



PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

GEISE DANIELLY RODRIGUES

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

GOIANIA

2022

GEISE DANIELLY RODRIGUES

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Monografia elaborada para fins de avaliação parcial de trabalho de Conclusão de curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Professora orientadora: Prof. Dr: Elianda F. A. Tiballi.

GOIANIA

2022

BANCA EXAMINADORA

Dr^a Elianda Figueiredo Arantes Tiballi – Prof^a Orientadora

Dr^a Ancha Qimuenhe – Prof^a Co- orientadora

Dr^a Maria da Luz Santos Ramos – Prof^a Leitora

AGRADECIMENTOS

Quero primeiramente agradecer a Deus pela minha vida e por tudo que me permitiu conquistar com minha dedicação e esforço, me dando sabedoria para não desistir, apesar dos inúmeros obstáculos, nunca deixei que minha fé abalasse. Sou grata ao meu esposo (Antônio) que todas as vezes que pensei em desistir, segurou na minha mão, me incentivou a continuar e a não desistir dos meus sonhos. Também agradeço à minha filha (Andrielly), é por ela que estou correndo atrás dos meus objetivos para poder dar um futuro melhor para ela e, também, a ser um incentivo para ela não desistir dos seus sonhos jamais.

Durante esses 4 anos percebi o quanto evolui em meu processo de formação acadêmico, portanto, agradeço a todos os professores que contribuíram para esse processo.

Agradeço, ainda, a uma pessoa para quem eu trabalhei como diarista em sua casa e sem se dar conta me deu um empurrão quando comentei com ela que iria fazer faculdade e ela me disse que estava velha demais para correr atrás disso e que eu servia apenas para lavar banheiro. Naquele momento eu pensei, “vou mostrar para ela de que sou capaz de me tornar uma grande pedagoga”. A fala, de algum modo, preconceituosa dessa pessoa me fez perceber que não podemos permitir que alguém destrua nossos sonhos, pois, nunca é tarde para realizá-los. Para você: saiba que as suas palavras serviram de combustível para me empenhar cada vez mais, meu muito obrigada!

Agradeço à minha orientadora, Prof.^a Doutora Elianda Figueiredo Arantes Tiballi e sua orientanda Ancha Quimuenhe pela paciência e dedicação comigo, pelo suporte e pelas suas correções e incentivo a não desistir. E, agradeço igualmente a todos que direta ou indiretamente me ajudaram durante os 4 anos como aluna da PUC – curso de graduação em Pedagogia, partilhando suas experiências comigo, me dando apoio moral para que o meu sonho de me formar em Pedagogia se tornasse uma realidade: a todos, meu muito obrigada!

LISTA DE SIGLAS

CMEI - Centro Municipal de Educação Infantil

BDTD - Digital Brasileira de teses e Dissertações

ZDP - zona de desenvolvimento proximal

ZDI - Zona de desenvolvimento iminente

RESUMO

O tema desta monografia é: os jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil. Após definir o tema deste projeto, jogos e brincadeiras na educação infantil, o primeiro passo para dar início à pesquisa foi a realização de um levantamento bibliográfico no site da biblioteca Digital Brasileira de teses e Dissertações (BDTD). Para isso, considerou-se um recorte temporal de 10 anos. Foram localizados 7 trabalhos. Para desenvolver o trabalho, pontuou-se como questão norteadora desta pesquisa: Qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança na educação infantil? Assim de forma geral, o estudo visa explicar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil. E, de forma específica, o estudo visa primeiro: explicar o processo de desenvolvimento e aprendizagem em crianças de 0 a 5 anos; explicar a relação entre jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos; e, por último explicar a importância pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Para isso, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica do tipo qualitativa. Trata-se, pois, de um estudo que leva em consideração os aspectos e fenômenos sociais e do comportamento humano. Por meio dessa abordagem foram utilizados autores que se dedicaram a pesquisar e esclarecer acerca do tema, tais como: Vygotsky (1984; 1991; 1998; 2003; 2007; 2008) e Piaget (1964; 1973; 1975; 1976; 1994; 1999^a; 1999^b; 2006), para compreender o desenvolvimento e a aprendizagem da criança através dos jogos e brincadeiras.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1. O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DE 0 A 5 ANOS.....	10
1.1 O processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança segundo Vygotsky.....	10
1.2 O processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança segundo Piaget.....	13
1.3 Semelhanças e diferenças dos pressupostos epistemológicos de Vygotsky e Piaget.....	16
2. A RELAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DE 0 A 5 ANOS.....	19
2.1 A relação dos jogos no desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos.....	19
2.2 A relação de brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 5 anos de idade.....	23
3. A IMPORTÂNCIA PEDAGÓGICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	27
3.1 A importância pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil.....	27
3.2 O compromisso da instituição educativa com a infância, com o desenvolvimento integral com a formação humana dessas crianças.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS.....	38

INTRODUÇÃO

Nesta monografia apresentamos como tema: os jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil. O interesse por esse assunto iniciou antes mesmo do curso de Pedagogia, quando percebi várias crianças brincando em um Centro Municipal de Educação Infantil- CMEI que fica localizado no Parque Amazônia-Goiânia, perto de onde morava. Sempre que podia ia observar as professoras desenvolvendo vários tipos de jogos e brincadeiras com as crianças no pátio da instituição. Observar as crianças brincando gerou em mim uma curiosidade em relação à importância e necessidade dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança na educação infantil.

