

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO
SOCIAL E COGNITIVO DA CRIANÇA

Divina Benedita da Silva Andrade

ANÁPOLIS - GO

2009

Divina Benedita da Silva Andrade

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO
SOCIAL E COGNITIVO DA CRIANÇA**

Artigo apresentado para conclusão do curso de Pós-graduação em Educação Infantil, sob orientação da professora Ms. Kátia Cilene Camargo Silva.

ANÁPOLIS - GO

2009

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COGNITIVO DA CRIANÇA

Divina Benedita da Silva Andrade¹

RESUMO

Este estudo pretende demonstrar através de pesquisa bibliográfica, que o lúdico é de grande importância para a construção do conhecimento por promover a socialização e o desenvolvimento social emocional e intelectual das crianças. O objetivo básico do trabalho foi o de demonstrar que o ato de brincar é fundamental na Educação Infantil, pois brincando a aprendizagem se torna mais atrativa e prazerosa. Os principais autores utilizados para embasar a pesquisa foram Vygotsky (2002) e Piaget (1998), cujas teorias explicam o desenvolvimento biológico e social das crianças, contribuindo desta forma para com a educação. Especialmente no caso das vigotskianas, que defendem a importância da interação do indivíduo com o meio para que sua estrutura social, psicológica e cognitiva sejam formadas. O lúdico, incluindo os jogos e brincadeiras são aspectos que contribuem para o processo educativo, uma vez que estimula a imaginação e torna as atividades mais prazerosas para as crianças.

Palavras Chave:..Lúdico. Criança. Aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

This study intends to demonstrate through bibliographical research, that the playful one is of great importance for the construction of the knowledge for promoting the socialization and the emotional and intellectual social development of the children. The basic objective of the work was to demonstrate that the act to play is basic in the Infantile Education, therefore playing the learning if it becomes more attractive and pleasant. The main used authors to base the research had been Vygotsky (2002) and Piaget (1998), whose theories they explain the biological and social development of the children, contributing in such a way stops with the education. Especially in the case of the vigotskianas, that defend the importance of the interaction of the individual with the way so that its social structure, psychological and cognitive they are formed. The playful one, including the games and tricks are aspects that contribute favorably for the educative process, a time that stimulates the imagination and becomes the activities most pleasant for the children.

Words Key:. Playful. Child. Learning. Infantile education.

¹ Acadêmica do Curso de Pós-graduação Latu Sensu em Educação Infantil da Faculdade Católica de Anápolis - 2009.

INTRODUÇÃO

Esse artigo levantou a questão do lúdico em uma perspectiva pedagógica sócio-interacionista, procurando enfatizar a importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo e social infantil. Pois a brincadeira é algo que proporciona muito prazer para a criança e apresenta importante papel na formação da personalidade e no aprendizado infantil. Contudo, nem todos os professores lhe dão a devida valorização enquanto importante instrumento de construção do intelecto.

O brincar é um ato que leva a criança a compreender melhor o funcionamento do mundo em que está inserida. Através dessa prática, ela tem a oportunidade de expressar seus sentimentos, sejam eles de amor, ódio, dor ou alegria.

A importância do lúdico tem sido discutida ao longo dos anos desde a antiguidade, por diversos estudiosos, cuja crença está no fato de que todo ser humano traz em sua essência uma disposição para a diversão. Pois evidencia-se que a motivação é maior quando o que se tem que realizar é prazeroso. E no caso da criança, nada é mais prazeroso que a brincadeira.

Atualmente, diversos estudiosos tem considerado o lúdico como um recurso que dever ser usado para facilitar a aprendizagem dos alunos, sendo necessário para tanto, que ele seja vivido junto com os procedimentos docentes, para que seus resultados sejam a nível cognitivo e não simplesmente de laser.

As novas concepções educacionais preconizadas pela Lei n. 9.394/96, e enfatizadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, e Referenciais Curriculares da Educação Infantil, consideram o lúdico, uma importante forma de abordagem do conteúdo, bem como um estímulo para o desenvolvimento social dos indivíduos.

O lúdico precisa no entanto, ser pensado, organizado previamente a fim de que os objetivos educativos sejam atingidos. Pode-se desenvolvê-lo à partir de materiais que o professor tenha a sua disposição em sala de aula, porém pressupõe especialmente a forma como o trabalho é realizado, requerendo que o profissional seja criativo, competente e sensível.

