundo em que vivem e aprendem a lidar consigo mesmo e com os outros.

Para Wallon, o emocional da criança é fundamental, é através dele que ela desenvolve o sócio-cognitivo. A criança é contextualizada com a realidade e suas condições de existência. De acordo com sua idade a criança interage com um ou outro aspecto do seu contexto, apropriando-se de recursos para seu desenvolvimento, junto com o meio (*apud* GALVÃO, 1995).

Wallon (1997, *apud*, GALVÃO, 1995), propõe estágios de desenvolvimento humano, onde há momentos de crise, isto é, uma criança ou um adulto não são capazes de se desenvolver sem conflitos. A criança se desenvolve com seus conflitos internos e, para ele, cada estágio estabelece uma forma específica de interação com o outro, é um desenvolvimento conflituoso.

O autor cita o estágio impulsivo-emocional que acontece no primeiro ano de vida, no qual a criança interage com o meio conduzido pela afetividade, definido por sua associação afetiva em seu meio social, ela começa a negociar, com seu mundo sócio-afetivo, os significados próprios, via expressões fortes.

Ele ainda ressalta o estágio sensório-motor (1 a 3 anos), quando predominam as atividades de investigação, exploração e conhecimento do mundo social e físico. No estágio sensório-motor, permanece a dependência de uma combinação subjetiva

da criança. Neste estágio prevalecem as relações cognitivas da criança com o meio. Wallon identifica esta mesclagem como sendo a principal característica do pensamento infantil. Os fenômenos típicos do pensamento sincrético são: fabulação, contradição, tautologia e elisão.

Para ele a criança começa a imitar dos 3 aos 6 anos, no estágio personalístico, na qual constrói os significados diferenciados que ela dá para a própria ação. Nessa fase, a criança começa a desenvolver seu próprio eu. Para isso, a criança diferencia-se do outro, mediada pela fala e pelo domínio do “meu/minha”, faz com que as idéias atinjam o sentimento de propriedade das coisas, com objetivos no processo de formação da personalidade (WALLON, *apud* GALVÃO, 1995).

Para Wallon, nenhuma dessas etapas jamais é completamente superada e, em certas afeições, assiste-se à ressurgência de estágios mais antigos. (1995, p.122).

Wallon foi o primeiro a levar a criança em corpo e emoção para a sala de aula, considerando-a um ser social desde a hora do nascimento e que ela elege o processo afetivo através das emoções.

Para ele o ser humano é um todo em afetividade, emoção, movimento e espaço físico que se encontra no mesmo plano e que a afetividade tem um papel fundamental no desenvolvimento e é através dela que mostra seus desejos e vontades (MALUF, 2008).

Nesta faixa etária a criança está se preparando para se locomover. Seus movimentos são individuais, é o início de sua consciência corporal que será

desenvolvida de acordo com seu ambiente com a sua convivência com outras, pois está iniciando a sua independência através de engatinhar e caminhar. Começa a identificar as palavras através dos símbolos tornando-se ativa e curiosa.

E o meio social em que vive é que vai proporcionar este desenvolvimento com apoios emocionais e afetivos.

E assim a criança vai conhecendo as etapas que serão superadas conforme o tempo.

2.2 Os direitos das crianças

Declaração Universal dos Direitos da Criança - ONU (20/11/1959)

“A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito”.

O brincar é um direito da criança assegurado pelo E.C.A (Estatuto da Criança e do Adolescente).

Lei nº 8.069, de julho de 1.990.

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências:

Artigo 3º - A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata a Lei, assegurando-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade.

Artigo 4º - É dever da família, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta propriedade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Parágrafo único. A garantia de prioridade compreende:

- Primazia de receber proteção e socorro em quaisquer circunstâncias;
- Precedência de atendimento nos serviços públicos ou de relevância pública;
- Preferência na formulação e na execução das políticas sociais públicas;
- Destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas com a proteção da infância e à juventude.

Artigo 16º - O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I – ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvados as restrições legais;

II – opinião e expressão;

III - crença e culto religioso;

IV – brincar, praticar esportes e divertir-se;

V – participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI – buscar refúgio, auxílio e orientação.

Diante de tal condição, esse direito deve ser garantido pela família, pela sociedade em geral e pelo público para todas as crianças. Porém, nem todas têm seu direito assegurado como no caso das crianças em situação de trabalho, que são “obrigadas” a, desde cedo, procurar seu sustento ou contribuir para o sustento da

família. O tempo destinado ao estudo e a brincadeira transformam-se em tempo destinado ao trabalho (MELLO, 1999).

Existem princípios que consideram as qualidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de 0 a 6 anos que contribuem para o exercício da criança. E quando oferecidas corretamente auxilia por um melhor desenvolvimento.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) de 1998 aborda questões importantes os direitos da criança, ao que se refere ao brincar:

Independente das diferenças sociais, econômicas, culturais, éticas e religiosas, toda criança tem direito ao respeito, dignidade, liberdade de escolha, expressar, interagir, pensar e comunica-se do seu jeito, acesso aos bens culturais ampliando seus conhecimentos, socializar-se com o mundo em sua volta, receber cuidados especiais para sua sobrevivência e desenvolvimento de sua cultura.

Este documento processegue, mostrando que além dos princípios, as crianças têm o direito a vivenciar experiências prazerosas nas instituições.

Brincando a criança explora o imaginário com a linguagem infantil, onde ela imagina e imita as suas vivências, favorecendo a auto estima e contribuindo com a interação do mundo adulto (RCNEI, 1998).

Outro documento de grande relevância foi o estudo introdutório do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil no eixo brincar e conhecido como Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's Educação Infantil (1998, p.126).

Este documento foi criado no ano de 1998 em Brasília por educadores especialistas no assunto. Foram elencados alguns pontos apresentados neste estudo.

Ele nos mostra que é importante que as entidades ofereçam experiências diversas, pois é no brincar que as crianças criam e recriam, pensam e repensam, preservam suas origens e brincando ampliam seus conhecimentos por meio do convívio grupal. No seu cotidiano a criança imita experiências vividas na família e em outros ambientes, aprende a vivenciar situações diversas, liberdade de explorar de quando e como brincar e atuar.

Segundo os PCN's o brincar apresenta-se por meio de várias categorias. E essas categorias incluem:

O brincar pode, de acordo com os estudiosos e pesquisadores do tema ser dividido em duas grandes categorias. O movimento e a mudança de modalidade física da criança relação com objetos e a associação entre eles, linguagem oral e gestual utilizadas para brincar e conteúdos sociais, os limites definidos estabelecidos em um recurso fundamental para brincar (PCN`s, 1998).

ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL PELO DIREITO DA CRIANÇA BRINCAR-IPA 1979(Malta), 1982 (Viena), 1989 (Barcelona).

Os princípios norteadores da Associação Internacional pelo Direito da Criança Brincar- IPA são:

Saúde

Brincar é essencial para a saúde física e mental das crianças.

Educação

Brincar faz parte do processo da formação educativa do ser humano.

Bem estar- ação social

O brincar é fundamental para a vida familiar e comunitária.

Lazer no tempo livre

A criança precisa de tempo para brincar em seu tempo de lazer.

Planejamento

As necessidades da criança devem ter prioridade no planejamento do equipamento social.

CAPITULO 3 O BRINCAR

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganha-los. Se for tristes ser meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentado enfileirado estável, sem valor para formação do homem”.

(Carlos Drummond de Andrade).

Neste capítulo iremos abordar a respeito da importância do brincar na educação infantil através das diversas formas de brincadeiras, tais como: a brincadeira do bebê, a brincadeira do faz de conta, o modo de brincar de acordo com sua realidade e o desenvolvimento da criança através das brincadeiras.

A importância de proporcionar o universo lúdico que possibilita o prazer e a educadores mediadores de um desenvolvimento satisfatório na qual a criança se envolve e se desenvolve.

Para Fontes (2007, p.54), o brincar é uma atividade própria da criança, em que muitos autores chamam de brincadeira séria. É uma etapa de evolução com vários períodos que se confundem com atividades espontâneas.

No primeiro estágio as brincadeiras se dividem em:

Brincadeiras funcionais apropriam-se de diversos gestos e atividades em busca de efeitos com produção de sons corporal. A brincadeira de ficção intervém de atividades complexas e é a mais próxima da definição do brincar. Na brincadeira de aquisição quando a criança precisa esforçar – se para compreender trabalhando a atenção. E as brincadeiras de fabricação, são objetos que divertem e permitem fazer combinações, modificações, transformações e criar novamente.

O autor também afirma que o brincar é distração e descanso e não uma atividade séria, não exige esforços e libera muito mais energia do que em uma atividade obrigatória (2007, p. 55).

O brincar também pode ser dividido em cooperativo que é a essência lúdica onde o importante é brincar com o outro e não contra ele, pois o outro é parceiro e amigo, com metas em comum, onde suas vitórias e fracassos são compartilhados juntos, e o brincar competitivo que é o brincar contra o outro, onde ele é o seu adversário. A criança aprende a vivenciar com disputas, perda, fracasso e sucesso (FONTES, 2007).

Esta forma de brincar estimula na criança a importância de estar junto, ceder, dividir, construir, descobrir, ganhar, perder, re-criar. Com isso ela percebe o lúdico como uma motivação de participação, onde o objetivo é alcançado com contribuições de todos.

3.1 Desenvolvimento do bebê por meio de brinquedos e brincadeiras.

Segundo Antunes (2007), o brincar é essencial para o bebê e o cuidado com o brinquedo é indispensável, brincadeira do bebê não é somente através da utilização de brinquedos, é a partir da brincadeira que o bebê é estimulado. Os brinquedos devem ser escolhidos cautelosamente a fim de proporcionar o desenvolvimento do bebê de acordo com sua faixa etária.

O autor ressalta que, quando ainda se encontra no ventre de sua mãe ele brinca com o cordão umbilical e seus membros.

Aos poucos o bebê inicia uma fase de experimentação utilizando brinquedos como chocalhos e mordedores, estes brinquedos auxiliam no desenvolvimento modos e dos sentidos. Assim como, móveis que estimulam o sentido da visão.

Para o autor a brincadeira do bebê deve ser fonte de estímulos de todos os sentidos. No decorrer de seu desenvolvimento os brinquedos atrativos com sons e cores diferentes são os escolhidos pelo bebê, ele passa a ser interessar pelas diferentes formas, cores, texturas, tamanhos e peso dos brinquedos. Empilhar e derrubar, montar e desmontar, colocar e tirar também faz parte do desenvolvimento do bebê (ANTUNES, 2007, p. 110).

3.2 O brincar na educação infantil.

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças.

Segundo a autora o brincar para a criança é importante porque é bom, é gostoso e dá felicidade,é brincando que a criança se desenvolve, brinca fazendo e faz brincando, aprende a conviver respeitando o direito dos outros,brincando, aprende a participar das atividades pelo prazer de brincar, sem visar recompensa, sem cobranças e medo, prepara-se para o futuro, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida.

Segundo a Declaração Universal dos Direitos da Criança, todas as crianças têm o direito de brincarem e de serem felizes, mas nem sempre elas têm essa oportunidade, por quê?

Porque precisam trabalhar;
Porque precisam estudar e conseguir notas altas;
Porque são tratadas como adultos em miniatura;
Porque não tem com o que brincar;
Porque não tem espaços (em cidades) apropriados para brincar;
Porque é preciso aprender e ser inteligente. (CUNHA, 1994, p.12).

Os autores Garófano e Caveda vêm completar que as brincadeiras estabelecem características de uma atividade indispensável para o desenvolvimento da criança e por isso eles respondem que as brincadeiras servem para liberar energia, preparar para a vida adulta, é uma atividade é motivadora, tem facilidade no convívio grupal, coloca seus pensamentos em pratica, realiza suas fantasias e faz tudo o que é proibido no mundo adulto, ou seja, brincar (GARÓFANO, CAVERA, 2005, p.75).

Logo constatamos que o brincar para a criança não serve apenas para se divertir, mas sim a uma possibilidade de transformação na sua educação, socialização, construção e pleno desenvolvimento de suas potencialidades. Podemos observar também que nem todas as crianças podem vivenciar o que é seu de direito.

3.3 Brincar: hábito ou necessidade

O brincar está presente no dia-a-dia de todo o ser humano principalmente na vida das crianças, brincando, desperta os sentimentos, o interesse pela interação e socialização.

De acordo com Kishimoto (2002, p.146), “[...] por ser uma ação inicial e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração

ainda que desordenada, exercendo um papel fundamental na construção do saber fazer”.

Por meio do lúdico o espaço escolar pode se transformar em um espaço agradável, atraente podendo assim o educador atingir seus objetivos planejados em sala de aula.

Antunes complementa dizendo que:

Através das brincadeiras a criança desenvolve a imaginação, aprende a se relacionar, explora habilidades, desenvolve o imaginário. É brincando que a criança aprende a lidar com os sentimentos e diferenças. Pode desenvolver o imaginário, a linguagem, estimula a memória, o emocional, atenção, criatividade e diferentes estados de motivação. Brincando a criança constrói seu próprio mundo e compreende o mundo do adulto (ANTUNES, 2007, p. 31).