Após dar início à graduação, comecei a acompanhar o trabalho de algumas instituições de educação infantil pelas redes sociais. Desse modo, pude perceber por meio dos vídeos postados o quanto as brincadeiras eram importantes para o desenvolvimento da criança. E, durante meus estudos no curso de Pedagogia recebi contribuições de várias disciplinas que permitiram ampliar meu entendimento sobre este assunto, especificamente as leituras que realizei sobre aspectos sócio-históricos da infância, adolescência e juventude, bem como o referencial teórico estudado durante as disciplinas de estágio supervisionado I e II. As discussões contribuíram para ampliar meu entendimento a respeito do tema.

Nesse sentido, estabelecemos como questão norteadora desta pesquisa: Qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança na educação infantil? Assim, de forma geral, o estudo visa explicar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil. E, de forma específica, o estudo visa primeiro: explicar o processo de desenvolvimento e aprendizagem em crianças de 0 a 5 anos; explicar a relação entre jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos; e, por último explicar a importância pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

Para isso, desenvolvemos uma pesquisa bibliográfica do tipo qualitativa. Trata-se, pois, de um estudo que leva em consideração os aspectos e fenômenos sociais e do comportamento humano. Por meio dessa abordagem utilizamos autores que se dedicaram a pesquisar e esclarecer acerca do tema, tais como: Vygotsky (1984; 1991; 1998; 2003; 2007; 2008) e Piaget (1964; 1973; 1975; 1976; 1994; 1999^a; 1999^b; 2006),

para compreender o desenvolvimento e a aprendizagem da criança através dos jogos e brincadeiras.

De acordo com as pesquisas de Vygotsky(1984), a criança nasce inserida em um meio social (sua família) e nele estabelece suas primeiras relações com a linguagem a partir das interações com os outros. Conforme Piaget, ao nascer, a criança traz consigo conhecimentos hereditários que estão ligados à questão de sua sobrevivência; e, esses conhecimentos exercem um papel ativo na construção de seu conhecimento, isto é, no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Assim, após definir o tema deste projeto, jogos e brincadeiras na educação infantil, o primeiro passo para dar início à pesquisa foi a realização de um levantamento bibliográfico no site da biblioteca Digital Brasileira de teses e Dissertações (BDTD¹). Para isso, consideramos um recorte temporal de 10 anos em que localizamos 7 trabalhos (ver anexo 1). Nesse processo de busca, utilizamos como descritores as palavras chaves: jogos e brincadeiras – educação infantil.

Das pesquisas encontradas da BDTD, a primeira evidencia como professores de educação infantil percebem conhecimentos matemáticos presentes em brincadeiras que envolvem o corpo em movimento. A segunda teve como objetivo compreender o processo de construção das relações de gênero nas brincadeiras desenvolvidas com e entre as crianças, na faixa etária de quatro e cinco anos. A terceira pesquisa enfatiza o processo de singularização de crianças na educação infantil a partir de suas interações na situação lúdica de jogo protagonizado. Na quarta pesquisa, o autor objetivou estudar a autorregulação da aprendizagem na educação infantil por meio de brincadeiras e jogos, mostrando como a autorregulação da aprendizagem em crianças pequenas tem sido cada vez mais eficaz no ambiente escolar, pois pode ajudar as crianças em seu desenvolvimento cognitivo e metacognitivo. E, no quinto estudo, o autor analisa se as relações criança/criança e criança/professora nas brincadeiras contribuem ou não para a construção das identidades e autonomia das crianças.

Na sexta pesquisa, o autor apresenta narrativas de crianças de quatro anos, de um agrupamento de creche universitária, com Projeto Político Pedagógico que se aproxima de propostas da chamada pedagogia da participação, reconhecendo na ação comunitária (que inclui a agência da criança) a força do processo educativo. Na

¹ BDTD - Biblioteca Digital de Teses e Dissertações, do Instituto Brasileiro de Informação em Ciências e Tecnologias (IBICT) do Ministério de Ciências e Tecnologias – MCT

última pesquisa, o autor destaca a importância do brinquedo para o desenvolvimento infantil, assim como da conceituação que se atribui a termos como lúdico, jogos, brinquedo e brincadeira.