É partindo dessas considerações que os jogos e brincadeiras serão considerados nessa pesquisa, como componentes básicos do que é denominado lúdico por esse estudo, e os principais aspectos, que os professores devem observar para esse tipo de trabalho. Pois o objetivo básico do artigo foi de explicitar através

de revisão bibliográfica a importância do lúdico no desenvolvimento social e cognitivo das crianças.

1 Lúdico: brincadeiras e jogos no desenvolvimento da criança

O lúdico se relaciona essencialmente ao brincar, que é uma ação criativa e recreativa tanto física como mental, na qual a criança se desenvolve espontaneamente ao realizar as atividades que para ela são prazerosas. Através dessa ação o indivíduo reproduz um discurso externo e o internaliza, formando assim o seu próprio pensamento. Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

O termo “brinquedo”, empregado por Vygotsky (2002) num sentido amplo, se refere ao ato de brincar. É necessário ressaltar também que embora ele analise o desenvolvimento do brinquedo e mencione outras modalidades (como, por exemplo, os jogos esportivos), dedica-se especialmente ao jogo de papéis ou à brincadeira de “faz-de-conta” (como, por exemplo, brincar de polícia e ladrão, de médico, de vendinha etc.). Este tipo de brincadeira é característico nas crianças que aprendem a falar, e que, portanto, já são capazes de representar simbolicamente e de se envolver numa situação imaginária.

A imaginação é um modo de funcionamento psicológico especificamente humano que não está presente nos animais nem na criança muito pequena. É, portanto, impossível à participação da criança muito pequena numa situação imaginária. Ela tende a querer satisfazer seus desejos imediatamente: ninguém jamais encontrou uma criança muito pequena, com menos de três anos de idade, que quisesse fazer alguma coisa dali a alguns dias, no futuro (VYGOTSKY, 1984, p. 106).

Na visão sócio-histórica a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade social humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Brincando a criança se torna espontânea, desperta sua criatividade e interage com o mundo interior e exterior. Essa atitude é fundamental na vida das crianças, pois é através dela que se pode expressar a emoção.

De acordo com Vygotsky (1988) através do brincar a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Nessa fase (idade pré-escolar) ocorre uma diferenciação entre os campos de significado e da visão. O pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior passa a ser regido pelas idéias. A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente.

Com base nesse novo olhar sobre a infância, uma outra concepção de educação vem sendo pensada para essa faixa etária. Procurar redimensionar a educação infantil incorporando os aspectos culturais implica em afastar a idéia que considera a criança como ser em preparação para uma outra etapa da vida. O meio no qual a criança vive apresenta-se carregado de significados, de ideologia, história e cultura. Assim sendo, não cabe pensá-la de forma abstrata. Segundo Vygotsky, o aprendizado humano pressupõe uma natureza social específica e um processo pelo qual as crianças penetrem na vida intelectual daqueles que a cercam. (VYGOTSKY 1994, *apud* MUNIZ, 1999).

Pode-se compreender que no curso da história, em tempos diferentes, existiram brinquedos diferentes. Em um primeiro momento os brinquedos confeccionados pelas crianças, o tempo das bonecas de pano, dos carrinhos de madeira, dos cavalos de pau, das brincadeiras de amarelinhas, das cantigas de roda, com o cenário natural da noite, e o mistério das estrelas, em que a subjetividade da criança se fazia de uma criança para outra e da criança com a mãe.

Conforme afirma KISHIMOTO (2003, p. 9) “tempo em que se preservava o sonho e os limites se definiam no aprendizado de uma relação que é essencialmente lúdica - a relação de uma criança com a outra”.

A atividade lúdica é muito importante para o desenvolvimento sensório motor e cognitivo, tornando-se desta forma uma maneira inconsciente de se aprender. A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira muito eficaz de dinamizar o seu aprendizado e o desenvolvimento de habilidades, perpassando vivências infantis para imprimir-lhe concepções de adulto, os conhecimentos e principalmente na forma de interagir.