3.4 O mundo do faz de conta

Por meio da brincadeira do faz de conta, a criança assume o papel de personagens, cria fantasias, diálogo entre seus colegas, brinquedos e animais, sejam eles reais ou imaginários.

Nas brincadeiras de faz de conta, a criança imita o pai, a mãe para construir conceitos do mundo e para formar a sua própria personalidade. Um boneco pode ser o pai as roupas e os sapatos de adultos fazem parte da brincadeira. Enfim é um mundo mágico que permite a criança construir o seu conhecimento sobre a realidade (MATTOS, 2004c, p. 8).

A autora ressalta que a criança se vê no mundo imaginário, se veste no personagem, e se imagina nele, quando alguém está lendo uma história, ela imagina a sua mãe, o professor, a médica, entre outros.

É no faz-de-conta, que os papéis podem ser reconstruídos a cada momento, desde que respeitem as regras que constituem o papel, para Wajskop (2009, p.23), portanto é que:

Por meio da brincadeira do faz-de-conta e por causa de seu caráter sociocultural, as crianças podem experimentar e treinar as convenções sociais e os modos de interação socialmente aceitos; podem discutir e chegar a acordos sobre os papéis a desempenhar; podem recriar situações cotidianas, explicitando o conhecimento social que têm sobre os objetos, roteiros e planos de ação que vão surgindo. Podem, também, experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e as pessoas através do desempenho de vários papéis sociais ou personagens. Assim, na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. Isto ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e dependente dos recursos emocionais de cada criança compartilhados em situações de interação. Pela repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, atividade/passividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito, coragem/covardia, etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido moral e de justiça próprios.

Conforme Currie e Foster:

As crianças experimentam e simbolizam o mundo real, físico, por meio do seu brincar e da arte. Em ambos canais de expressão, as experiências passadas são repetidas e revividas. Desta maneira, podemos relacionar o nosso mundo externo ao nosso mundo interno de experiências passadas e conhecimento, organização mental e poder interpretativo. Podemos vincular experiências novas informações e se expandem (1975, *apud* MAYLES, 2002, p. 83).

Através do faz de conta à criança amplia sua capacidade de imaginar e criar, modificando sua realidade e descobre sua própria personalidade.

3.5 O ambiente determina a brincadeira

No jogo simbólico as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade. Freud observou uma criança que sofria a ansiedade da separação da mãe. A criança brincava com colher presa a um barbante. Ela atirava a colher e puxava-a de volta rapidamente. No jogo, a criança foi capaz de controlar ambos os fenômenos; perda e recuperação. Quando se está aberto para tais simbolismos, pode-se reconhecer e apreciar o brincar das crianças. Elas não podem fazer nada contra seus raptos. Não podem evitar que os adultos se envolvam em conflitos armados, nem que membros de uma gangue espanquem suas mães. Mas quando brincam, elas podem ter controle que lhes falta da realidade (GARBARINO e colab., 1992)

O autor ainda ressalta que:

“Dentro de uma mesma cultura, crianças brincam com temas comuns: educação, relações familiar e vários papéis que representem as pessoas que integram essa cultura. Os temas em geral, representam o ambiente das crianças e aparecem no contexto da vida diária. Quando o contexto muda, as brincadeiras também mudam. Pode-se dizer, então, que o ambiente é a condição para brincadeira e, por conseguinte, ele a condiciona” (GARBARINO, 1992, apud KISHIMOTO, 2008, p. 68. grifo do autor)

Para Bettelheim (1988), “[...] as crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda, lutam com conceitos de bom e mal, o triunfo do bem sobre o mal do heróis protegendo vítimas inocentes é um tema comum na brincadeira das crianças” (BETTELHEIM, 1998, apud KISHIMOTO 2008 p. 67).

Crianças que vivem em comunidade ou em ambientes perigosos repetem sua experiência de violência em suas brincadeiras, elas vencem o medo imitando o próprio fantasma que teme encontrar. Quando a criança escolhe o papel do médico ou do fantasma ela pode passar do papel passivo para o ativo a outra pessoa a criança ou boneca o que foi feito com ela (KISHIMOTO, 2008, p. 68).

A partir das concepções dos autores podemos observar que as crianças vivenciam uma realidade no seu cotidiano e querem colocá-las em prática segundo exemplo e tendo os adultos como referencial.

3.6 O desenvolvimento da criança por meio das brincadeiras

CEIs, creches e EMEIS devem se caracterizar como ambientes que possibilitam à criança ampliar suas experiências e se desenvolver em todas as dimensões humanas: afetiva, motora, cognitiva, social, imaginativa, lúdica, estética, criativa, expressiva, lingüística (SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, 2006, p. 23).

Estas experiências ajudam a desenvolver algumas capacidades como as que dizem respeito ao desenvolvimento dos seus sentidos. As psicomotoras, por meio delas as crianças aprendem novos movimentos ou aperfeiçoa os que já sabe fazer. As cognitivas estão relacionadas ao desenvolvimento da memória, da atenção, da criatividade, da expressão. As sociais, graças a elas, as crianças se relacionam com outras pessoas e conhecem as normas sociais. E as afetivas são elas que levam as crianças a se expressarem em de um modo espontâneo, aliviando as tensões, sendo responsáveis pelo desenvolvimento de certa autonomia, etc. (BATLLORI; ESCADELL, 2003).

Brincar proporciona alegria a uma criança que convive em um ambiente alegre, que proporciona atividades prazerosas com certeza apresentará maiores

manifestações de satisfação e de felicidade. Essas manifestações e experiências das crianças contribuem para a construção do desenvolvimento emocional o qual levarão consigo para vida toda (MATTOS, 2004d, p. 05).

3.7 O que é brincadeira.

“A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar” (KISHIMOTO, 2002, p.139).

Para Winnicott (1995, p. 63), a brincadeira é universalmente a própria saúde, visto que o brincar facilita o crescimento e a saúde, conduz aos relacionamentos grupais, pode ser uma forma de comunicação na psicologia.

O desenvolvimento social nas crianças é um processo complexo e permanente desde o começo da vida [...] e a brincadeira ocupará bastante tempo na infância expondo o máximo da atividade de forma organizada no qual se manifesta o grau de socialização alcançado através de condutas de colaboração e competição (FUENTES, 2005, p.46).

O autor Garaigordobil (1992) cita algumas definições do que é brincadeira como uma atividade-fonte de prazer, é uma experiência de liberdade e arbitrariedade, é ficção, o brincar é “faz-de-conta”, onde qualquer atividade pode virar brincadeira, é uma atividade que envolve ação e participação de brincadeira, é uma atividade séria, mesmo que não seja conceito de seriedade dos adultos, é uma expressão e descobrimento entre a criança e o mundo, ela interage e comunica é também uma imitação e criação.

Alguns autores vêem as atividades lúdicas como uma fonte de atividades superiores do homem que conduz ao trabalho, ciência, a arte, etc. (FUENTES, 2005).

O autor também cita algumas contribuições que as brincadeiras podem trazer para o desenvolvimento das crianças, como:

Para o desenvolvimento motor a brincadeira serve para amadurecer o sistema nervoso, educar os sentidos, desenvolver habilidades motoras, desenvolver as capacidades físicas básicas e coordenar o corpo.

Para o desenvolvimento intelectual traz novas experiências, é um instrumento para pesquisar, oferece a oportunidade de resolver problemas, estimula o desenvolvimento do pensamento, para elaborar e desenvolver as estruturas mentais é o principal fator de introdução da criança no mundo das idéias

O autor ainda nos diz que a brincadeira estimula a memória, a atenção e o desenvolvimento, favorece a distinção entre fantasia e realidade e ajuda a melhorar a linguagem (GARAIGORDOBIL, 1990, *apud* GAROFANO; CAVEDA, 2005).

A brincadeira pode desenvolver outros conteúdos curriculares.

Para o desenvolvimento afetivo-psicossexual na brincadeira a criança assume o papel do adulto, é uma fonte de prazer, realização, expressa sentimentos, conflitos, preocupações, medos, fantasias, os impulsos sexuais e agressivos, é um instrumento de controle das emoções.

Para o desenvolvimento social é um instrumento de socialização, descobre-se a vida social dos adultos e as regras, identifica-se com a vida adulta, favorece a superação do egocentrismo, estimula a interação e a cooperação, por fim a brincadeira facilita a convivência e estimula a consciência pessoal (GARAIGORDOBIL, 1990, *apud* GARÓFANO, CAVEDA, 2005).

A autora Kishimoto, enfatiza que:

“É sempre bom lembrar que a criança necessita de espaço físico, amplo, iluminado, onde ela possa por si só determinar, seus instantes e suas brincadeiras favorecidas, mas não podem esquecer também de socializá-la com outras crianças para que seu desenvolvimento psíquico possa ser aprimorado independente e seguro. É preciso que a criança passe por experiência de brincar sendo sempre uma experiência criativa na continuidade, como uma forma básica do viver, livre de regras e condições impostas por adulto, às características reunidas que permitem identificar as utilidades do jogo. Neste contexto, o significado da arte de jogar é o que ele tem na área da educação, ou seja, associado à função de propiciar diversão, prazer e mesmo desprazer ao ser escolhido de forma voluntária o jogo com sua função educativa, aquele que ensina, completando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo pela criança” (KISHIMOTO, 2008, p.96).

Avaliamos que as brincadeiras são algo muito importante na vida do ser humano e em qualquer idade, mas para as crianças elas são mais importantes, pois ajudam a conhecerem melhor e a compreenderem o mundo a sua volta. É por meio da brincadeira que a criança aprende a conviver em grupo e na sociedade e construir sua identidade cultural. Convivendo com a brincadeira as crianças aprendem a questionar e desenvolver sua realidade, transformar e a partilhar diferentes emoções, a respeitar o outro e a si mesmo e ajudando a explorar seu corpo em relação ao movimento.

3.8 A função dos brinquedos

“Os brinquedos são elementos complementares, de apoio, que condicionam a atividade, mas nunca a determinam” (ORTEGA, 1995 *apud* FUENTES, 2005, p. 31).

Já Martinez Criado diz “[...] que os brinquedos, em alguns casos podem interferir na função lúdica do jogo, por que seu nível de complexidade excede a capacidade da criança” (*apud*, FUNTES, 2005).

O autor ressalta que o brinquedo deve-se proporcionar à criança objetos que tenham um grau de complexidade moderado e que potencializem sua criatividade, sua imaginação. Dar um brinquedo caro e complexo para a criança sem ensinar-lhes as possibilidades que o objeto oferece, não assegura nem a diversão nem o aproveitamento por parte da criança (CRIADO, 1998, *apud* FUENTES, 2005).

Vigotsky acrescenta que:

“O brinquedo contribui com a contradição para o desenvolvimento da criança mesmo não sendo o aspecto predominante que as transformações internas da criança no âmbito do desenvolvimento surgem em conseqüências do brinquedo, visto que a natureza da idade do pré-escolar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado da concepção visual do brinquedo são transferidos para a vida da criança” (VIGOTSKY, 2003, p.72, grifo do autor).

Kishimoto (2009) explica a importância do jogo e do brinquedo na Educação Infantil, que são instrumentos favoráveis ao desenvolvimento das habilidades cognitivas das crianças, que os jogos pedagógicos são consideradas estimuladores da aprendizagem na educação infantil em diferentes situações lúdicas sendo intencional ou não.

O uso do brinquedo jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para relevância desse instrumento para situações de ensino

aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprenda de modo intuitivo adquirir noções espontâneas, em processo interativo envolvendo o ser humano inteiro com sua cognição afetividade, corpo e interação social, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), à manipulação de objetos, e o desempenho de ações sensório-motoras (física) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla varias formas de representação da criança ou de suas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2008, p. 36).

Compreendemos que o brinquedo favorece no desenvolvimento, na aprendizagem, sendo é algo prazeroso para a criança. O brinquedo é um material de apoio pedagógico que quando utilizado de forma correta torna-se uma ferramenta fundamental para a interação e motivação em sala de aula. Porém, em alguns casos o brinquedo vem sendo utilizado como substituição de momentos familiares e na escola como “tapa buraco”.

3.9 O brincar para Wajskop

Em entrevista a uma revista a autora fala sobre a importância do brincar e da brincadeira. Ela mostra como os brinquedos são importantes e como ele é capaz de fazer a criança usar e abusar de sua imaginação.

Wajskop (2010) vê a brincadeira como um meio de aquisição do sociocultural dos seres humanos e não apenas uma atividade infantil. Analisa a brincadeira como uma forma de linguagem, mediação e representação e não algo obrigatório e real. Para ela é preciso trazer as crianças de volta ao mundo da infância, através de leituras de contos de fadas, lendas, assistindo bons filmes, ouvindo boas musicas e que a criança tem que ser pura, bela, linda, que tem que ter contato com a natureza e que ela não é um adulto.

Enfatiza Wajskop (2010) que antigamente alguns objetos eram vistos como uma estratégia de entretenimento dos bebês e das crianças. Estes objetos eram criados pelo homem no intuito de entreter os pequenos enquanto não podia dar-lhes atenção. Antigamente tinha-se a visão que os objetos eram uns meros passatempos para as crianças e hoje podem constatar que estes mesmo são utilizados como forma de desenvolvimento no ensino aprendizagem.