Diante do levantamento feito nas dissertações, observamos que cada autor evidenciou em suas pesquisas assuntos relevantes sobre educação infantil em vários aspectos: alguns acentuam mais o lado da aprendizagem, outros destacam o desenvolvimento da criança. E, para esta pesquisa, consideramos a necessidade de esclarecer sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil. Portanto, evidenciamos aspectos relevantes e a relação direta que os jogos e brincadeiras possuem no que se refere ao desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Assim, por meio desta monografia pretendemos aprofundar os estudos sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento social, intelectual e para a formação humana, acreditando no seu potencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, tanto na escola quanto no convívio social.

O trabalho está estruturado em três capítulos. No primeiro - O processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos -, apresentamos questões fundamentais para o entendimento sobre esse aspecto. No segundo capítulo - A relação de jogos e brincadeiras e no desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos -, destacamos como os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento integral da criança. E, no terceiro capítulo - A importância pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil - evidenciamos o compromisso da instituição educativa com a infância, com o desenvolvimento integral com a formação humana dessas crianças.

CAPÍTULO 1: O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DE 0 A 5 ANOS

Neste capítulo abordamos o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos. Para isso, no primeiro momento, refletimos sobre a necessidade do brincar no ensino como uma ferramenta viável para esse desenvolvimento e aprendizagem, destacando que se trata de um tipo de atividade que pode favorecer a compreensão da criança pequena. Isto porque, a partir dos teóricos estudados, vimos que as experiências vivenciadas de 0 a 5 anos de idade são fundamentais para o desenvolvimento e a formação do ser humano. É fato que, o que se aprende nessa fase pode deixar marcas para o resto da vida. Por isso, a importância de compreender a atividade de brincar para o desenvolvimento e aprendizagem da criança numa perspectiva co-constitutiva. Para fundamentar esse capítulo realizamos pesquisas bibliográficas de teóricos como Vygotsky e Piaget.

1.1 O processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança segundo Vygotsky

Vygotsky (1896-1934) foi um psicólogo russo que realizou diversas pesquisas na área do desenvolvimento e da aprendizagem da criança. Para isso, o autor evidenciou o papel das relações sociais, o que originou uma corrente de pensamento denominada sócio - construtivismo. Lev Vygotsky foi um teórico muito importante em sua área e época. Foi pioneiro no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida.

Para esse autor o aprendizado está “inter-relacionado” com o desenvolvimento desde que nascemos e é por meio do contato com a cultura e indivíduos mais experientes que vamos construindo as aprendizagens e, assim, vamos nos desenvolvendo. Conforme Vygotsky (1991):

O aprendizado é considerado um processo puramente externo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento. Ele simplesmente se utilizaria dos avanços do desenvolvimento ao invés de fornecer um impulso para modificar seu curso [...] (VYGOTSKY, 1991 p.53).

Para esse teórico, a aprendizagem exerce um papel fundamental para o desenvolvimento do conhecimento, envolvendo todo o processo de ensino-aprendizagem, incluindo aquele que a criança demora um pouco em aprender, que acaba ensinando a relação entre eles (VYGOTSKY, 1979).

Vygotsky (1984) esclarece sobre a relação entre o desenvolvimento e aprendizagem através da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), referindo-se à distância entre os níveis de desenvolvimento potencial com o nível de desenvolvimento real. Esse, por sua vez, segundo o autor, se resolve com a ajuda de outros sujeitos que estão ao redor da criança, para assim poder chegar a conseguir por si mesmo, atingindo o nível de desenvolvimento potencial.

Para Vygotsky (2003), o desenvolvimento se dá por meio da interação social, ou seja, sua relação com outros indivíduos e com o meio em que vive. E, ainda, que para a criança essa relação de interação possibilita a geração de novas experiências e conhecimentos. Assim, a aprendizagem é uma experiência social mediada pela relação entre a linguagem e a ação e, para que ocorra a aprendizagem, a interação social ocorre dentro da zona de desenvolvimento proximal (ZDP) (VYGOTSKY, 2003).

De acordo com Vygotsky:

[...] a zona de desenvolvimento proximal permite-nos delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao “que já foi atingido através do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação (VYGOTSKY, 2003, p. 113).

Em seu livro - A Formação Social da Mente - Vygotsky (1984) evidencia que é possível determinar dois níveis de desenvolvimento. O primeiro é o nível de desenvolvimento real, isto é, o nível de desenvolvimento das funções mentais da criança que estabeleceram como resultado de certos ciclos de desenvolvimento já executados. O segundo é o nível de desenvolvimento proximal que permite delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atendido por meio do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação (VYGOTSKY, 1984). De acordo com o autor, o estado de desenvolvimento mental de uma criança só pode ser determinado se forem revelados os seus dois níveis: o nível de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento proximal.

Desse modo, conforme as considerações desse autor, pode se dizer que esse aprendizado se dá no convívio e no brincar. Isto porque é através do lúdico que a criança vai adquirindo interesse pelos jogos e, assim, contribui para o seu desenvolvimento. De acordo com as pesquisas realizadas por Vygotsky, nos diferentes espaços e tempos as crianças ampliam seu acesso à sua cultura, sua imaginação, sua interação com o colega, sua criatividade, suas experiências com tudo que está em seu redor. E, por meio de suas expressões e estímulo, podemos ver se ela está se desenvolvendo.