O termo jogo é diferente do termo brinquedo. Ou seja, o brinquedo pode ser compreendido de forma estrita como sendo o objeto que serve para as crianças

brincarem, enquanto que o termo jogo ao se referir a uma ação lúdica envolve situações estruturadas pelo próprio tipo de material como no xadrez, trilha e dominó. Enquanto os brinquedos podem ser usados de variadas formas em muitos casos os jogos já trazem regras intrínsecas.

Considera-se um forte aliado no processo de socialização dos indivíduos, favorecendo especialmente o crescimento pessoal e a constituição de uma ação cooperativa. Nesse sentido, colabora para o desenvolvimento da linguagem oral, do pensamento associativo, habilidades auditiva e sociais, através da construção de relações espaciais.

Por meio dos jogos os alunos exercitam a autonomia e a cidadania, uma vez que desenvolvem a capacidade de julgar, argumentar, raciocinar e chegar a um consenso.

“As teorias que discutem os processos internos relacionados com o comportamento lúdico focalizam o jogo como representação de um objeto” (KISHIMOTO, 2003, p. 10). Esse conhecimento é fundamental para que se tenha uma comprovação da importância do lúdico no desenvolvimento infantil.

É válido considerar que nem sempre jogo significa atividade lúdica. Denomina-se jogo, situações como disputar uma partida de xadrez, um gato que empurra uma bola de lã, uma tabuleiro com piões e uma criança que brinca com boneca (IBIDEM, 2003, p. 3). O jogo, para ser lúdico, precisa gerar uma tensão positiva suficiente para não prejudicar o aprendizado do aluno, tem que levar a não frustração.

Nesse sentido ao considerar jogo como sendo um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quanto se joga é evidenciar indubitavelmente a sua contribuição para o desenvolvimento infantil. Além de balanço, oscilação, astúcia, manobra, o jogo amplia a noção espaço temporal das crianças, evidenciando a importância de sempre oferecer meios ao crescimento do indivíduo na aprendizagem, como pessoa, e não precisam estar necessariamente dentro de uma competição entre grupos em que um tem de ganhar e outro tem de perder.

Desta forma, entende-se que jogo pode ser considerado o mais eficiente meio estimulador da inteligência, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus

impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Assim, o jogo é toda e qualquer atividade que impõe desafios, seja, por exemplo, um jogar com as palavras através de uma conversa, de uma pergunta, de um olhar, enfim, desde que o outro esteja estimulado. O jogo, em si próprio, precisa trazer os segredos e respostas para que se desvendem os enigmas da vida.

Acredita-se que o jogo é uma atividade preparatória que colabora para o desenvolvimento físico do organismo. Da mesma forma que os jogos dos animais constituem o exercício de instintos básicos e necessários, como os de combater ou caçar, também o indivíduo que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, sua curiosidade em estar experimentando, além de seus valores sociais. É pelo fato de o jogo ser um meio tão valioso e eficiente na aprendizagem, que em todo lugar em que se consegue transformar leitura, cálculo, ortografia em brincadeiras, observa-se que os alunos se apaixonam por essas ocupações tidas comumente como maçantes (REGO, 1995, p. 80).

Assim, os jogos na concepção desta autora precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais, e que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes.

Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada deles sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos dentro da aprendizagem, também não tem nenhuma valia. Podem até partir de materiais que o professor tenha disponível em sala, porém precisam atentar para a forma como devem ser trabalhados.

O jogo e a brincadeira constituem essencialmente uma situação de aprendizagem. Pois as regras e o uso da capacidade imaginativa proporcionam a criança comportamentos a mais dos que habitualmente realiza. Nesse a criança age como se fosse maior que a realidade, tendo assim o seu desenvolvimento estimulado.

2 Aspectos importantes para se trabalhar com jogos

Nos jogos, os indivíduos se deparam com situação-problema, para que sejam estimulados corretamente ao desenvolvimento de seu aspecto cognitivo, pois são os desafios que darão sentido ao jogo. Nesse sentido os jogos precisam

apresentar alguma situação de impasse em que venha a se desenvolver uma solução.

O profissional da educação deve ter a consciência de estabelecer objetivos para dar significado às atividades tais como: aonde quero chegar e por que; conhecer seu público; a idade; o número de participantes; classe social, etapa do desenvolvimento psicológico do indivíduo, e deve também organizar previamente o material adequado para que o trabalho se torne viável, bem como o tempo, o espaço, a dinâmica, dentre outros aspectos.