A autora ressalta que é através das brincadeiras que a criança explora todos os seus pensamentos. Ela brinca e pensa, mas não de forma isolada. Ela cria uma ligação entre ela e o brinquedo, proporcionando uma linguagem semelhante ao momento. Criando e modificando as histórias com seus personagens. A brincadeira é um ato espontâneo, de vontade, pois podemos escolher com quem, onde e quando queremos brincar. A criança é capaz de se deslocar deste mundo para o imaginário junto com suas brincadeiras e seus brinquedos. De vivenciar momentos que só ela pode definir o começo, meio e fim, quando, onde e com quem ela pode ou não brincar. É por meio das brincadeiras e dos brinquedos que podemos observar que as crianças criam suas imaginações relacionando o real com o imaginário. Assim acreditamos que isso é ser criança

Wajskop (2010), diz que os espaços do brincar não são para criar um momento de criança, mas para ampliar a cultura e que os pais precisam participar da vida escolar das crianças, participando das brincadeiras com seus filhos, construindo assim uma dimensão cultural, pois a cultura possibilita a construção da linguagem. É preciso que as escolas abram espaços que promovam trocas de informações através de brincadeiras desenvolvidas entre os adultos e as crianças, favorecendo assim um resgate de memórias culturais perdidas no cotidiano escolar e nos ambientes familiares.

A autora acredita que para as crianças de hoje os brinquedos perderam os seus significados, pois hoje elas não constroem e sim adquirem já construídos. Com

a evolução da sociedade sua cultura e seus brinquedos foram modificados. Cabe a escola e a família resgatarem estas brincadeiras antigas valorizando as culturas e dando significado na construção dos brinquedos que são indispensáveis para o desenvolvimento da criança.

A brincadeira não depende do brinquedo e nem necessariamente o brinquedo dispara uma brincadeira. São duas dimensões do ato de brincar que acho importante ficarem claras. Evidentemente, quando elas estão articuladas tanto o brinquedo é potencializado pelo seu uso, como a brincadeira fica mais rica (WAJSKOP, 2010).

Podemos observar que o objeto é um brinquedo que se brinca. Já a brincadeira pode-se brincar sem o objeto e mesmo sem ele a criança formula suas brincadeiras.

3.10 Diferença entre brincadeiras e jogos.

Para os autores Cavallari e Zacarias (2000), na brincadeira não há vencedor, ela simplesmente acontece e é desenvolvida enquanto há motivação e interesse pelo grupo. Sem tempo determinado. Nem sempre existe maneira correta de se brincar, pode ser livre e ter ou não regras. As sem regras são individuais. Em grupos já sugerem regras. Não tem final pré determinado. Ela pode terminar por motivos inesperados. A brincadeira pode ou não ter limites a serem atingidos. Pode sofrer modificações de acordo com o interesse do grupo e suas conseqüências podem ser imprevisíveis.

No jogo permite-se alcançar a vitória, pode haver um vencedor. Apresenta evoluções. Tem começo, meio e fim. Sempre tem regras e final previsto por pontos, por tempo, por repetições ou por tarefas cumpridas. Existe sempre um limite a ser

atingido. Para modificar é preciso interromper, inserir a modificação com a nova regra e só depois reiniciá-lo (CAVALLARI; ZACARIAS, 2000).

Podemos observar que na brincadeira todos participam sem competir. Já nos jogos se não forem bem trabalhados podem acarretar conseqüências desagradáveis e inesperadas por causa da competitividade.

Brincar alegre, anima e desperta nossos sentimentos, contribui para o desenvolvimento global e para a socialização, pois dificilmente brincamos sozinhos e, além disso, envolvemos várias áreas de conhecimento. Esse deve ser o motivo pelo qual o brincar já passou por várias décadas e ainda continua presente no contexto social (MATTOS, 2004a, p.9).

Por mais que os avanços tecnológicos estejam presentes na vida da criança, não substitui a brincadeira, pois esta é necessária para a socialização da criança e seu desenvolvimento, fazendo com que aprenda a conviver em grupo.

CAPITULO 4 JOGOS

Neste capítulo iremos abordar a respeito dos jogos, como eles devem ser utilizados dentro da educação infantil, quais são suas vantagens e alguns métodos que devem fazer parte de uma educação infantil de qualidade. Especificaremos alguns jogos que podem proporcionar um bom desenvolvimento do aluno.

Abordaremos também a sua origem e a concepção que é dada por alguns autores.

4.1 Definições e origem do jogo

O que se define o jogo é que se jogar sem razão e que não deve haver motivo para jogar; fazê-lo já é razão suficiente. Nele está o prazer de ação livre, sem rédeas, com a direção que o jogador quer lhe dar, que se parece com a arte, o impulso criador (LIN YUTANG, 1988, *apud* ORTIZ, 2005, p. 10).

Para o dicionário Aurélio de Língua Portuguesa a palavra jogo aparece com diferentes definições desde as atividades físicas e mentais, com ou sem regras, de ganhos, perdas, passa tempos sorte e azar, competições esportivas entre outras.

O dicionário Prático de Pedagogia confirma as definições do dicionário de Língua Portuguesa, porém ela especifica o ato de jogar na prática pedagógica incentivando o educador a utilizá-lo em sala de aula como um meio atrativo no processo de aprendizagem e auxiliando-o no desenvolvimento do aluno tornando significativo no seu convívio âmbito escolar.

Kishimoto (2009) define o jogo como algo difícil de ser explicado, pois ele pode ser visto de diferentes maneiras. A visão de um ato de brincadeira pode ser denominada um jogo por alguns, ou apenas um ato de diversão para outros.

Isso transforma uma ação em jogo dependendo do contexto social.

O jogo é uma atividade multidimensional, que se ajusta sempre às necessidades do ser humano com relação à incerteza, à diversão, ao exercício ou a atividade coletiva (CISKSENTMIHALVI, 1997, *apud*, ORTIZ, 2008, p. 11).

O homem possui a capacidade de aprender e descobrir, por si mesmo só ou pela interação com o ambiente, objetos, situações, e com outro ser humano. Com isso, o jogo se faz parte fundamental do desenvolvimento, já que para praticá-lo não necessita-se de aprendizagem é algo espontâneo.

A palavra jogo vem do latim *iocus*, *iocare* e significa brinquedo, divertimento, passatempo sujeito a regras, também podemos considerar o vocabulário *ludus* que significa ato de jogar (ORTIZ, 2005, p.13).

Para o autor o jogo ou o ato de jogar pode ser e foi definido por diversas pessoas de formas diferenciadas como: Atividade estética, atividade geradora de prazer, ação livre fora do cotidiano, atividade essencial para a criatividade, atividade multidimensional que se ajusta às necessidades do ser humano etc.

Para Lavega, (1997, *apud* MURCIA, 2005, p. 21) “[...] o jogo é uma das manifestações mais enriquecedora do tempo livre, nas buscas do desenvolvimento, da autonomia e do desfrute da pessoa”.

O jogo é uma atividade inserida no cotidiano humano, está presente em toda sua vida e existência, o homem sempre jogou e as atividades lúdicas estão historicamente ligadas ao seu desenvolvimento, pois está unido à cultura dos povos seja na arte, dança linguagem, nos costumes etc.

De acordo com Almeida (2003, p.19) entre os primitivos, por exemplo, a atividade de dança pesca, luta, eram tidas como sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural.

O jogo é um facilitador de processos, pois serve de vínculo, faz o entendimento entre os povos e interagem as culturas.

Em diversas culturas os jogos serviram como meio de aprendizagem entre os mais novos e os mais velhos.

Com o passar dos tempos, o jogo foi perdendo a sua importância e função na sociedade por influência do cristianismo os jogos perderam um pouco do seu valor, porque eram considerados profanos imorais e não tinham significado (ALMEIDA, 2003, p. 20).

Para a pedagogia tradicional o jogo era desnecessário e não deveria estar aliado á educação.

Mesmo com tantas contradições a sua posição, há muito tempo já se falava do jogo, sua importância e a sua relação com a educação.

Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos (ALMEIDA, 2003).

Somente a partir do século XVI, começou-se então a perceber o valor educativo dos jogos.

Almeida (2003, p.21) nos ensina que:

[...] que muitos teóricos, percussores dos novos métodos ativos da educação, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. "Ensina - lhes por meio de jogo", proclama Rabelais ainda no século XVI, dizendo "Ensina-lhes a afeição á leitura e ao desenho, e até os jogos de carta e fichas servem para o ensino da geometria e da aritmética" (grifo do autor).

Temos também outros autores como: Montaigne, Comênio, Rosseau, Pestalozzi, Dewey, Froebel, Piaget e outros que nos apresentam a importância do lúdico no desenvolvimento da criança.

Murcia (2005) nos diz que o jogo é parte do caráter do ser humano em sua formação, em sua personalidade, na configuração da inteligência, na própria vida.

O jogo está de fato presente no cotidiano humano, inserido no dia a dia é primordial para adultos e crianças, ambos precisam formar constante seriedade,

regras, alegrias, entusiasmo, distração e todos estes contextos podem ser transmitidos por meio desta ferramenta pedagógica.

4.2 Evolução do jogo

Se considerarmos que a educação de um indivíduo é o “todo” daquilo que o cerca através das suas experiências e vivências, podemos dizer que a verdadeira educação está baseada em satisfazer as múltiplas necessidades de um indivíduo.

Assim temos como grande aliado e ferramenta imprescindível para uma boa educação: o jogo, Fuentes (2005, p. 30) nos afirma que:

[...] o jogo é uma atividade na qual a criança ocupa a maior parte do seu tempo, é para ela o que o trabalho é para o adulto, segundo aceita-se que o jogo acompanhe o indivíduo ao longo de sua vida e que ele não seja exclusivo da infância e por último, admite-se a existência de uma relação entre a complexidade e o conteúdo da atividade lúdica e o nível de desenvolvimento social, cognitivo e afetivo do indivíduo [...].

Então podemos dizer que o jogo é necessário e fundamental para uma boa educação e ainda que seja essencial na vida da criança, assim como o trabalho para o adulto.

Murcia (2005, p. 31) e seus colaboradores nos falam da complexidade de diferenciar o jogo do que não é jogo, assim para uma melhor compreensão.

Características do jogo	Ausência de finalidade
	Brinquedo/ não imprescindíveis
	Motivação intrínseca, voluntariedade
	Diferentes graus de complexidade
	Representação
	Efeito catártico
	Seriedade e prazer
	Não esgotamento físico e psicológico
	Caráter inato

Fonte: Murcia (2005, p.31).

A partir daí podemos entender que:

Para o jogo ser jogo deve estar ligado a atividades centradas no processo, no desenvolvimento da ação e da atividade, pois ele possui um caráter voluntário. Já o brinquedo serve como objeto de apoio (FUENTES, 2005, p. 29).

Nas atividades lúdicas o indivíduo pode desenvolver diversas habilidades, como a capacidade de representar, a criança aprende a resolver conflitos pessoais e Fuentes (*apud*, MURCIA, 2005) fala que as atividades lúdicas são aquelas que, sem duvida, proporcionam ao indivíduo prazer e diversão.

Vygotsky (1933/79 *apud* ORTEGA, 2005) nos fala que toda atividade lúdica é formada por regras internas de funcionamento, e o que leva o indivíduo a jogar é a satisfação dos desejos. O jogo mais representativo da atividade lúdica da criança é o simbólico, pelo qual ela aprende a se conhecer como “ser individual” e “ser social”.

Enfim, o jogo é uma ferramenta importante e necessária para o desenvolvimento do ser humano, pois lhe proporciona a interação, alegria, regras, convívio, etc. Auxilia na formação do indivíduo e seu caráter, está presente em todas as fases de sua vida e faz parte ativa na construção da sociedade.

4.3 Tipos de jogos

Existem diferentes tipos de jogos que podem fazer parte de um bom desenvolvimento pedagógico, são eles: jogo de exercício, jogo de construção, jogo simbólico, jogo de regra, jogo solitário, jogo de expectador ou comportamento observador, jogo paralelo, jogo associativo, jogo cooperativo e jogo de pegar. Estes podem ser incluídos dentro da Educação Infantil visando um desenvolvimento pleno por meio de diferentes tipos de jogos.

Iremos neste trecho relatar um pouco dos jogos cooperativos, competitivos e em grupo, sua importância no desenvolvimento pedagógico da criança dentro da visão de alguns autores.

O jogo cooperativo é um instrumento que pode ser utilizado em diferentes disciplinas. Alguns autores abordam defendendo o jogo cooperativo como um meio de desenvolver o trabalho em equipe interação social e os objetivos comuns.

Para Soler (2006), jogo cooperativo já vem desde muitos anos, ele defende esse método, pois acreditar que assim a criança aprender a jogar e contribuir com o outro desenvolvendo a parceria e o trabalho em equipe, e não apenas jogar para vencer.

Hoje em dia o jogo cooperativo é bastante utilizado, porém alguns acreditam que para a criança tanto faz cooperar ou competir o que ela mais quer é se divertir.

Por meio da relação com o outro é que aprendemos a cooperar e competir, para Soler (2006) falta uma compreensão e uma postura no educador que deve oferecer uma nova forma de jogar, pois o jogo é remetido como uma competição que dá um sentido errado da palavra.