De acordo com Vygotsky (*apud* REGO, 2010, p. 58),

[...] o desenvolvimento está intimamente relacionado ao contexto sociocultural em que a pessoa se insere e se processa de forma dinâmica e dialética através de rupturas e desequilíbrio provocadores de contínuas reorganizações por parte do indivíduo.

Vygotsky (1984, p. 97) destaca que "pela repetição daquilo que já conhecem, utilizam a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária". Desse modo, o autor esclarece que as funções psíquicas superiores são mecanismos que o nosso cérebro realiza e que nos torna diferentes dos outros animais. Essas funções são essenciais para a construção e desenvolvimento dos indivíduos tornando-nos humanos (VYGOTSKY, 2003). Assim, podemos afirmar que o processo de aprendizagem da criança inclui sua relação entre as pessoas. Por isso, é necessário que o professor promova ações que propiciem a troca de saberes entre as próprias crianças, entre as pessoas que compõem a comunidade escolar, estabelecendo e compreendendo as relações culturais que circulam pelo espaço da instituição. Por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças estão aprendendo e se relacionando com as demais em um momento de alegria e descontração usando sua imaginação a todo momento.

De acordo com Vygotsky:

A aprendizagem não é em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento intrinsecamente necessário e universal, para que se desenvolvam na criança essas características humanas não naturais, mas formadas historicamente (VYGOTSKY, 1998, p. 115).

Assim, para o autor, a aprendizagem se torna indispensável para que o desenvolvimento aconteça, sabendo que ela ocorre no intervalo da Zona de Desenvolvimento proximal (ZDP); razão pela qual Vygotsky (1984, p.110) afirma que “[...] de fato, aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida da criança”.

Para Vygotsky (*apud* WAJSKOP, 1995, p. 67), a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores mediante a apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo mediante o qual as crianças têm acesso à vida intelectual e afetiva daqueles que as rodeiam.

Segundo Oliveira (*apud* ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 179), a “[...]aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. A partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas”. Ainda conforme Oliveira (*apud* ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 179) a aprendizagem é “[...]um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente”.

Diante disso, é imprescindível atentar-nos para a complexidade da criança de 0 a 5 anos, compreendendo que durante esse período ocorrem processos de aprendizagem próprios desse momento da vida da criança e, sendo assim, elas necessitam de cuidados e de atenção, além da socialização com outras crianças.

1.2. O processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança segundo Piaget

Jean Piaget nascido em 1898-1980, foi um biólogo, psicólogo suíço, considerado um dos mais importantes teóricos pensadores do século XX. Suas pesquisas e teorias contribuíram para o entendimento do desenvolvimento e aprendizagem da criança. Segundo Piaget (1975) a aprendizagem é um processo que só tem sentido diante de situações de mudança por meio dos processos de assimilação e acomodação que ocorre com a criança. Piaget(1964) pontua que:

Desenvolvimento é um processo que diz respeito a totalidade das estruturas de conhecimento. Aprendizagem apresenta o caso oposto. Em geral, a aprendizagem é provocada por situações- provocada por psicólogos experimentais; ou por professores em relação a um tópico específico; ou por

uma situação externa. Em geral, e provocada e não espontânea. Além disso, e um processo limitado- limitado a um problema único ou a uma estrutura única. Assim, eu penso que desenvolvimento explica aprendizagem, e essa opinião é contrária à opinião amplamente difundida de o desenvolvimento é uma soma de experiências discretas de aprendizagem (PIAGET, 1964, p.176)

Em sua teoria psicogenética Piaget considera que o desenvolvimento humano é lento e pode ser classificado em quatro etapas que começa logo depois do nascimento da criança. O autor refere-se a essas etapas como estágios, sendo eles: sensório-motor (entre 0 e 2 anos), pré-operacional (entre 3 e 7 anos) operacional-concreto (entre 8 e 11 anos) e operacional formal (entre 12 e 15 anos).

Conforme o autor, no primeiro estágio - o sensório-motor - fase que acontece de zero a dois anos de idade diz respeito ao início do processo de percepção. Trata-se do período em que a criança começa a desenvolver sua fala, a capacidade de controlar seus reflexos, suas ações motoras e a percepção do mundo físico. De acordo com Piaget (1999a), esse primeiro período do desenvolvimento cognitivo é regido pelo campo sensorial e refere-se ao primeiro contato das crianças com o mundo que as rodeia. Nesse período elas passam a experimentar e conhecer os objetos à sua volta.

No segundo estágio - o pré-operatório – relaciona-se à representação e acontece dos três aos sete anos. Nesse período, as crianças já contam com a capacidade de desenvolver o pensamento simbólico e de comunicação de forma verbal. O egocentrismo é uma das características principais nessa fase, ou seja, para a criança, a perspectiva dela também é a realidade que existe para todos os outros indivíduos. Nessa etapa o pequeno entende e percebe o mundo apenas considerando suas próprias experiências e vivências.