Analisando-se as exposições de Vygotsky (1984) a proposta de um trabalho com jogos não pode ser entendida como um receituário de bolo, que deva ser seguido fielmente por quem o utiliza. A idéia seria propor algo de referencial, podendo ser modificado, adaptado, à prática pedagógica, de acordo com as necessidade de cada professor, e que os jogos sejam sobretudo transformados em material de estudo e ensino, bem como aprendizagem e produção de conhecimento.

No âmbito de discussão sobre as funções e importância dos jogos é importante deixar claro que não há técnica e metodologia pedagógica que funcione sem que haja a afetividade. O jogo para o autor consiste na potencialidade de se trabalhar sobretudo a auto-estima, o controle da emoção, a capacidade de lidar com perdas e frustrações, de dialogar, de ouvir, ao lado do que se pode comumente extrair com finalidades didáticas.

A eficiência maior estaria mais na figura do professor do que dos jogos em si. O professor da educação infantil pode acreditar no lúdico, no jogo, no entanto é importante observar o objetivo principal, que é o de estimular os alunos a serem pensadores, questionadores, e não repetidores de informação, buscando sobretudo, saber valorizar mais a pessoa que erra do que o erro da pessoa.

Diante dessa pesquisa pode-se compreender que é possível alfabetizar a emoção² através dos jogos, levando o aluno a vivenciar situações que agucem suas funções cerebrais e abasteçam suas memórias de informações prontas para serem usadas caso necessitem. Pode-se trabalhar, nos jogos, o auto-conhecimento, a administração das emoções, empatia, auto-motivação, capacidade de relacionamento pleno, dentre outras habilidades já conhecidas.

² Significa, capacitar o indivíduo para lidar com seus sentimentos, aplicando cada tipo à situação adequada e na medida mais condizente.

Com base nas considerações de Vygotsky (1984) pode-se afirmar que trabalhar o brincar, permite a elaboração de um mundo de sentimentos e ações com significados sócio-afetivos novos e críticos; podendo-se atribuir à atividade lúdica três funções: socializadora, na qual desenvolve hábitos de convivência; psicológica, podendo aprender a controlar seus impulsos, e pedagógica, trabalhando a interdisciplinaridade, a heterogeneidade, o erro de forma positiva, fazendo com que o indivíduo se torne ativo no seu processo de desenvolvimento.

Os jogos nessa perspectiva contribuem para o desenvolvimento infantil e sua relação com a aprendizagem vinculada ao meio social, e também o desenvolvimento do pensamento e da linguagem, que nesse estudo é fundamental para se compreender as características das crianças que compõe o Maternal dois e os respectivos procedimentos a serem adotados pelos profissionais responsáveis.

Assim, a escola precisa se dar conta que através do lúdico as crianças têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade, inclusive na realidade social. É no âmbito de tais fatos que surgem transformações internas no desenvolvimento da criança em consequência do brinquedo, cujo fundamento é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre as situações do imaginário e as reais.

3 Tipos de jogos

Quanto à forma de manifestação que os jogos podem ser descritos com base em três categorias: os afetivos são aqueles que viabilizam trocas afetivas intensas no decorrer de sua realização; os cognitivos são os que relacionam-se mais ao raciocínio lógico, e tem a possibilidade de ampliar a percepção primária de uma aprendizagem satisfatória; e os jogos corporais, entendidos como aqueles que pressupõem uma boa dose de atividade motora, sendo necessário que a criança coloque seu corpo à disposição da atividade que está sendo executada.

Compreende-se que os jogos podem ainda, ser analisados quanto à natureza. Podendo ainda ser caracterizados os jogos tradicionais, jogos de construção, jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos com regras.

De acordo com Kishimoto (2003) a modalidade denominada jogo tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se sobretudo, pela oralidade. Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico.

Os jogos tradicionais na concepção de Friedmann (1996) são uma forma especial da cultura folclórica, oposta à cultura escrita, oficial e formal. O jogo tradicional infantil é a produção espiritual do povo, acumulada através de um longo período de tempo. Esses jogos mudam no processo do esforço criativo coletivo e são anônimos.