Como observação final poderia comentar que a intercomunicação de idéias, a coordenação de esforços, a amizade e o orgulho em pertencer ao grupo parece desaparecerem quando seus membros se vêem na situação de competir pela obtenção de objetivos mutuamente excludentes (BROWN, 1994, *apud* SOLER, 2006).

A visão de Soler (2006) não é colocar a cooperação em atrito com a competição, ele acredita que ambos fazem parte da vida escolar e que a preocupação deve ser em como transmitimos o conceito de jogo, pois se colocarmos que o mais importante é vencer sem se preocupar com os meios que usamos, iremos fortalecer a idéia de uma cultura competitiva que nos rodeia.

Do contrário podemos mostrar que a criança é mais importante que o jogo, e que transmitir esse conceito torna o mundo um lugar melhor.

Brotto (1999) faz sua definição de cooperação e competição.

Cooperação: é um processo de interação social, em que os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos. Competição: é um processo de interação

social, em que os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são isoladas ou em oposição umas as outras, e os benefícios são concentrados somente para alguns (BROWN, 1994, *apud* SOLER, 2006, p. 21).

Utilizar o jogo cooperativo é um exercício de convivência na qual o aluno terá uma participação ativa sem preocupar-se em vencer, participando ativamente e colaborando com outro tornando um momento harmonioso ao realizar os objetivos estipulados.

Morton Deutsch fez um estudo no campo de psicologia social relata o contraste de uma situação cooperativa e competitiva.

SITUAÇÃO COOPERATIVA	SITUAÇÃO COMPETITIVA
Percebem que o atingimento de seus objetivos é, em parte, conseqüência. Da ação dos outros membros.	Percebem que o atingimento de seus objetivos é incompatível com a obtenção dos objetivos dos demais
São mais sensíveis às solicitações dos outros.	São menos sensíveis às solicitações dos outros.
Ajudam-se mutuamente com freqüência.	Ajudam-se mutuamente com menor freqüência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.
A produtividade em termos qualitativa é maior.	A produtividade em termos qualitativos é menor.
A especialização de atividades é maior.	A especialização de é menor.

Fonte: SOLER. (2006, p.23).

Este estudo relata com clareza a diferença entre os dois tipos de situações, e mostra que cooperar envolve o indivíduo num todo, e o faz participar ativamente pensando em colaborar com o outro e atingir um bem comum, e quando se trata de uma competição a ação é individual lutando pelo seu ideal.

Temos a possibilidade de competir e cooperar, porém o mito de que a competição evoluiu, ainda é freqüente, por isso, devemos possibilitar a ação da cooperação no meio em que vivemos.

No jogo de competição existem regras que não podem ser mudadas, por isso, as crianças devem obedecê-las e isso fica acima do objetivo que é jogar.

Os jogos cooperativos têm como finalidade trabalhar a auto-estima, e eles são alcançados, pois proporciona a convivência e tende prevenir problemas antes que se tornem problemas reais.

Quando se fala de jogos cooperativos é comum ouvir o que ser humano é competitivo por natureza e que o mundo é dos mais fortes, porém isso não quer dizer que estes são os mais competentes.

Atualmente o ser humano se distancia cada vez mais da harmonia por acreditar que vencer é extremamente importante dentro da sociedade. Porém, a competição faz de todos perdedores e isso só se reverterá no momento em que a cooperação trará a harmonia.

Brotto (1997) diz que: “Jogar e viver é uma oportunidade criativa para encontrar com a gente mesmo com os outros e com o todo” (BROTTO, 1970 *apud* SOLER, 2006, p.26).

O jogo deve ser um meio que une as pessoas, por esse motivo competir não faz do ser humano melhor, pois não devemos acreditar no mito que o ser humano é competitivo por natureza é o meio social que possibilita o indivíduo escolher competir ou cooperar.

Porém, é importante destacar que o jogo competitivo também se faz importante dentro da educação infantil no momento em que mostramos ao aluno que, podemos ganhar e perder e que a perda é comum em nossa vida e saber perder é reconhecer suas limitações e interagir socialmente por meio de diferentes grupos.

O jogo em grupo, também é uma ferramenta que pode favorecer um bom desempenho da criança no âmbito escolar, desde que este seja utilizado pelo professor com o intuito de ampliar sua metodologia visando um aprendizado lúdico.

Kammi (2009) sugere que o jogo seja vantajoso no sistema educacional, para que isso aconteça é preciso proporcionar desafios que desperte o interesse das crianças e fazer com que as mesmas analisem suas habilidades, podendo assim participar frequentemente do jogo durante toda a sua duração.

Para um jogo de bons resultados, são necessário que o professor tenha seus objetivos pré estabelecidos e que possa proporcionar ao educando um desenvolvimento pleno.

De acordo com o autor é importante que os jogos não sejam vistos apenas como um meio de interação grupal, mas como forma de atividades, que tem como meta atingir um objetivo.

O autor ressalta que é comum haver desavenças entre escolas e pais quanto à importância do jogo, por acreditarem que o jogo é apenas para diversão sem trazer benefício algum no desenvolvimento escolar, acreditando que só através da escrita e da leitura é que poderão aprender, enfatizando a idéia de que a avaliação, exame e prova é o único meio de saber realmente se a criança aprendeu ou não, e mais uma vez o jogo é visto apenas como diversão e recreação.

A criança tem uma tendência forte e natural de se envolver em jogos de grupo. Opie e Opie (1969) documentaram a variedade de jogos de rua que as crianças com mais idade jogam em seu tempo livre. Todos os professores de Ensino Fundamental sabem que a atividade das crianças no recreio são os jogos. Uma rápida visita às lojas de brinquedos durante a época de Natal, também nos convence de que jogos como dama, loto é muito procurado. Os adultos também procuram pares para jogar tênis, futebol, bridge, xadrez e boliche como recreação (KAMMI, 2009).

O autor acredita que o jogo grupal é algo espontâneo e satisfatório e não é necessária uma maior explicação, o que precisamos é ter estratégias que possam ser utilizadas no ambiente escolar, este tipo de jogo tem vários significados e diferentes formas de se trabalhar com crianças menores quando comparado com as demais crianças e adultos.

Com o jogo grupal a criança pode se desenvolver físico, mental e cognitivo sendo um meio que facilita o desenvolvimento e o torna prazeroso.

Quando falamos de jogos em grupo devemos direcioná-lo para as crianças pequenas, pois se levarmos em consideração que as crianças maiores o fazem por diversão os pais teriam todo o direito de questionar se este fizer parte da sala de aula. Para os menores essa atividade pode e deve ser direcionada para o desenvolvimento cognitivo e social de modo que através do lúdico a criança pequena interage e estimula suas habilidades (KAMMI, 2009). O mesmo também desperta a capacidade da criança em conviver em grupo.

Sabemos que os pequeninos têm em sua personalidade o egocentrismo que se destaca principalmente quando a criança precisa conviver com o outro, através dos jogos em grupo que o aluno poderá ser estimulado a vivenciar e controlar suas ansiedades, passando a limitar suas ações e assim compartilhar com o outro, trocar experiências e se adequar a este novo meio de convivência.

4.4 O jogo como recurso pedagógico

Temos o hábito de ouvimos que “[...] os jogos não servem para nada e não tem aprendizado dentro das escolas a não ser na cadeira de educação física.” Esta idéia esta diretamente ligada à pedagogia tradicional, que elimina o lúdico de qualquer atividade educativa seria ou formal (ALMEIDA, 2003, p. 59).

Percebe se então que há uma limitação do lúdico, ou seja, pouco reconhecimento, valorização e entendimento de seu verdadeiro significado.

Snyders (1974) faz uma reflexão do pensamento de Alain que diz:

A criança ficar-vos-á reconhecida pelo fato de a terdes esforçado e não apenas repetido: mais tarde compreenderás tudo que fiz por ti. Não é agora, neste próprio momento, que o esforço difícil, a tensão, vai culminar na alegria de compreender... A criança não é apenas um ser de capricho e dispersão, mas quer entrar vivamente no jogo, mesmo se não puder chegar lá senão com auxílio externo. Ela gosta do difícil das vitórias penosas ainda quando se deixa arrastar pelo fácil, pelo divertido, pelo engraçado. Podemos acreditar na seriedade da criança que aspira à grandeza, num anseio que o adulto tem a certeza de poder manter ainda. O “estado de homem é belo para aquele que o atinge com todas as forças da infância (SNYDERS, 1974, *apud* ALMEIDA, 2003, p. 59).

O autor citado por Almeida (2003) diz que a intervenção do professor na prática pedagógica deve haver um equilíbrio entre o esforço, a busca a disciplina com o prazer e a satisfação. Para que neste conjunto a criança perceba seu potencial, habilidade, ganhas e perdas.

Contudo, é necessário compreender e definir, que o trabalho escolar deve ser mais que um jogo e menos que um trabalho. Deve haver um equilíbrio entre o esforço e o prazer, instrução e diversão, educação e vida. Na educação infantil, será quase um jogo, um atrativo, um desafio, já nas serie iniciais, estará mais próximo do trabalho, produção, realização, descoberta do conhecimento e avançado no desenvolvimento.

Lopes (2005, p. 35) cita a importância dos jogos para o desenvolvimento infantil.

O jogo para a criança é o exercício é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que faz desenvolver suas potencialidades [...] habilidades trabalho em equipe e diversidade em seu desenvolvimento.

A ideia do aprendizado para muitos educadores resumia-se com os métodos de ensino, atualmente a preocupação está mais direcionada em como a criança aprende. De nada adiantará grande variedade de metodologia se não, for aplicada ao lado correto de aprender de cada criança (LOPES, 2005).

A criança sempre brincou é uma característica universal; se ao brincar a criança aprende, então porque não utilizamos isto ao nosso favor.

Existem benefícios referentes a certo jogo. Cabe então ao professor utilizar o jogo como objetivo pedagógico, visando o desenvolvimento educativo.

Por meio de uma simples brincadeira, a criança é capaz de incorporar e aplicar valores, conceitos e conteúdos.

A proposta é ir além do jogo, do ato de jogar para o ato de antecipar, preparar, e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo ampliando desse modo a capacidade em o outro objetivo. Como profilaxia, exercícios. Desenvolvimento habilidade e potencialidade e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem (LOPES, 2005, p.36).

Com o passar dos anos, os jogos evoluíram principalmente no que se refere à educação das crianças. Os jogos antigos estão sendo substituídos pelos jogos eletrônicos que a cada dia são lançados ao mercado.

No entanto, os jogos que eram realizados antigamente, ainda são importantes para o crescimento e para a boa formação biopsicossocial das crianças. Sendo assim

devem ser utilizados em diferentes contextos escolares, com o objetivo de motivar e progredir no processo de ensino e aprendizagem.

Ao valorizar e resgatar os jogos, automaticamente a nossa cultura também é valorizada juntamente com os valores contribuindo assim para a formação dos seres humanos e proporcionando alegria às crianças ao brincar, as mesmas são capazes de construir seus conhecimentos por meio de papéis que representam, e desenvolve o psicomotor, o psíquico e, além disso, proporcionam o ajuste emocional. Enfim o brincar é fundamental para o desenvolvimento, motor, intelectual, moral, social, cognitivo e para resgatar a cultura. Aproveitando assim as antigas idéias e repassando as crianças para que as mesmas vivenciem estas experiências (MATTOS, 2004a).

Alves relata a importância de atividades simples no desenvolvimento das crianças:

É brincando que a gente se educa e aprende. Quem brinca que a alegria se encontra preciosamente no desafio e na dificuldade. Letras, palavras, objeto, números, formas, plantas, estradas, rios, músicas, máquinas, comida, todos os desafios... Professores e pais bons são aqueles que transformam a matéria em brincadeiras e seduzem os seus filhos e o aluno a brincarem. Depois de seduzidos não há quem segure (ALVES, *apud*, MATTOS 2004a, p.10).

Certamente que cada aula diferente e enriquecida de brincadeiras torna mais significativas, interessante, motivando as crianças a compreenderem melhor os conteúdos, pois ao brincarem estão aprendendo e atingindo assim os objetivos.

4.5 A criação de jogo no trabalho psicopedagogia

Segundo Lopes (2005) a criação dos jogos psicopedagógicos vem expor-se para aquelas crianças que têm diferentes dificuldades, a fabricação destes jogos já é conhecida até a produção de novos jogos, estes em si motivam aquelas criança com tal dificuldade como aquelas muito tímidas, com baixa estima e com sentimentos de menos valia, as dificuldades das crianças são aceitar, as idéias ou estímulo, o próximo, a limitação das possibilidades dentro de uma limitada, sem tirar-lhe a conveniência.

A partir de um levantamento feito das causas mais freqüentes das dificuldades encontradas no processo ensino-aprendizagem, tanto da parte dos educadores como dos educando, constata-se que muitas crianças desconhecem seus potenciais porque não tiveram a oportunidade de experienciá-los, e ao fazê-lo, aumentam a sua auto estima. Como seres capazes de realizar, de inventar coisas com utilidade conseguem dar valor a objeto que foram feitas por suas próprias mãos, incorporam alguns valores essenciais à vida (LOPES, 2005).