Para Piaget (2003), esse egocentrismo só começa a perder força a partir de cerca de quatro anos de idade, quando o desenvolvimento cognitivo passa a contribuir para que as crianças comecem a entender que os outros indivíduos além delas também podem ter opiniões, desejos e sentimentos. Ainda nessa etapa começa a se desenvolver o pensamento representativo, o pensamento lógico e a noção de regras e valores. Entretanto, as crianças ainda não contam, nesse estágio, com condições que as possibilitem fazer julgamentos entre o certo e o errado, por exemplo.

O terceiro estágio - o das operações concretas e o pensamento lógico -, manifesta-se dos oito anos aos onze anos de idade. Caracteriza-se pelo desenvolvimento de conceitos; pela aplicação dos princípios e da lógica; pela capacidade de realizar ações em seus pensamentos- aplicadas a objetos concretos

que são conhecidos pela criança, como algum brinquedo, uma comida ou uma roupa por exemplo. Nessa fase, segundo Piaget (2003) percebe-se também o desenvolvimento da moral, ou seja, os pequenos já conseguem diferenciar o certo do errado e as noções de regras ficam mais claras.

O quarto estágio - das operações formais e a assimilação do conteúdo - acontece a partir dos doze anos de idade. De acordo com Piaget (2003), trata-se da última etapa na linha do desenvolvimento cognitivo dentro do processo de aprendizagem – que é quando a criança começa a entrar na adolescência. Nesta fase, a criança já tem a capacidade de administrar o pensamento abstrato, bem como de gerar hipóteses e investigar suas possíveis consequências. O adolescente adquire, nesse período, o pensamento científico, consegue realizar abstrações, sendo capaz de desenvolver suas próprias teorias e ideias sobre o mundo, passa a enxergar, de fato, o ponto de vista alheio.

Diante das considerações de Piaget, percebemos que a criança passa por várias etapas de desenvolvimento ao longo da vida. Esse desenvolvimento acontece a partir das relações estabelecidas entre o organismo e meio social da criança. Isto porque, Piaget (*apud* PALMEIRA, 2018, p. 18) considera o desenvolvimento como o crescimento orgânico, orientando-se para o equilíbrio, salientando que “[...]o desenvolvimento é uma equilibração progressiva”, ou seja, uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio para um estado de equilíbrio maior.

Para Piaget, o desenvolvimento mental se dá a partir de suas potencialidades e da sua interação com o meio social em que vive. Para o autor o desenvolvimento mental é um processo lento que ocorre a partir dos estágios que foram mencionados acima: período da inteligência sensório-motora; período da inteligência pré-operatória; período da inteligência operatória-concreta; e, período da inteligência operatório-formal. Nesse sentido, Piaget diz que:

O período que vai do nascimento até a aquisição da linguagem é marcado por extraordinário desenvolvimento mental. Muitas vezes mal se suspeitou da importância desse período; e isto porque ele não é acompanhado de palavras que permitam seguir passo a passo, o progresso da inteligência e dos sentimentos como mais tarde. Mas, na verdade, é decisivo para todo o curso da evolução psíquica; representando a conquista, através da percepção e dos movimentos, de todo universo prático que cerca a criança (PIAGET, 1999a, p. 17 -18).

A aprendizagem através da brincadeira apresenta como princípio uma fonte de satisfação para as crianças. Por meio da brincadeira a aprendizagem pode acontecer de maneira prazerosa e natural. Trata-se de um instrumento que possibilita o desenvolvimento físico e cognitivo nos estágios descritos por Piaget.

Para Piaget (*apud* OSTI, 2009, p.111), “[...]o equilíbrio faz parte do desenvolvimento cognitivo, sendo uma propriedade intrínseca e construtiva da vida orgânica e mental”, enquanto a aprendizagem constitui um dos aspectos do desenvolvimento e se caracteriza pela modificação (equilibrada) do comportamento, em correspondência com as aquisições advindas da experiência. Desse modo, é importante ressaltar que as concepções desse autor ficaram conhecidas como construtivismo. Conforme Piaget (*apud* GIOCA, 2001, p. 33),

O desenvolvimento intelectual e divide os períodos de acordo com o aparecimento de novas qualidades do pensamento, o que por sua vez interfere no desenvolvimento global. Caracteriza também, cada período por aquilo que melhor o indivíduo consegue fazer nas diversas faixas etária. Todos os indivíduos passam por todas essas fases ou períodos, nessa sequência, porém o início e término de cada uma depende das características biológicas do indivíduo e de fatores educacionais e sociais.