O jogo tradicional é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, o jogo tradicional infantil tem um fim em si mesmo e preenche a necessidade de jogar da criança.

Considera-se ainda o jogo tradicional como aquele transmitido de forma expressiva de uma geração a outra, fora das instituições oficiais, na rua, nos parques, nas praças, etc., e é incorporado pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outras: muda a forma mas não o conteúdo do jogo tradicional. O conteúdo é constituído pelos interesses lúdicos particulares legados a tal ou qual objeto, que é o objetivo básico do jogo; a forma é a organização do jogo do ponto de vista dos materiais utilizados, do espaço, do número de jogadores etc.

Entende-se assim que o folclore infantil serve como veículo de transmissão de elementos culturais. A cultura infantil é constituída de elementos folclóricos aprendidos na rua e que provêm da cultura do adulto. Transferem-se por aceitação e permanecem entre as crianças.

O processo de desenvolvimento dos elementos do folclore infantil muda continuamente no tempo, em função dos fatores do ambiente social. “Pode-se falar em um papel integrador do folclore infantil: há modificações meramente formais e não no conteúdo, o que leva as transformações nas atitudes dos indivíduos” (FRIEDMANN, 1996, p. 41).

Fica claro que essa modalidade de jogos, estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado, tudo isto está relacionado com aparecimento gradativos dos processos da linguagem que ao

reorganizarem a vivência emocional eleva a criança a um novo nível de processos psíquicos.

Entende-se assim, que o jogo tradicional é um fator importante para o desenvolvimento humano, sendo que ele a partir da situação imaginária introduz gradativamente entre outras coisas a criança a um mundo social permeado por lendas e tradições.

O Jogo de construção segundo Kishimoto (2003) tem uma estreita relação com o faz-de-conta, pois as construções se transformam em temas de brincadeiras para as crianças. Assim, para se compreender a importância das construções faz-se necessário considerar tanto a fala como a ação da criança que revelam complicadas relações. É importante ainda, considerar as idéias presentes em tais representações, como elas adquirem tais temas e como o mundo real contribui para a construção das mesmas.

De acordo com Friedmann (1996) os jogos de construção assinalam uma transformação interna na noção de símbolo. Ocupam no segundo e no terceiro níveis uma posição entre o jogo e o trabalho inteligente, ou entre o jogo e a imitação. Eles são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.

Na concepção vigotskiana os jogos são condutas que imitam ações reais e não apenas ações sobre objetos ou uso de objetos substitutos. Para essa corrente, o ato lúdico começa aos três anos com o de papéis enquanto que na concepção piagetiana há a consideração de exercício no nível sensório-motor.

Vygotsky (2002), diferentemente de Piaget (1998) considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo.

Para o primeiro teórico, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

Na formulação da teoria sócio-histórica, Vygotsky (2002) apresenta bases para novos olhares entre o plano social e individual da ação e evidenciando que o

desenvolvimento psicológico ocorre no curso de apropriação de formas culturais maduras de atividade. Oferece grande contribuição para a educação, na medida em que discute sobre as características psicológicas tipicamente humanas, suscitando questionamentos, diretrizes e formulações de alternativas no plano pedagógico.

Considera-se que existe a idéia de que o aluno aprende através de conceitos, enunciados e definições. Não há percepção de conceitos se o aluno não consegue enlaçá-los com seu conhecimento de mundo.

Segundo Vygotsky (2002) a aprendizagem se dá do particular para o geral e do geral para o particular. Não basta que o professor ache o assunto significativo. É necessário que o aluno chegue também a essa conclusão e que este desenvolva no educando condições de relacioná-la às experiências, reconstruindo o próprio conhecimento.

Busca-se então na estrutura cognitiva dos alunos as idéias relevantes que funcionam como ponto de partida para o que se quer ensinar. É de fundamental importância que haja interação entre o sujeito e o objeto de conhecimento.

Nesse sentido considera-se que o valor dos jogos de construção está justamente na sua capacidade de introduzir os alunos nos significados da cultura e da ciência por meio de mediações cognitivas e interacionais providas pelo professor.

Nessa perspectiva a escola passa a ser concebida como espaço de síntese, estaria buscando atingir aqueles objetivos mencionados anteriormente para uma educação básica de qualidade: formação geral e preparação para o uso da tecnologia, desenvolvimento de capacidades cognitivas e operativas, formação para o exercício da cidadania crítica, formação ética.