4.6 O jogo e fracasso escolar

As considerações de Kishimoto (2008), umas das dificuldades mais importantes na psicologia da aprendizagem é o aumento na capacidade da inteligência, todas as estimativas para reconhecer as crianças com deficiências são fato um comportamento de examinar subnormalidade intelectual e de adaptável igualitário essa julgamento habitual não gera tantos perda citamos aos portadores de deficiências graves, uma vez que apresenta problemas orgânicos que afetam o sistema nervoso central, sendo um diagnóstico fácil. Contudo, isso não ocorre com os deficientes mentais leves, mas proporcionam também nos problemas emocionais, distúrbio, dificuldades de aprendizagem que levam o fracasso escolar.

A identificação entre deficiência mental leve e fracasso escolar levou muitos estudiosos a questionar essa deficiência, principalmente as determinadas por fatores ambientais, colocando em dúvida as necessidades de classes especiais em escolas públicas para deficiências leves. Na maioria das vezes, nessas classes, encontram-se somente alunos que sofreram sucessivos fracassos escolares e que, após uma avaliação ineficaz, são identificados e rotulados como deficientes, sem antes receberem uma intervenção pedagógica adequada à superação de suas dificuldades (KISHIMOTO, 2008).

Que os professores possa, observar esses alunos, e não os classifiquem como deficientes mentais, e sim com dificuldades no aprendizado, cabe o professor identificá-lo e através do jogo o aluno possa busca recurso para desenvolver sua habilidade.

4.7 Concepções de jogo conforme Vygotsky, Piaget, Wallon

Para Vygotsky, a partir da investigação sobre o desenvolvimento dos processos superiores do ser humano, apresenta estudo sobre o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança, autor enfatiza a importância de ser investigar as necessidades, motivações e tendências que a crianças manifestam e como se satisfazem nos jogos, a fim de compreendermos os avanços nos diferentes estágios de seus desenvolvimentos, caracterizando o brincar da criança como imaginação em ação ele elege a situação imaginaria como um dos elementos fundamentais das brincadeiras e jogos, o brinquedo que comporta uma situação imaginária, uma regra relacionada à representação. Assim quando a criança a brinca imagina se um médico busca agir de modo muito próximo daquele que ele observou nos médicos do todo real. A criança cria e se domina a norma do jogo ao imaginar diferentes papeis (NEGRINE; NEGRINE, 2010).

Os autores vêm relatar que os jogos harmonizam, e completa as necessidades das crianças. Neste trecho eles falam sobre o desenvolvimento, atividades lúdicas, definições e zonas proximal.

A visão de jogo como uma atividade prazerosa para a criança resulta, para Vygotski, inadequada por duas razões: em primeiro lugar, porque existem muitas atividades que proporcionam à criança grandes experiências de prazer, como é o caso, muito concreto, de solucionar uma “teta”; em segundo lugar, porque entende que existem jogos que unicamente produzem prazer se a criança obtém um resultado interessante. Esses jogos costumam predominar no fim da idade pré-escolar. (VIGOTSKI,1997), além de não considerar o prazer como uma característica definitiva do jogo, é de opinião que a teoria que ignoravam o fato de que o jogo completa a necessidade da criança desembocam em uma intelectualização pedante ao jogo. Por outro lado, entende que o avanço da criança esta relacionado com uma profunda mudança e respeito aos estímulos, às inclinações e os incentivos, e que a criança satisfaz algumas de suas necessidades através dos jogos (NEGRINE; NEGRINE, 2010, p. 89-90).

Segundo Vygotsky (NEGRINE; NEGRINE, 2010), suas buscas sobre o jogo no desenvolvimento da criança explicam os progressos nos diferentes estágios do seu desenvolvimento, ele afirma que nem sempre há satisfação nos jogos, que quando tem efeito contrário e com isso ocorre insatisfação e frustração, no processo de desenvolvimento da criança o comportamento que outras pessoas primeiramente usaram em relação a ela, no comportamento social, e através de seu ambiente humano, que a auxilia a entender seus objetivos. Isto vai envolver comunicação, o seja fala, conceito para citar o valor da experiência social no desenvolvimento cognitivo. Segundo ele, há uma zona de desenvolvimento atual determinado através da solução de problemas pela criança.

4.8.1 O jogo na concepção de Piaget

As origens das manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios de desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica, que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos (PIAGET, 1978).

Piaget (1978) identifica três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil.

São eles: os jogos de exercícios, os jogos de símbolos e os de regras.

Jogo de exercício – O início da brincadeira das crianças, caracteriza-se por gestos repetitivos e pelo simbolismo que, aos poucos, passam a fazer parte da brincadeira e se torna uma condição para a mesma. É a repetição de ações e domina pelo prazer de exercer a atividade motora (PIAGET, 1946, *apud* FUENTES, 2005).

Então, ao prazer próprio do jogo se apresenta um novo elemento que é o prazer que a criança sente nos resultados encontrados por ela.

Ao poucos ela vai adquirindo um conhecimento prático da realidade. A ação da criança sobre o jogo pode ter duas finalidades: a de conhecer o ritmo de sua atividade ou pelo simples prazer de divertir-se.

Jogos simbólicos – Se dão quando a criança ultrapassa a simples satisfação de manusear objetos. É a brincadeira do faz-de-conta, a criança brinca desempenhando outros papéis e desse modo, pode compreender melhor suas necessidades, suas fantasias, conflitos, etc (PIAGET, 1946, *apud* FUENTES, 2005).

Conforme Piaget, a criança não consegue satisfazer todas as suas necessidades afetivas e intelectuais no processo de adaptação ao mundo adulto.

Jogos de regras – Marca a mudança do brincar individual, para o brincar em grupo. A criança começa a estabelecer e entender regras. A criança depois que tem contato com o jogo ela adquire segurança, maturidade e deixa de ser uma criança individualista desenvolvendo capacidade de entender ponto de vista diferente do seu (PIAGET, 1946, *apud* FUENTES, 2005).

Por meio do jogo a criança tem oportunidade de exercer o seu domínio, pode dirigir suas próprias ações, exercendo as suas capacidades de modificar o ambiente à sua volta.

Para Piaget, “o jogo é um fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo, que não deriva da criança com o meio ambiente” essa citação reforça os critérios para distinguir brinquedo de atividade, apresentados pelo próprio.

O autor acrescenta que:

[...] a criança incorpora o mundo à sua maneira sem nenhum compromisso com a realidade e o ato de brincar. Nesse sentido, o brincar é uma parte ativa, agradável e integrante do desenvolvimento intelectual. A atividade de brincar é desenvolvida para atingir um fim em si mesmo, há uma busca de prazer e um aspecto acentuado relacionamento ao jogo. Sendo assim, a aprendizagem é derivada do processo de exploração de jogos ou de brinquedo (PIAGET, 1951, p. 76).

Segundo Piaget o desenvolvimento da criança é dividida em etapas de acordo com a faixa etária.

Período sensório-motor; de 0 a 2 anos. É este período é um dos mais complexos para a criança, pois é nesta fase que ela desenvolve os aspectos perceptivos, motor, intelectual, afetivo e social.

Período pré-operacional; de 2 a 7 anos. Já domina melhor a coordenação motora, explora mais e melhor o meio em que vive, imita tudo o que o adulto faz, procura chamar a atenção, já interage com o outro, porém não sabe dividir seus pertences e suas ideias, não admite competição, não entende situações da qual não está inserido, cria suas próprias reações e descobertas com seu próprio corpo, é nesta fase que ela começa a mexer em tudo e explorar o espaço (PIAGET, 1964, *apud* JESUS, 2010).

O jogo constitui na atividade e na realidade da criança, independentemente da fase de maturação. Os jogos ajudam a aumentar o entusiasmo, desenvolvendo interesses e motivando os educandos a expressar-se, agir e interagir no convívio grupal e nas atividades realizadas em sala de aula.

4.8.2 O jogo na concepção de Wallon

Para Wallon (1985, *apud* NEGRINE; NEGRINE, 2010, p. 71) o jogo se confunde muito com a toda atividade global da criança, ainda que o jogo seja espontâneo e não receba seus objetivos das disciplinas educativas.

Toda atividade da criança é sinonimo de lúdico, é uma ação voluntária e quando imposta deixa de ser jogo e passa ser algo obrigatório (*apud*, GALVÃO, 1995).

Ele classifica os jogos infantis em 4 categorias:

Os jogos funcionais que são movimentos simples que exploram o corpo por meio dos sentidos, onde a criança descobre o prazer em executar os exercícios.

Os jogos de ficção com ênfase no faz-de-conta, pois a criança aprende a imitar e explorar sua imaginação, assumindo papéis no contexto social, brincando de imitar o adulto.

Os jogos de aquisição ocorrem quando a criança começa a compreender, conhecer e identificar tudo o que está em sua volta.

Os jogos de fabricação possibilita a manusear, criar e recriar, combinar e transformar os objetos .

O autor prossegue explicando que o jogo conduz a liberação de sentimentos, mostrando que o jogo não é algo real, afirmando que todo o jogo é dependente de regras. Por meio do jogo desperta na criança o movimento, a responsabilidade, onde ela compara seus atos e corpo com o do outro (apud, GALVÃO, 1995).

Os autores mostram os diferentes momentos do desenvolvimento, e seus domínios afetivos cognitivos e motor os vínculos entre cada um e suas implicações e toda sua personagem e seus domínios afetivo, cognitivo e motor. Na sua teoria, jogo esta relacionada na emoção, movimento, inteligência, personalidade.

Obeservamos que na concepção de Wallon, independente do local em que a criança está, a brincadeira acontece desde que tenha algo que a estimule para que sua imaginação vá além da realidade. Pois se é da natureza humana ser expressivo,

afetivo e social estes aspectos precisam ser trabalhados constantemente para que estas características sejam desenvolvidas independentes da idade evitando consequências futuras (NEGRINE; NEGRINE, 2010).

O jogo exige uma agitação e uma responsabilidade da criança e que vai de encontro com a agressividade fazendo com que ela se compare com o adulto através de atos e gestos de seus pais e a curiosidade faz com que ela explore o seu corpo e depois o do outro.

CAPITULO 5 A BRINCADEIRA NA ALFABETIZAÇÃO.

O lúdico se manifesta a cada momento nas interações que as crianças estabelecem com o meio que convivem, seja na escola, seja no convívio familiar e está sempre presente, portanto, deve ser considerado como fator primordial para a aprendizagem e acontecer em todas as áreas do conhecimento pertinente ao currículo infantil

5.1 Atividades lúdicas

Segundo Rosa e Di Nisio (2009) com atividades lúdicas é esperado que a criança desenvolva a coordenação motora, atenção, movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo e expressão corporal, que sejam desenvolvidos pela criança a fim de ampliar sua criatividade. Que estimule em suas funções orgânicas visando o equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver situações imprevistas.

Analisando que é esperado que as atividades lúdicas proporcionem na criança desenvolvimentos de formas globais e dinâmicas e que se tornem pessoas capazes de resolver situações que surgirem inesperadamente.

Para Rousseau (1968, *apud* ROSA; DI NISIO, 2009, p. 38),” [...] as crianças têm maneira de ver, sentir, e pensar que lhes são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde a sua alegria natural”.

As crianças têm formas, de ver, sentir e de ter pensamentos de modo particular e a aprendizagem se dá participando de um método adequado a sua própria alegria.

De acordo com Froebel a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, de auto expressão e participação social às crianças. A escola deve considerar as atividades criadoras e incentivar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, e à socialização seria através do método lúdico (FROEBEL, *apud*, ROSA; DI NISIO, 2009).

É visto que a educação mais eficaz ocorre quando são desenvolvidas atividades que proporcionem a participação ativa e social da criança, levando a desenvolver suas próprias criatividade. E que a ludicidade deve ser um instrumento de educador, facilitando o processo de desenvolvimento da criança.

O lúdico é também a forma mais adequada de levar a criança à auto expressão e socialização.

5.2. Benefícios das atividades lúdicas

As brincadeiras para criança constituem atividade primária que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança. A ludicidade de forma prazerosa se fundamenta nos exercícios físicos, propostos às crianças em épocas escolares. Já no intelectual o brinquedo é realizado para desinibir criando um entusiasmo mental e fortalecido. Os jogos lúdicos devem ser a base

fundamental dos exercícios físicos impostos as crianças pelo menos no período escolar (ROSA; DI NISIO, 2009).

As brincadeiras para criança consistem em um processo ativo que antecede e que trazem enormes benefícios.

Elas beneficiam ainda a formação de personalidade e agem diretamente na cooperação do grupo em participação coletiva, o que não impede de forma alguma que uma ou mais criança se sobressaia e tenha êxito. O importante é que todas contribuam diretamente para que o grupo seja vencedor (ROSA; DI NISIO, 2009).

Vimos que as brincadeiras lúdicas são propícias para a formação da criança que promove e auxilia a interação entre o grupo. A ludicidade desenvolve na criança um bom senso, possibilitando-as viverem sem dificuldades na sociedade.