Piaget (1987, p.6) evidencia que, “[...]brincando a criança é capaz de assimilar o mundo exterior as suas próprias necessidades, mesmo sem adaptar as realidades que estão em sua volta”. Esse autor considera a inteligência como função psíquica ou organização mental. Nesse contexto teórico construtivista compreende-se que a aprendizagem está interligada ao desenvolvimento, ou seja, é provocada diante de situações do desenvolvimento intelectual e da própria inteligência.

1.3 Semelhanças e diferenças dos pressupostos epistemológicos de Vygotsky e Piaget

Vygotsky e Piaget são teóricos que partem de pressupostos epistemológicos distintos. No entanto, podemos perceber que há semelhanças entre eles no que se refere à compreensão da criança como sujeito histórico-social: ambos rompem com a teoria do pensamento empírico, tendo como principal objetivo a busca de uma teoria que pudesse explicar a natureza dos processos psicológicos das crianças; ambos buscam uma teoria que explique a natureza dos processos psicológicos humanos.

Assim, a principal característica da teoria de Piaget relaciona-se à epistemologia genética e a teoria de Vygotsky relaciona-se à perspectiva histórico-

cultural. E, nesse sentido, há pontos de convergência nas pesquisas desses autores, embora sejam pesquisas distintas e, em alguns aspectos, os autores corroboram da mesma concepção sobre a prática pedagógica que envolve os sujeitos, os objetos, os conhecimentos e as relações sociais.

Segundo Vygotsky:

A zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, ao invés de “frutos” do desenvolvimento. O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente (VYGOTSKY, 1991, p. 97).

Assim, esse autor evidencia que há etapas pelas quais a criança precisa passar para se desenvolver. É importante lembrar que os resultados do processo de aprendizagem é o desenvolvimento das habilidades que serão imprescindíveis para o futuro da vida social dessa criança. Ao longo do desenvolvimento da criança pequena, conforme as considerações de Piaget, vimos que ela passa por diferentes estágios, são eles: o estágio sensório-motor, o estágio pré-operatório, o estágio operatório-concreto e o estágio operatório-formal.

É possível afirmar que Vygotsky e Piaget compreendem a criança como um ser ativo, atento, e que tem a possibilidade de criar ideias em relação ao seu ambiente e sobre tudo que está à sua volta.

Assim, Vygotsky diz que:

A característica essencial da aprendizagem é que engendra a área de desenvolvimento proximal, ou seja, que faz nascer, estimula e ativa na criança um grupo de processos internos de desenvolvimento no âmbito das inter-relações com os outros, que, na continuação, são absorvidos pelo curso interior de desenvolvimento e se convertem em aquisições internas da criança (VYGOTSKY, 2006, p.115).

Piaget privilegia a maturação biológica. Vygotsky evidencia o ambiente social. Piaget afirma a aceitação que os fatores internos preponderam sobre os externos, assim diz que o desenvolvimento da criança sempre segue uma sequência fixa e universal de estágios. Ao postular o ambiente social em que a criança vive, Vygotsky afirma que se variar esse ambiente, haverá mudanças também no desenvolvimento

da criança. Nesse sentido, não se pode aceitar uma visão única, universal, de desenvolvimento humano.

Para Piaget (2006):

Em suas direções iniciais, a assimilação e a acomodação são, evidentemente, opostas entre si, uma vez que assimilação é conservadora e tende a submeter o meio ao organismo tal qual ele é, ao passo que acomodação é fonte de mudanças e sujeita o organismo as coações sucessivas do meio. Mas se, em seu princípio, essas duas funções são, assim, antagônicas, o papel da vida mental em geral e da inteligência em particular é, exatamente, coordená-las entre si (PIAGET, 2006, p. 359).

Vygotsky valoriza o trabalho coletivo, ou seja, a criança precisa do outro para que o ensino e a aprendizagem ocorram. Por outro lado, Piaget considera a criança como construtora de seu conhecimento de forma individual.

Vygotsky(2006) expõe que:

A aprendizagem não é, em si mesmo, desenvolvimento; mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e está ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem (VYGOTSKY, 2006, p. 115).

Segundo Vygotsky e Piaget as teorias que se fundamentam no conceito de reflexo têm pelo menos um ponto de vista em comum, pois, para ambos o desenvolvimento é entendido como elaboração e substituição de respostas inatas.

Quanto ao papel da aprendizagem, Piaget acredita que ela se vincula ao desenvolvimento e, por isso, tem pouco impacto na vida social da criança; e, desse modo o autor minimiza o papel da interação social em sua vida. Vygotsky, ao contrário, acredita que o desenvolvimento e a aprendizagem são processos, de certo modo, recíprocos e, sendo assim, quanto mais aprendizagem, mais a criança se desenvolve.

CAPÍTULO 2: A RELAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DE 0 A 5 ANOS

Neste capítulo abordamos a relação entre jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos. Para atingir esse propósito, refletimos sobre a importância dessa relação para as crianças pequenas, dando uma breve explicação sobre esse desenvolvimento e o porquê da necessidade de se brincar para que a aprendizagem aconteça. Para isso, nos fundamentamos nos dois principais teóricos que sustentam essa pesquisa: Vygotsky e Piaget.