Segundo Friedmann (1996) os jogos de exercício têm como finalidade o próprio prazer do funcionamento e dividem-se em: sensório-motores: jogos de exercícios simples – limitam-se a reproduzir fielmente uma conduta adaptada a um fim utilitário; combinações sem finalidade – o indivíduo passa a construir novas combinações desde o início lúdicas; combinações com finalidade (lúdica) – o jogo de exercício transforma-se, nesse caso, de três maneiras: faz-se acompanhar de imaginação representativa e torna-se jogo simbólico; socializa-se e torna-se jogo regulado; conduz a adaptações reais e sai do domínio do jogo para entrar no domínio da inteligência prática.

Ainda no âmbito de classificação dos jogos de exercício existem os jogos de exercício do pensamento que compõem-se de jogos de exercícios simples – fazer

perguntas pelo simples prazer de perguntar: “por que”?; combinações sem finalidade – relato sem coerência, desorganizado, pelo simples prazer de combinar palavras e conceitos; combinações com finalidade – inventar pelo prazer e construir.

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

Nota-se que a gradativa percepção de que a manipulação de objetos facilita a aquisição de conceitos introduz a prática de materiais concretos subsidiarem a tarefa docente. Vale considerar porém que o uso de brinquedos e jogos destinados a criar situações de brincadeiras em sala de aula nem sempre foi aceito.

O emprego de um jogo em sala de aula necessariamente se transforma em um meio para a realização daqueles objetivos. “Assim, o jogo entendido como ação livre, tendo um fim em si mesmo, iniciado e mantido pelo aluno, pelo simples prazer de jogar, não encontraria lugar na escola” (KISHIMOTO, 2003, p. 14).

De acordo com Friedmann (1996) o símbolo implica a representação de um objeto ausente (comparação entre um elemento dado e um imaginado) e uma representação fictícia, à medida que implica a representação. As funções desse tipo de jogos (compensação, realização de desejos, liquidação de conflitos) somam-se ao prazer de se sujeitar à realidade.

Considerando-se que é também pela imitação que a criança aprende, é preciso refletir que toda a possibilidade de construir conhecimentos está referendada nos modelos que estiverem à disposição. Pois ao agir com base no símbolo a criança constrói a base de um repertório sobre modos de ser e fazer que lhe permite, deixar de ser a reprodutora de uma ação conhecida para ser a sua recriação original baseada no símbolo.

No que se refere aos jogos com regras é válido considerar com base nas exposições de Friedmann (1996) que a regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais. A regra é uma regularidade imposta pelo grupo e sua violação constitui uma falta. Há jogos regulados comuns a crianças e a adultos, e muitos, especificamente os infantis, foram transmitidos de geração a geração.

Vale considerar, de acordo com Friedmann (1996) que a existência de duas espécies de regras: transmitidas – jogos de regras que se tornam “institucionais”, no sentido de realidades sociais que se impõem por pressão de

sucessivas gerações; espontâneas – jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Vêm da socialização dos jogos de exercícios simples ou dos jogos simbólicos, e de uma socialização que comporta tanto relações entre indivíduos mais novos e indivíduos mais velhos, como relações entre crianças de uma mesma geração.

De acordo com Vygotsky (2002) o mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas.

4 Valor educativo dos jogos

Para Friedmann (1996) o jogo implica a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando. Para o adulto o jogo constitui um “espelho”, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil.

A teoria piagetiana dá conta da forma como a criança apreende o mundo, como ela se apropria dos conhecimentos e como ela interage com eles e com diferentes objetos e indivíduos. Piaget partiu do estudo do indivíduo para compreender como ele constrói os conhecimentos, e essa foi a sua maior preocupação.

À medida que há o desenvolvimento do brinquedo é possível observar que existe um movimento em direção à realização de seu propósito de forma consciente. Não sendo correto assim, entender o brinquedo como sendo um fato, ou uma ocorrência sem um propósito, ou mesmo significado, conforme pode-se observar pelo fragmento exposto a seguir:

No brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados; entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que, no brinquedo, ela inclui, também, ações reais e objetos reais. Isto caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo: é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais (VYGOTSKY, 2002, p. 131).