Como benefício didático, as brincadeiras modificaram conteúdos maçantes em atividades interessantes descobrindo certas facilidades colocando o lúdico em prática. Outra questão importante é a disciplinar, pois quando há interesse pelo que está sendo ensinado à criança canaliza suas energias para aquilo que está sendo proposto e faz com que automaticamente a disciplina aconteça (ROSA; DI NISIO, 2009).

As brincadeiras lúdicas são de suma importância para a criança, pois o lúdico favorece o desenvolvimento, o interesse da criança levando a um processo de aprendizagem com mais facilidade. As brincadeiras levam também a criança a realizar atividades com alegria.

As atividades lúdicas podem ser brincadeiras, jogos ou qualquer outra atividade que permita a interação do grupo. Todas as crianças que participam de brincadeiras lúdicas adquirem novos conhecimentos de forma prazerosa e desperta a vontade em aprender.

5.3. O lúdico no processo de alfabetização

A alfabetização é um processo que começa muito mais cedo do que podemos imaginar. Desde os primeiros anos de vida, até mesmo no útero da mãe, a criança já entende os sons da linguagem oral. Posteriormente ela é introduzida em ambiente onde o uso da linguagem oral se faz presente. Dessa forma aos poucos as crianças vão se apropriando e compreendendo a função social da linguagem oral e escrita, e isso é fundamental no processo (MATTOS, 2004b).

A autora ressalta que se a criança participa de um ambiente familiar onde as pessoas fazem uso social da linguagem oral e escrita, por exemplo, lêem jornal, revistas, anotam recados, essas crianças terão muita facilidade em compreender o processo de leitura e escrita.

Os primeiros anos de vida de uma criança são épocas que decidem sua formação, pois estão construindo sua identidade. Onde já inicia o processo de alfabetização e nesta fase deve se adotar várias estratégias. Entre elas as atividades lúdicas como elas aprimoram e desenvolvem várias áreas do conhecimento. As brincadeiras são imprescindíveis no processo de alfabetização.

5.4. Atividades lúdicas para a alfabetização

No processo de alfabetização da criança, é necessário que seja desenvolvidas atividades significativas e prazerosas, que propõem desafios e que as sejam estimuladas a construir seus conhecimentos, no entanto para que a construção do conhecimento na criança seja significativa para ela não podemos eliminar a bagagem social sobre a leitura e a escrita que a criança carrega consigo (MATTOS, 2004b).

A autora nos afirma que, no contexto da alfabetização, o brincar deve estar presente, pois é brincando que as crianças aprendem. Além disso, quando utilizamos matérias de sucatas, jogos e atividades lúdicas, as crianças são estimuladas a construir seus conhecimentos de uma maneira significativa para elas. Quanto mais diversificados os matérias utilizados na construção com conhecimento, mais facilmente a criança terá em se alfabetizar. Dessa forma o lúdico deve estar presente também no processo de alfabetização.

A brincadeira é uma atividade essencial na vida da criança e principal modo de expressão da infância. É um diálogo que a criança estabelece consigo mesmo, com o outro ou com objetos. É a principal ferramenta para a criança aprender a viver, criar sua cultura. Brincando ela irá se constituir como sujeito histórico social.

O lúdico para criança é uma atividade imaginativa, interpretativa que compreende o corpo e a mente e revela os sentidos de forma a favorecer que o mundo ganhe sentidos e significado próprio e que irá contribuir para o desenvolvimento da sua aprendizagem.

5.5. O lúdico no processo de aprendizagem

As crianças ao serem inseridas no ambiente escolar, já levam consigo uma bagagem própria sobre a construção da linguagem oral e escrita. O problema é que

muitas escolas não aproveitam essa bagagem trazida pelo aluno. Sendo substituída por um método que não contribui e não relaciona a leitura e escrita do seu cotidiano. Dificultando a compreensão o que implica no processo de alfabetização, além de submetê-los a uma aprendizagem que não está de acordo com a realidade da criança (MATTOS, 2004b).

Quando chegam à fase escolar já levam consigo sua história, e linguagem. Um conteúdo que faz parte de sua realidade, e que é indispensável no ensino aprendizagem e que leva a uma compreensão maior do processo de alfabetização.

Observamos que a criança nasce com condições de interagir com outras pessoas mais experientes, em seu ambiente familiar onde adquire sua própria linguagem.

5.6 Linguagem oral

A linguagem oral é essencial e necessária para o processo da alfabetização e do seguimento na aprendizagem da leitura e as escrita. Portanto a alfabetização deve se iniciar quando a criança já souber pronunciar os sons da língua (ampliou o seu vocabulário) (ROSA; DI NISIO, 2009).

A criança aprende a desenvolver a linguagem desde muito cedo. Naturalmente, por experiências vividas no meio em que vive. Portanto é importante que na escola os professores explorem essa linguagem e permita que a criança expresse a fala, sem pressioná-la ou corrigi-la. Pois a linguagem é de grande importância para o processo da alfabetização e no desenvolvimento da aprendizagem da leitura e da escrita.

5.7 O processo da escrita

Considera-se que a escrita é uma forma superior da linguagem. Quando a criança já possui o sentido do objeto interiorizado ela adquiriu um melhor desenvolvimento na escrita. Como há uma relação contínua entre a palavra impressa e o som, é necessário que a criança aprenda a ler para depois escrever (ROSA; DI NISIO, 2009).

Conforme os autores, a escrita é uma forma de representação da linguagem oral que passa por vários estágios de desenvolvimento que é caracterizada pela atividade gráfica. Assim a evolução gráfica da criança é resultado de uma tendência natural expressiva, representativa que descobre o seu mundo individual que descobre o seu mundo individual devendo ser facilitada pelo educador de forma dinâmica.

É visto que a criança ao ser inserida no ambiente escolar já traz consigo uma bagagem de sua vivência cotidiana, já passou por vários estágios de desenvolvimento.

Portanto é importante que aos poucos desenvolvam a compreensão dos sons, da fala, desenvolvendo a sua linguagem para que mais adiante no processo da alfabetização aprenda a escrever e entender a escrita.

Lourenço Filho (1974, *apud* ROSA; DI NISIO, 2009) apontou três fatores particulares além da prontidão formada no seu texto para o aprendizado da leitura. Vontade que criança descobre na aprendizagem; a escolha e a graduação de materiais e as próprias habilidades do professor. As atividades lúdicas auxiliaram as

crianças a terem mais confiança e mais potenciais no ambiente escolar e no relacionamento com as matérias, professores e com os colegas. Isso lembra Weiler & Mecall (1976), que falavam que o lúdico serve para fazer com que a criança ganhe um controle maior sobre objetos, situações e propicia um relacionamento maior com as pessoas. Desta forma, a leitura e a escrita podem ser aprendidas no espírito de um brinquedo para crianças no começo do ensino fundamental.

A atividade lúdica é um meio que propicia a imaginação e a construção de novos conhecimentos, favorece a interação, entre crianças e adultos. É através do lúdico que a criança adquiriu confiança em si mesma e ainda com as ludicidades a criança desenvolve o processo de aprendizagem preparando-os para leitura e a escrita.

A criança tem facilidade de desenvolver vários movimentos e cabe a escola proporcionar estes movimentos para que elas possam desempenhar melhor no processo de alfabetização, esquecendo um pouco a coordenação motora, a escrita e trabalhar mais a coordenação corporal que é considerada o primeiro passo da alfabetização.

O lúdico é um processo importante para o desenvolvimento em sala de aula. É muito mais que um passa tempo, é uma forma de propiciar a aprendizagem mais evolutiva, instruir o trabalho proporcionado ao aluno. Introduzindo assim comportamentos adequados que favoreçam a formação de sua personalidade (FEIL, 1984).

Não devemos considerar o lúdico como passatempo, pois proporciona a formação da personalidade do ser humano. Além de desenvolver uma aprendizagem de forma mais agradável e divertida.

5.8 O papel do jogo na construção do pensamento da criança

A criança tem um processo contínuo de desenvolvimento que se inicia em seu nascimento e que se caracteriza por aquisições sucessivas articulada entre si, que se efetua na relação da criança com o seu meio (LIMA, 1988).

Conforme em Lima (1988), o meio físico humano e sócio-cultural, o desenvolvimento da criança não desenvolve cronologicamente, mas sim, com o a experiência e convivência, portanto existem diferenças entre as crianças quanto a sua forma de desenvolvimento. A primeira forma de relação com o meio e através do movimento: são os primeiros gestos do bebê que provoca e interage com os outros em seu meio, surgindo, assim, as primeiras intenções da criança com o outro. Mas isto será modificada com o aparecimento da linguagem substituirá gradativamente a ação expressa através do movimento. Ela não é, contudo, a única forma de representação de que a criança necessita em seus primeiros anos de vida. Outra forma que se impõe nesse período é o desenho. O desenho é parte constitutiva do processo de desenvolvimento da criança e não deve ser entendido como uma atividade complementar, mas sim como uma atividade funcional na aprendizagem. Ele sempre implica uma ação; há uma história para a criança no desenho que ela realizou. Ele inclui, portanto, a normativa; mesmo que, para o adulto, ele pareça algo extático, unidimensional no papel, para a criança, ele é ativo dinâmico, tridimensional seqüencial.

Entendemos após o estudo do texto, que para o autor; o jogo, o dizendo, e as brincadeiras, devem esta inserida no processo de alfabetização, e é através do lúdico conquistamos a atenção da criança, e assim proporcionado o prazer no desenvolvimento do aprendiz.

Para o autor a criança antes da escrita formal, já representa graficamente a realidade através do desenho. A escrita por sua vez, implica executar a narrativa utilizando letras em vez de imagens. Para a criança, a tarefa de transposição de significados de uma forma a outra de representação – da imagem á outra. – é um processo intrinsecamente ligado ao processo de alfabetização.

Após a análise, observamos que, as formas que a criança utilizam para desenvolver seu conhecimento na infância destacam-se por sua importância e freqüência. O jogo acompanhará o seu desenvolvimento, as mudanças e motivação, estas são incentivadas à ação de cada período de desenvolvimento da criança. O jogo é também, a estratégia que ela utiliza para separar o significado do objeto, condição necessária para entender a linguagem escrita e a leitura posteriormente.

Ele ainda nos ressalta que, pelo que nós nos referimos corriqueiramente como brincadeira, a criança aprende a conhecer a si própria, as pessoas que as cercam, as relações entre as pessoas, os papéis que ela assume e que são através dos jogos que as crianças aprendem a respeitar o outro, os eventos sociais, a estrutura e a dinâmica interna de seu grupo. É através dele também que a criança reconhece a característica dos objetos físicos que a rodeiam e chega a compreender seu funcionamento.

Os jogos configuram-se, em muitas brincadeiras e em momentos agradáveis que fazem parte da infância nas varias culturas.

O autor afirma que quando na escola não é desenvolvido um trabalho dirigido e com planejamento a brincadeira e o jogo não é desenvolvido como um conceito educacional, onde a criança aprende.

Tem-se assim, historicamente formada, uma cisão o lúdico e o pedagógico entre o que é brincadeira, e o que é estudo sério. Isso do nosso ponto de vista de adulto, porque para a criança o brincar é sempre é uma atividade séria na medida em que mobiliza suas possibilidades intelectuais e efetivas com um fim determinado.

Podemos perceber que a alfabetização e os jogos andam juntos. O autor afirma que os jogos infantis têm como função permitir o desenvolvimento psicológico e o cognitivo na criança, pois o prazer desperta a curiosidade fazendo com que a criança envolva-se cada vez mais, e assim ela aprende sem perceber que está aprendendo, através do prazer de brincar, vai formando sua personalidade, e aprendendo as limitações juntamente com o outro (LIMA, 1988).

CAPÍTULO 6 PROCEDIMENTOS DE PESQUISA

Para obtenção dos dados da coleta da pesquisa de campo foi utilizada a entrevista como instrumento de pesquisa. As entrevistas foram realizadas com duas professoras de Educação infantil; em sala de aula com alunos na faixa etária de 0a 5 anos.

Ambas as professoras lecionam em escolas públicas da rede municipal, entretanto, cada uma delas em uma escola diferente.

6.1 A entrevista

De acordo com Marconi e Lakatos (2009), podemos caracterizar a entrevista como uma forma de transmitir informações. É utilizada como uma investigação social, a fim de colher dados profissionais e também diagnosticar problemas sociais. Ela é um meio de absorver informações daquele que é entrevistado e um método importante de se trabalhar em vários campos e setores de atividades.

Para Sellitiz (1965, *apud* MARCONI; LAKATOS, 2009), existem seis tipos de entrevistas, são eles:

Averiguar fatos, ou seja, perceber se o entrevistado tem as informações e consegue compreendê-las.

A opinião sobre os fatos, saber o que as pessoas sabem e pensam sobre o assunto.

Decisão de sentimentos entende a atitude através de seus sentimentos.

Descoberta de plano de ação, através das características individuais saber proceder em determinados momentos.

Comportamento atual ou do passado, deduzir o comportamento que o individuo terá no futuro levando em consideração suas ações no passado e no presente.

Causas para opiniões, sentimentos, condutas ou sistemas, saber o que pode influenciar opiniões, sentimentos e comportamentos.

Para Marconi e Lakatos, (2009) existem diferentes tipos de entrevistas que podem variar dependendo da intenção do entrevistador.