2.1 A relação dos jogos no desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos

Os jogos em geral devem fazer parte do cotidiano das crianças. Desse modo, é preciso que elas vivenciem e utilizem diferentes jogos – de maneira livre e espontânea ou direcionada pelo adulto - para que a aprendizagem venha de fato ocorrer, pois através dele a criança estimula seu desenvolvimento e raciocínio lógico, facilitando sua percepção em relação à cooperação, coordenação motora, criatividade e socialização como os colegas. Por meio do jogo a criança aprende a respeitar regras percebe a ideia de que se pode ganhar ou perder, transformando o mundo em que estão inseridos.

Para Vygotsky (1991, p.122):

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

Vygotsky (1998, p. 62) esclarece que, “[...]da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária”. Em suas considerações o autor evidencia que, além do brincar, o jogo possui regras que devem ser seguidas e, assim, quando a criança começa a identificar essas regras já deixa claro que a situação imaginária que ela criava já não está tão aparente como antes, havendo uma mudança no processo de

maturação em evolução. O autor evidencia, ainda, que o jogo com regras se inicia normalmente na idade pré-escolar (VYGOTSKY, 1998).

Segundo Vygotsky (1991, p. 62), “[...]os jogos esportivos (não somente os esportes atléticos, mas também outros jogos que podem ser ganhos ou perdidos) são, com muita frequência, acompanhados de desprazer, quando o resultado é desfavorável para a criança”.

Nesse sentido Vygotsky(1991) afirma:

A opinião popular é olhar as brincadeiras como uma forma de ócio, como um tipo de divertimento que apenas faz o tempo passar. É raro ver algum valor que seja nas brincadeiras, no máximo pode-se pensar nas brincadeiras como uma forma de fraqueza natural da infância a qual ajuda a criança a matar o tempo por um período (VYGOTSKY, 1991, p. 88).

Para Piaget (1994), o jogo contribui para a construção do conhecimento, principalmente nos estágios sensório motor e pré-operatório. Desta forma, conforme esse autor, as crianças se adaptam desde cedo com os objetos no seu tempo, no espaço e desenvolvem a noção de representação e, finalmente a lógica. Isto porque, para este autor, o jogo se dá em um período em que a criança usa a imitação para representar algo, porém, enquanto nesta há uma predominância da acomodação, no jogo, a característica essencial é a assimilação.

Assim Piaget(1994) diz que:

Se o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre assimilação e acomodação, enquanto a imitação prolonga última por si mesma, poder-se-á dizer, inversamente, que o jogo é essencialmente assimilar, ou assimilação predominando sobre a acomodação (PIAGET, 1994, p. 115).

Ao falar da importância e necessidade do jogo para o desenvolvimento da criança, Piaget (1994), destaca que quando a criança se relaciona com o mundo dos adultos, ela vai percebendo esse mundo de outra forma e, para ela, se torna tudo muito estranho e complicado de se entender. O autor evidencia que a falta de compreensão em relação a realidade pode ser percebida, por exemplo, em relação a algumas normas e regras, atitudes e conceitos que lhe são impostos, como: ter hora certa para tudo - dormir, tomar banho, comer -, no que pode ou não pegar ou mexer em certos objetos, dentre outras coisas. Com tudo isso, a criança vai procurando satisfazer suas necessidades e desejos tanto afetivos quanto intelectuais, assimilando

o real de sua imaginação, resultando daí um equilíbrio pessoal do mundo físico e imaginário.

Dessa forma, para Piaget (1994) o jogo possibilita a adaptação com a imaginação simbólica que a criança tem com o objeto aos dados da realidade sob forma de construções espontâneas que vão surgindo ao longo desse processo, fazendo com que imite o real. Ao demonstrar essa relação entre o jogo e os mecanismos relacionados à construção dessa inteligência, Piaget (1994) deixa claro também sobre a relação afetiva do jogo como incentivador e motivador no processo de ensino-aprendizagem, já que possibilita à criança uma maneira significativa de inteligência e necessidade de explorar uma investigação.

Diante disso, podemos perceber que os jogos estimulam a criança no que se refere ao domínio das habilidades de comunicação e interação, nas suas várias formas de socialização, estimulando sua autoexpressão, seu desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção e percepção, pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos e dinâmicos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação.

Acerca do uso de jogos, Carvalho (1992) considera que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante (CARVALHO, 1992, p. 14).

O jogo deve ser visto como ações que devem ser criadas e recriadas a todo o momento para que as crianças vivenciem experiências diferentes, sendo um recurso importante para estimular o processo de desenvolvimento e aprendizagem. Assim, Carvalho acrescenta que:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo (CARVALHO, 1992, p. 28).

Assim, as vontades e desejos das crianças podem ser realizados e concretizados por meio do uso da imaginação que a criança desenvolve durante o jogo, lembrando que nem sempre esses objetivos vão ser realizados de forma satisfatória. De acordo com Antunes (2003):

Os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras. Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo (ANTUNES, 2003, p. 9).