Na concepção de Friedmann (1996, p. 55) o jogo é muito importante no desenvolvimento da criança porque a liberta de situações difíceis. No jogo, as coisas e as ações não são o que aparentam ser e, em situações imaginárias, a criança começa a agir independentemente do que ela vê e começa a ser orientada pelo significado da situação. O jogo da criança pré-escolar permite - lhe descobrir que “as ações originam-se das idéias mais do que das coisas”.

O jogo liberta a criança de ações que devem ser completadas, não pela ação em si mesma, mas pelo significado que ela carrega. Para a corrente vigotskiana o jogo crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato.

Em estágios do processo do desenvolvimento da atividade lúdica a criança descobre no objeto não somente as relações do homem com o objeto mas também as relações das pessoas entre si: as relações sociais já surgem nesses jogos de forma explícita. Assim o papel da atividade lúdica é alterado: seu conteúdo determina tanto as relações das crianças em relação ao objeto como as relações estabelecidas entre os participantes do jogo.

Dessa forma à medida que o brinquedo se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente de seu propósito. É incorreto conceber o brinquedo como uma atividade sem propósito. “O propósito, como objetivo final, determina a atitude afetiva da criança no brinquedo” (VYGOTSKI, 2002, p. 135).

Para o mencionado autor, as concepções relacionadas ao aprendizado e desenvolvimento infantil pode ser analisado com base em três posições. A primeira encontra o seu âmago no fato de que o processo de desenvolvimento infantil não depende do aprendizado, que é considerado um processo exclusivamente externo que não influencia o desenvolvimento de forma ativa.

A segunda abordagem centra-se na concepção de que o aprendizado desenvolve-se. A terceira posição transcende os extremos até então colocados considerando que o desenvolvimento pressupõe tanto a maturação como a socialização do indivíduo.

Podem-se distinguir, dentro de um processo geral de desenvolvimento, duas linhas qualitativamente diferentes de desenvolvimento, diferindo quanto a sua origem: de um lado, os processos elementares, que são de origem biológica; de outro, as funções psicológicas superiores, de origem sócio-cultural. A história do comportamento da criança nasce do

entrelaçamento dessas duas linhas. A história do desenvolvimento das funções psicológicas superiores seria impossível sem um estudo de sua pré-história, de suas raízes biológicas e de seu arranjo orgânico. As raízes do desenvolvimento de duas formas fundamentais, culturais, de comportamento, surge durante a infância: o uso de instrumentos e a fala humana. Isso, por si só, coloca a infância no centro da pré-história do desenvolvimentos cultural (VYGOTSKY, 1988, p. 56)

Diante de tais exposições é válido considerar que a sala de aula tem entre outras características, o fato de se apresentar como coisa séria, não permitindo espaço para o divertimento; o rigor e a disciplina são mantidos em nome dos padrões institucionais, o que torna o ambiente infantil artificial, longe dos gostos das crianças. O brincar se resume em ouvir histórias ou cantar algumas músicas. A hora do recreio e a hora da saída se tornam os únicos momentos em que as crianças desnudam da responsabilidade da escola para permitir-se brincar e ser criança.

De acordo com Friedmann (1996) é fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico, sua formação moral.

Vale ressaltar que o desenvolvimento e o aprendizado da criança se dão também em outras instâncias de seu dia-a-dia, fora da escola, em contato com outras crianças e outros adultos e, sobretudo, de forma direta com os meios de comunicação. A televisão, a publicidade, a propaganda e toda a mídia eletrônica têm influencia profunda na mente infantil.

De acordo com Vygotsky (2002) antes de se definir o brinquedo como algo prazeroso é importante levar em consideração que existem alguns jogos que não proporcionam agradabilidade em sua realização, conforme ocorre com determinados jogos esportivos nos quais há a presença de obrigatoriedade que tira o prazer das relações estabelecidas.

A institucionalização da educação contribui para alterar de forma significativa as condições do jogo; o meio ambiente natural do jogo foi substituído pelo oficial que para a maioria das crianças é um “espaço de trabalho”. O chamado “jogo livre” passa a ser considerado como uma atividade não-produtiva. O jogo infantil é significativo, sobretudo por estabelecer a verdadeira vida social das crianças.