A entrevista padronizada ou estruturada é utilizada quando o entrevistador segue um roteiro, isto é, quando ele já tem as perguntas formuladas e realiza de acordo com um formulário que é aplicado em pessoas selecionadas. Padronizar as perguntas é um meio de poder comparar as respostas.

Quando a entrevista não é padronizada e não é estruturada ela segue a linha que o entrevistador deseja com total autonomia. Deste modo o entrevistado responde informalmente e o entrevistador pode explorar as questões.

Na entrevista de painel, as perguntas são repetidas para a mesma pessoa, algumas vezes em um determinado tempo para que o entrevistador possa avaliar a evolução das opiniões em um pequeno período.

Os autores relatam que a entrevista tem suas vantagens. Ela pode ser aplicada a pessoas que não saibam ler e escrever consegue avaliar as respostas e ler nas entrelinhas, garantindo o entendimento da resposta dada, pode observar a postura e reações do entrevistado, facilitando também obter respostas precisas e fazer comparações imediatas e avaliações estatísticas.

Porém, eles acreditam que existam também algumas limitações, pode haver dificuldades de expressão e de interpretação. O entrevistador pode ser influenciado e omitir dados com receio de revelar sua identidade. O entrevistado também pode não ter uma participação ativa além de ser um trabalho árduo e difícil de ser realizado. Para se preparar uma entrevista é necessário que o entrevistador tenha clareza em suas idéias e seguir algumas medidas.

Eles ressaltam que é preciso que haja um planejamento com os objetivos a atingir. Conhecer o entrevistado e saber se ele tem o domínio do assunto, também é fundamental. A entrevista deve ser marcada com antecedência para não haver desencontro, o entrevistador precisa passar segurança para o entrevistado, quanto a sua identidade e respostas, o entrevistador precisa também preparar seu questionário com as perguntas importantes, visando uma entrevista de qualidade.

Segundo os autores uma boa entrevista é alcançada através do treino, porém não existem dificuldades em executá-las, mas com o tempo ela é aprimorada, o entrevistador passa a ter mais domínio do seu papel. A entrevista torna possível, uma descoberta de algo que não poderia se saber de outra maneira. Para uma entrevista ter sucesso algumas normas devem ser respeitadas. O pesquisador deve explicar para o entrevistado qual é o objetivo da pesquisa, transmitir segurança quando a sua idoneidade, o ambiente deve ser agradável e estimulante para ter uma entrevista espontânea e natural sempre respeitando um ao outro para não haver conflitos em ambas as partes.

Os autores ainda nos explicam que a entrevista possibilita uma exploração de perguntas que não fazem parte do roteiro, mas pode ser extraído através das respostas dadas, ouvir para o entrevistador é extremamente importante, ele deve falar apenas para mediar a entrevista e manter o controle. O entrevistador deve seguir a linha da entrevista que for escolhida por ele, obedecendo ao roteiro estipulado e sempre utilizar primeiro as perguntas mais fáceis e não utilizar perguntas que possa haver respostas sugestivas.

Eles explicam que no momento da entrevista, se possível o entrevistador anota as respostas de imediato para ser fiel ao que responde o entrevistador, pode se usar o gravador com a autorização do informante. É ideal que se registre no momento da entrevista para que não aconteça falha na memória e distorção nos fatos. Não se deve mudar uma palavra na entrevista e procurar não resumir as respostas. Para não acontecer erros o entrevistador deve repetir a resposta e confirmar se está tudo certo. Pode-se anotar a parte gestos e atitudes do entrevistado. É importante que a entrevista termine harmoniosamente para que em outra ocasião o entrevistador se sinta bem e colabore novamente com a pesquisa.

Por fim, a entrevista é algo sério que precisa ser seguido de modo a conquistar as respostas desejadas e verídicas e assim concluir uma pesquisa que poderá acrescentar uma nova vida profissional ou pessoal.

6.2 A caracterização das escolas

A seguir serão caracterizadas as escolas onde serão realizadas as entrevistas.

6.2.1 Caracterização da CEI.

Espaço físico: Existem 9 salas; 2 banheiros, sendo um feminino e um masculino; 1 banheiro feminino e 1 masculino para os funcionários; 1 sala de direção, coordenação, e secretaria e também uma brinquedoteca que está sendo desativada para construção de mais uma sala de aula.

Número de funcionários existentes na CEI. A unidade escolar funciona com 52 funcionários e no momento não tem diretora. Quem responde pela unidade é a Coordenadora pedagógica.

Clientela atendida pela unidade: Crianças de 0 à 3 anos e 11 meses.

6.2.2 Caracterização da EMEI.

Espaço físico: A escola é composta por 8 salas de aula, uma brinquedoteca, cozinha (terceirizada), pátio interno, banheiro (masc e fem); com divisórias internas; uma secretaria, uma sala para direção, uma sala para a coordenação, uma sala de professores, um banheiro para os funcionários e um depósito.

Número de funcionários existentes na EMEI: A escola tem 33 funcionários.

Clientela atendida pela unidade. Nesta unidade escolar, são atendidas crianças na faixa etária de 4 a 6 anos.

CAPITULO 7 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

7.1 Análise da entrevista

O lúdico é parte do currículo de Educação Infantil e uma linguagem simbólica de total domínio das crianças. Portanto ir a campo saber se os profissionais que atuam em sala de aula de Educação Infantil utilizam o lúdico como ferramenta e suporte para o processo de ensino e aprendizagem das crianças foi de suma importância, pois conseguimos identificar como cada profissional pensa e utiliza o lúdico na sua atuação.

Foram realizadas duas entrevistas em escolas diferentes na região Sul de São Paulo em instituições diretamente ligadas a Prefeitura Municipal. (Anexo A e B)

As professoras entrevistadas atuam com crianças da Educação Infantil, de 0 a 3 anos e 11 meses. Ambas possuem mais de 10 anos de atuação na rede pública e formação acadêmica em Pedagogia e Artes.

Cada professora respondeu dezesseis questões sobre o uso de jogos e brincadeiras na sala de aula, como parceira de aprendizagem das crianças (as perguntas constam no anexo A). Por meio da respostas de cada educadora é possível avaliar que a adesão à proposta acontece de maneira diversificada, com muita ou pouca frequência.

As duas professoras entrevistadas reconhecem que é por meio da brincadeira que a criança aprende, portanto, as ações educativas revelam que cada profissional tem um olhar bastante individualizado para a temática. Nas falas se revelam a importância dada ao desenvolvimento ativo das aprendizagens através das

brincadeiras, em que se fazem descobertas sobre o mundo que a criança está inserida.

A primeira professora respondeu que seu método para ensinar as crianças é “misto”, sendo importante a criança aprender de maneiras diferentes. Enfatizou nas suas respostas que o lúdico deve ser muito utilizado, principalmente na Educação Infantil. Na sua prática ela colocou que procura sempre levar os conteúdos as crianças por meio da brincadeira, pois afirma que se não for desta maneira fica complicado ensinar. Em uma de suas falas a professora diz que o lúdico é sua ferramenta diária.

O resgate das brincadeiras tradicionais também é ressaltado por esta professora, tendo como suporte de sua prática o trabalho em parceria com as famílias que participam trazendo pesquisas sobre como brincavam.

As repostas da segunda professora não divergem da primeira, no entanto, o uso do lúdico na sala de aula é realizado com algumas restrições, ou seja, nas datas especiais, ou uma vez por semana. Enfatiza que as crianças aprendem através do lúdico e principalmente quando inventam as suas brincadeiras, como ocorre na sua sala.

Quando são questionadas sobre os avanços tecnológicos e o desenvolvimento cognitivo das crianças, ambas as professoras enfatizaram que é importante todos terem acesso a informação, mas que é necessário dosar o tempo que a crianças passam na frente do computador ou vídeo game para que não interfira no aprendizado.

As contribuições das professoras nos fez refletir que a adequação das atividades lúdicas no currículo deve ser bem pensada e planejada, atendendo às

expectativas de aprendizagem das crianças, priorizando a linguagem lúdica.

É importante que os educadores tenham clareza sobre a importância da brincadeira para o aprendizado das crianças ou sobre o que as crianças querem aprender e fazer uma reflexão sobre o tipo de concepção de criança que os educadores estão desenvolvendo ao longo de sua atuação enquanto profissionais.

O educador necessita ter consciência de que a vida da criança é pura brincadeira e fantasia. De modo que o seu papel seja ampliar este mundo mágico, intervindo intencionalmente e significativamente no seu desenvolvimento.

Quando nos referimos aos conteúdos da Educação Infantil, mais especificamente a brincadeira, pensamos numa criança que utiliza a linguagem da brincadeira para se expressar e para compreender o mundo e as pessoas e os diferentes papéis sociais que representam, desenvolvendo assim gradativamente competências e habilidades.

A partir dos relatos das professoras em que o lúdico é aliado do processo de aprendizagem, Wajskop (1999) destaca que o brincar é uma linguagem cultural que se constrói no processo de desenvolvimento do ser humano. A autora afirma que é na ação do brincar que a criança se comunica socialmente e adquire conhecimento de si própria, do outro e do mundo que a cerca. Portanto o educador é peça chave neste processo para mediar a aprendizagem da criança com a proposta do lúdico na sala de aula.

CAPITULO 8 CONCLUSÃO

Pesquisar o tema “O lúdico na Educação Infantil”, nos possibilitou constatar que brincar faz parte da atividade humana, uma vez que o bebê brinca desde o ventre e ao longo da vida vai aprimorando esta atividade tão significativa para o aprendizado. O brincar é uma benefício para o crescimento sadio das crianças, pois elas precisam brincar para desenvolver-se.

Esta pesquisa nos possibilitou responder às hipóteses levantadas inicialmente sobre trabalho com jogos e brincadeiras o cotidiano escolar. A primeira hipótese é de que jogos e brincadeiras se iniciam antes mesmo da criança ser inserida na escola, pode ser respondida, quando constatamos que brincar em situações educacionais proporciona aos educandos que vivenciam a imitação da vida, realizando brincadeiras, bem como a representação de papéis sociais.

O papel da atividade lúdica nas concepções de Vygotsky contribui para que haja o desenvolvimento das atividades cognitivas da criança, pois quando brinca de casinha, de bonecas, de escolinha, de ônibus, etc., reproduz o cotidiano da vida do adulto do qual ela não faz parte e, para isso, colocará em prática todo o conhecimento prévio que possui. À medida que vai internalizando vivências, criando ações imaginárias, enriquece o seu repertório de aprendizagem e se aproxima da zona de desenvolvimento real que, para Vygotsky, é a capacidade de realizar algo sozinha, através das conquistas feitas pela criança.

A escola deve considerar as brincadeiras que as crianças trazem de casa, como um diagnóstico do que sabem ou dos conhecimentos prévios que apresentam do mundo físico ou social, é necessário que a escola possibilite o espaço, o tempo e um educador que seja mediador das interações das crianças com o meio que a cerca.

Dentro da perspectiva do brincar há uma imensa lista de fatores positivos que influenciam para o desenvolvimento da criança. O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1988) ressalta que a brincadeira e o jogo são conteúdos da Educação Infantil, são considerados como algo fundamental para o princípio da educação de uma criança, contribuindo para o exercício da cidadania e sua formação.

A partir das perspectivas que o RCNEI aborda sobre o conceito de brincadeira, podemos entender que na infância a brincadeira é um fator importante, tanto quanto o jogo, pois enquanto brinca a criança esta utilizando uma linguagem própria entendida por ela e por seus parceiros de brincadeira. Segundo o RCNEI quando brinca a criança se apropria da linguagem simbólica, que esta diretamente vinculada à concepção de realidade que tem. Isto significa que há uma necessidade de se apropriar da realidade a qual esta inserida que lhe dará subsídios para a realização da brincadeira e a atribuição de novos significados.

Enquanto realizávamos as entrevistas com as professoras conseguimos entender que no âmbito escolar existem diferentes concepções educativas, e que cada educador leva para sua sala de aula, aquilo que ele acredita ser bom para seus alunos. O brincar nem sempre é oferecido de uma maneira sistematizada e condizente com as necessidades dos alunos.

Pensando que o conhecimento não é inato, é necessário que o aluno tenha estímulos e interação com o meio que o cerca para que, gradativamente se desenvolva. Diante destas colocações, neste trabalho foi possível aprender que os jogos e brincadeiras na Educação Infantil são fundamentais para um crescimento sadio e forte aliado no processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Aprendemos principalmente que as crianças precisam brincar e nós adultos

somos mediadores, observadores e podemos intervir nas atividades realizadas em sala para possibilitar o avanço do aluno e atender as necessidades apresentadas e tão afloradas nas crianças enquanto elas brincam.

A partir das reflexões realizadas nesta pesquisa foi possível alcançar os objetivos de:

- Identificar como as brincadeiras auxiliam no desenvolvimento e na aprendizagem da educação infantil, de forma ajudar o planejamento das atividades a serem executadas tornando assim um aprendizado motivador e prazeroso para as crianças.
- Examinar o valor dos resgates culturais, pensamentos, linguagens, conhecimentos, capacidades de pensar, sonhar e imaginar, o aumento do vocabulário através dos jogos e brincadeiras, que podaram ser usados como suporte nas ações pedagógicas.

O estudo do tema “Lúdico na Educação Infantil”, também nos possibilitou estabelecer uma reflexão sobre o papel do educador como mediador das aprendizagens das crianças e dar subsídios para que aprendizagem tenha algum significado, longe de uma prática apenas conteudista, mas que desenvolva aspectos diversos; cognitivo, físico, emocional, social... Basta o educador tenha uma concepção clara do seu papel, enquanto formador de crianças que pensam e interagem sobre o mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª Edição. São Paulo: Loyola, 2003.

ANTUNES, C. **Inteligências múltiplas e seus jogos**. 2ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

_____. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. 5ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

BATLLORI, J.; ESCANDELL, V. **150 jogos para estimulação infantil**. 1ª Edição. São Paulo: Ciranda Cultural, 2003.

BRASIL, Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Vol. 3 Brasília. MEC/SEF, 1998

CAVALLARI, V. M. **Recreação em ação**. São Paulo: Ícone, 2006.

CAVALLARI, U. R. **Trabalhando com recreação: diferença entre brincadeiras e jogos**. Ícone 4ª edição revista e ampliada. São Paulo, 2000

CONSTITUIÇÃO DA REPUBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1988.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DO DIREITO DA CRIANÇA – ONU. 1959.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Lei nº 8.069/90, de 13 de julho de 1.990. São Paulo: CBIA – SP, 1991.

FERREIRA, A. B. H. **Minidicionário de língua portuguesa**. 4ª Edição. São Paulo, 2002.

FEIL, I. T. **Alfabetização: um desafio novo para um novo tempo**. 4ª edição. Vozes. RS. 1984.

FLUENTES, M. T. M. Evolução do jogo ao longo da vida. In: MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. 1ª Edição. Porto Alegre: Artimed, 2005.

GARÓFANO, V. V.; CAVERA, J. L. C. O jogo no currículo da educação infantil. In: MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. 1ª Edição. Porto Alegre: Artimed, 2005.

<http://www.unicef.org> (ONU 1959).

KAMMI, C. **Jogos em grupo na educação infantil**. Implicações da teoria de Piaget. Porto Alegre: Artimed, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo e a criança na educação.** 15ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

_____. **Jogos, brinquedos, brincadeira e a educação.** 11ª Edição. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. **Brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar.** 6ª Edição. São Paulo: Cortez, 2005.

MACEDO, L.; MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado.** 1ª Edição. Petrópolis, RJ. Vozes, 2003.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para educação infantil: conceitos, orientações e práticas.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MATTOS, E. L. **Brincando & aprendendo: brinquedos e jogos de sucatas.** Blumenau, SC: Vale das Letras Ltda. 2004a.

_____. **Brincando & aprendendo: atividades lúdicas para alfabetização.** Blumenau, SC: Vale das Letras Ltda. 2004b.

_____. **Brincando & aprendendo: desenvolvimento psicomotor.** Blumenau, SC: Vale das Letras Ltda. 2004c.

_____. **Brincando & aprendendo: brincadeiras cantadas e de roda.** Blumenau, SC: Vale das Letras Ltda. 2004d.

MELLO, S. L. de. **Estatuto da criança e do adolescente: é possível torná-lo uma realidade psicológica.** São Paulo: Psicologia USP.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica.** 6ª edição. São Paulo: Atlas, 2009.

MOYLES, J. R. **Só brincar: o papel do brincar na educação infantil.** 1ª Edição. Porto Alegre: Artimed, 2002.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo.** 1ª Edição. Porto Alegre: Artimed, 2005.

NEGRINE, A. de S.; NEGRINE, C. S. **Educação infantil; pensando – refletindo – propondo.** Caxias do Sul, RS: Educus, 2010.

ORTIZ, J. P. Aproximação teórica a realidade do jogo. In: MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo.** 1ª Edição. Porto Alegre: Artimed, 2005.

PIAGET, J. ; INHELDER, B. **Psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Diefel, 1978

QUEIROZ, T. D.; MARTINS, J. L. **Jogos e brincadeiras de A a Z**. 2ª Edição. São Paulo: Rideel, 2009.

ROSA, A, P; DI NISIO, J. **Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2009.

SANMARTIN, M. G., Aprendizagem de valores sociais através do jogo: In: MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. 1º Edição. Porto Alegre: Artimed, 2005.

Secretaria da Educação, Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. **Ciclo básico em jornada única: uma nova concepção de trabalho pedagógico**. Editora FDE. Volume 1. Recursos didáticos. São Paulo, 1988.

SEBER, M. G.: Pensamento e ação no magistério: Piaget o dialogo coma criança e o desenvolvimento do raciocínio. 1ª Edição. São Paulo: Scipione, 2006.

SOLER, REINALDO. **Jogos cooperativos**. São Paulo: Sprint, 2006

WALLON, H. A. Complexia dinamica do desenvolvimento infantil. In GALVÃO, I. **Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. 6ª Edição. Petropolis R.J : Vozes, 1995.

WAJSKOP, G. **O brincar**. 1ª Edição. São Paulo: Didática Suplegraf, 2009.

_____. O espaço do brincar na escola. **Direcional educador: quem aprende ensina. quem ensina aprende**. Editora Grupo direcional. Ano 6. Edição 61. São Paulo. 2010.

_____. **Brincar na pré-escola**. 3ª Edição. São Paulo: Cortez, 1999.

WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda., 1975.

VIGOTSKY, L. D. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

ANEXO A
ROTEIRO DE ENTREVISTA

1. Nome e formação acadêmica?
2. Tempo que leciona?
3. Tempo que trabalha na unidade?
4. Qual o método de trabalho que você usa?
5. No seu projeto pedagógico são incluídos os jogos e brincadeiras?
6. Você acredita que os jogos e brincadeiras facilitam no aprendizado?
7. Você resgata as brincadeiras antigas? De que forma é realizado este resgate?
8. Quantas vezes por semana que você trabalha o lúdico?
9. Qual a importância do brincar no desenvolvimento da criança? E você acredita que o lúdico pode influenciar neste desenvolvimento?
10. Quais as contribuições que o lúdico propõe quando se trata de alfabetização?

11. Qual a estratégia que você usa para despertar no aluno o interesse pelos jogos e brincadeiras no seu aprendizado?

12. Você acredita que jogos e brincadeiras auxiliam na construção de conhecimento?

13. Com os avanços tecnológicos atuais, o que pode atrapalhar no desenvolvimento cognitivo da criança?

14. Você costuma confeccionar alguns tipos de jogos? Quais? Como?

15. Quais os métodos que você utiliza para que as crianças interaja uma com as outras envolvendo o lúdico?

16. Sabemos que os jogos e brincadeiras proporcionam momentos prazerosos para as crianças. Como você utiliza esta ferramenta pedagógica em sala de aula?

ANEXO B

AUTORIZAÇÃO E RESPOSTAS DA PROFESSORA

R1: Silvia Mara Toste Garcia da Silva. Formada em Magistério e Pedagogia.

R2: Leciona há vinte anos.

R3: Trabalha na unidade há vinte anos.

R4: A professora nos disse que trabalha com os dois métodos. “Afinal, com 35 alunos em sala de aula, temos que ser criativas, infelizmente o construtivismo foi jogado e de certa forma é complicado”.

R5: Ela afirma que sim, mas que na faculdade e nos livros tudo é muito lindo e maravilhoso, mas que nem tudo funciona, se a professora não colocar a mão na massa, tudo continua no mesmíssimo, (lousa, lousa).

R6: A professora diz que sim, afinal é graças a estas brincadeiras que as crianças interagem uma com as outras. Às vezes brinca na própria sala de aula.

R7: Procuo resgatar sempre que possível no cotidiano das crianças.

R8: O lúdico é trabalhado uma vez por semana. Nas datas especiais, como: dia das crianças, festa junina, folclore, trabalhamos todos os dias. (disse a professora).

R9: A professora acredita que o lúdico estimula o imaginário.

R10: A contribuição do lúdico é de grande valia, pois as crianças aprendem a respeitar as regras de conduta, limites, etc.

R11: A professora costuma pedir que as crianças proponham a brincadeira, sempre respeitando a individualidade, caso isto não aconteça, a professora interfere.

R12: A professora diz que, é um importante suporte para o processo, conceito de números.

R13: A professora acredita que, é preciso saber dosar, “infelizmente quando a criança fica em frente ao computador, para alguns pais, ela não atrapalha, então é bom deixar ela lá quietinha”. Ela continua:

“Mas sabemos que quando uma criança fica muito tempo em frente ao computador ou algo parecido, isto se reflete em sala de aula, isto é, esta criança não tem um bom rendimento escolar”.

R14: A professora diz que confecciona, pois, as crianças gostam muito de produzir, quando ela propõe este tipo de atividade, as crianças ficam bastante integradas, mas quando pede que os pais ajudem a seus filhos a confeccionar até mesmo um dado, do livro didático, o mesmo não é confeccionado e às vezes nem volta para a sala para que a criança confeccione o mesmo em sala.

R15: Quando a professora observa que uma criança não está interagida com as demais, ela pede que uma mais próxima daquela, convide-a para se juntar-se ao grupo, a maioria das vezes funciona.

R16: Propondo, jogos como: stop, bingo, lista de brinquedos, tipos de jogos envolvendo não somente a matemática, mas sim todas as disciplinas.

ANEXO C

AUTORIZAÇÃO E RESPOSTAS DA PROFESSORA

AUTORIZAÇÃO

Eu, Edilaine de Paula Pimenta, RG 25.465.730-8,
autorizo que as respostas dadas às entrevista formulada pelas alunas do
Centro Universitário Ítalo – Brasileira, sejam anexadas na integra no
Trabalho de Curso de Licenciatura de Pedagogia.

São Paulo, 03 de novembro de 2010.



assinatura

R1: Edilaine de Paula Pimenta. Formada em Magistério, Pedagogia e Artes.

R2: Leciona há treze anos.

R3: Trabalha na unidade há três anos.

R4: Costumo dizer que o método que uso é misto, pois acredito que na hora de ensinar o professor fez de tudo para que aluno aprenda. Até mesmo porque cada criança aprende de maneira diferente, então é preciso diversificar a forma de ensinar para alcançar o objetivo que é aprendizado de todos.

R5: Com certeza. Na Educação Infantil este é o método mais utilizado para que se desenvolva um bom trabalho. Sem os jogos e as brincadeiras fica complicada a aprendizagem nesta faixa etária.

R6: Acredito que sim, porque quando a criança esta brincando ela realiza nova descoberta e com isso aprende. Cabe o professor auxiliar e incentivá-la oferecendo diversos jogos e brincadeiras.

R7: As brincadeiras são resgatadas por meio de formulários enviados aos pais e nas reuniões. As mesmas são realizadas na escola. Resgato as brincadeiras pensando em engajar a família a participar da vida escolar do filho e também para trabalhar o folclore brasileiro.

R8: É impossível dizer, pois acredito que a educação infantil alfabetiza através do lúdico diariamente, ou seja, trabalho todos os dias, a todo o tempo. É minha ferramenta pedagogia diária.

R9: Nesta fase o brincar é muito importante para o desenvolvimento psicomotor da criança, brincando ela desenvolve a psicomotricidade, interage com o outro, adquire autonomia, conhece cores, formas tamanhos, transfere valores e conhecimentos já vivenciados no seio familiar e também no ambiente escolar para o faz-de-conta. E neste momento o professor pode avaliá-lo e pensar em novos desafios para facilitar o desenvolvimento.

R10: Acredito que o brincar estimula a criança a viver melhor, desenvolvendo assim um espírito de cooperação, amizade, linguagem e coordenação entre elas.

R11: Oferecendo diferentes jogos e construindo com eles em sala de aula jogos com sucatas e materiais diversos. Penso que as brincadeiras devem ser bem pensadas e sempre visando os objetivos que queremos alcançar.

R12: Sim, pois é uma fase de descobertas e é onde o professor tem a oportunidade em desvendar as dificuldades de cada um.

R13: Concordo que a televisão e o computador são importantes para a globalização, as notícias chegam mais rápidas o computador oferece o conhecimento à pesquisa. Embora com essa tecnologia as crianças estejam deixando se

movimentar, interagir com o outro, ao invés de brincarem de corda, bola, bambolê, estão sozinhas sentadas com o controle na mão.

R14: Eu acho que a partir do momento em que a criança confecciona seu próprio brinquedo ela dá um pouco mais de valor pelo que tem. Então adoto a estratégia da confecção para que isso ocorra. Fazemos quebra-cabeça com caixas de creme dental ou com caixas de leite longa vida. Dominó com figuras grandes com caixas de leite longas vida e com figuras pequenas utilizamos caixas de fósforos. Jogos de trilha para as crianças andarem por cima com jornais pintados com tinta guache.

R15: Incentivando as crianças a brincar de casinha, onde elas mesmas se organizam cm a regras e com a representação de papéis.

R16: No meu conceito, está ferramenta pode auxiliar na aprendizagem, na interação, no desenvolvimento cognitivo e motor. Logo acredito que na educação infantil é impossível se trabalhar sem esta ferramenta, pois é uma das melhores maneiras da criança aprender. Ela aprende brincando e brinca aprendendo. Assim tenho feito e com isso atingido meus objetivos planejados.