No cotidiano da escola, o jogo se faz cada vez menos presente, e é essa questão que os estudiosos da área do jogo querem resgatar. Pensar na atividade

lúdica enquanto um meio educacional significa pensar menos no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos estabelecidos previamente. Através do jogo a criança fornece informações, e o jogo pode ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança e trabalhar conteúdos curriculares (*op cit*).

Ainda na concepção da autora os jogos contêm também objetivos educacionais, métodos e significados e, apresentados sob a forma de antologias, representam um instrumento prático para ser aplicado no trabalho direto dos educadores com as crianças.

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

De acordo com a autora para se ter um diagnóstico do comportamento do grupo em geral e dos alunos de forma individual, ou saber qual o estágio de desenvolvimento em que se encontram, ou, ainda, conhecer os valores, idéias, interesses e necessidades do grupo entre outros aspectos, é possível, a partir do jogo, ter esse amplo panorama de informações.

No âmbito do efetivo trabalho educativo a partir de jogos, o educador pode, considerando seus objetivos lúdicos: propor regras, em vez de impô-las; dar oportunidade às crianças de participar na elaboração das leis; possibilitar a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras; dar responsabilidade para fazer cumprir as regras e motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança em dizer de forma honesta o que pensa; permitir julgar qual regra dever ser aplicada a cada situação; fomentar o desenvolvimento da autonomia; possibilitar ações físicas que motivem as crianças.

Percebe-se que a atividade lúdica é muito importante para o desenvolvimento sensório-motor e cognitivo, desta forma, torna-se uma maneira inconsciente de se aprender, e ao se enquadrar a atividade lúdica no contexto educacional, o educador dever ter seus objetivos bem claros. Pois ao lidar com os objetos existentes na brincadeira e nos jogos a criança pode lidar com o significado

das palavras por meio do próprio objeto concreto, conseguindo internalizar a definição funcional de objetos, relacionando as palavras com algo concreto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira estimula o uso da memória, ampliando e organizando o material a ser lembrado. Isso se relacionada ao surgimento gradativo dos processos da linguagem que diante da reorganização da vivência emocional põem a criança em um nível psíquico mais elevado.

É possível concluir então, que o lúdico é muito importante para o desenvolvimento humano, uma vez que com base na situação imaginária põe a criança em contato com outras coisas, dentre as quais está um mundo social repleto de regras. É a partir dessa realidade que aparecem as transformações internas no desenvolvimento do indivíduo, provocadas pelo uso do brinquedo, que tem como fundamento básico a criação de uma relação entre o campo do significado e o da percepção visual, situações imaginárias e as reais.

O jogo tem o potencial de se transformar rapidamente em uma situação na qual a imaginação domina. Envolvida nesse tipo de situação a criança aprende a dirigir o seu comportamento tanto através da percepção imediata dos objetos como através dos significados inerentes às situações, o que evidencia o termo 'alfabetização da emoção' anteriormente exposta nesse artigo.

À medida que há a realização da brincadeira, ocorre também a conscientização na realização de seu propósito, estabelecendo uma atitude afetiva infantil entre os sujeitos e os instrumentos.

É importante considerar uma presente necessidade em enfatizar os motivos das crianças, criando-se assim uma efetiva motivação em face aos jogos, levando o jogo a satisfazer os desejos infantis que ainda não foram satisfeitos, com base na valorização da imaginação, o que vai contra uma perspectiva estritamente pedagógica na utilização do brinquedo.

Nesse contexto, é importante que o professor ao trabalhar com jogos, tenha em mente, que nem sempre ele é prazeroso, de forma que em muitos momentos requer uma atenção especial por parte do profissional docente que deve buscar formas de fazer com que as atividades desenvolvidas incidam positivamente nos sentidos dos alunos, uma vez que sob uma situação prazerosa o aprendizado

se dá de forma mais sistemática, conforme ficou evidenciado através das teorias expostas nesse artigo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil**. v. 1. Secretaria de Educação Básica – Brasília. DF, 2006.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. v. 1. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

MUNIZ, Luciana **Naturalmente criança: a educação infantil de uma perspectiva sociocultural**. São Paulo: Papirus, 1999.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**. 9 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/Edusp, 1984.

_____. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1988.