Podemos observar que há vários tipos de jogos por meio dos quais as crianças estimulam a imaginação: um simples objeto ou um jogo pedagógico oferecido pela instituição, como por exemplo, um jogo de quebra cabeça em que a criança interage com as peças enfrentando suas dificuldades e desafios para montar o quadro. Com isso, é preciso que o educador proporcione estratégias para facilitar e solucionar as dificuldades que vão aparecendo. Sobre o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem da criança, Kishimoto (2011) evidencia que:

O tipo de jogo recebe várias denominações: jogos imaginários, jogos de faz de conta, jogos de papéis ou jogos sócios dramáticos. A ênfase é dada a “simulação” ou faz de conta, cuja importância e ressaltar por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança [...] (KISHIMOTO, 2011, p.64).

A partir das considerações do autor compreendemos que a instituição deve incluir jogos no processo de ensino-aprendizagem, promovendo atividades pedagógicas direcionadas que tragam resultados, jogos que permitam perceber e conhecer as necessidades e dificuldades de cada criança. Assim, para Kishimoto (1993), há vários tipos de jogos e cada um tem suas origens e culturas que são transmitidas pela forma de se jogar. Conforme a autora, os jogos têm a função de construir uma relação nas quais se estabelece regras, critérios e sentidos, fazendo com que o convívio seja social e democrático. Isto porque, “[...]enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Segundo Kishimoto (1994), o jogo estabelece dois elementos distintos: uma é a função lúdica, quando o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente; a outra é a função educativa, quando o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. De acordo com essa autora, devemos saber que o jogo não

deve ser visto como uma tarefa difícil, pois quando a criança ouve a palavra “jogo” pode entender de várias formas esse significado.

Assim, Kishimoto (1994) esclarece que:

Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solidário, mas subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma. Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura da sociedade (KISHIMOTO, 1994, p.107).

Diante do exposto, podemos dizer que o jogo deve ser visto como uma ferramenta de aproximação para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem da criança, envolvendo a participação, como uma forma de recreação e educar ao mesmo tempo. Para esta autora:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar as crianças diante de situações lúdicas como o jogo que pode ser uma boa estratégia para aproximá-los aos conteúdos culturais ao serem veiculados na escola (KISHIMOTO, 2002, p. 13).

Através dos jogos a criança obtém um melhor desempenho, pois elas desenvolvem seu raciocínio lógico e sua criatividade e, portanto, o jogo é indispensável no desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Santos:

Se direcionados e conduzidos de maneira adequada, favorecem momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental. Proporciona aos participantes entendimentos das expressões como jogar, busca pela vitória, cooperação, aceitação da derrota e equilíbrio durante a realização das atividades, com os adversários de jogo ou companheiros (SANTOS, 2000, p.161).

As considerações desta autora estão em consonância com as percepções de Kishimoto (1994) uma vez que ambos os autores evidenciam a importância do jogo na aprendizagem da criança.

2.2 A relação de brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 5 anos de idade

As brincadeiras exercem um papel fundamental para o desenvolvimento da criança. Por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem a coordenação motora,

criatividade, autonomia e a capacidade de reflexão contribuindo para sua formação humana.

Vygotsky (2008) destaca que:

A relação entre a brincadeira e desenvolvimento deve ser comparada com a relação entre a instrução e o desenvolvimento. Por trás da brincadeira estão as alterações de caráter mais geral da consciência. A brincadeira é fonte do desenvolvimento e cria a Zona de Desenvolvimento Iminente (VYGOTSKY, 2008, p.35).

Diante do exposto, compreendemos que a brincadeira longe de ser um mero passatempo, é uma fonte do desenvolvimento e de aprendizagem. De acordo com Vygotsky a brincadeira pode ser fonte do desenvolvimento para a Zona de desenvolvimento iminente (ZDI). Esse autor afirma que:

No momento em que a criança brinca de faz de conta por exemplo, ela desenvolve suas funções psicológicas que estão em amadurecimento, pois é na brincadeira que a criança se comporta além da sua idade, agindo ou falando de modos que não fazem parte de seu repertório [...] (VYGOTSKY (2008, p. 35).

Sob essa perspectiva, na medida em que a brincadeira acontece a criança vai se desenvolvendo tendo em vista que por meio do jogo simbólico promovido pela brincadeira, a criança constrói novos significados; e, assim, é possível observar a ruptura em relação ao objeto que lhe foi entregue, dando-lhe um novo significado.

Segundo Vygotsky (1979, p. 45) “[...]a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia e na realidade uma importante ferramenta para seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”. Isso significa que em um determinado momento de desenvolvimento da criança se utiliza da brincadeira para dar sentido aos símbolos e estimular seus conhecimentos.

As considerações desse autor mostram que a criança desenvolve sua capacidade de adquirir conhecimentos mais complexos e racionais, pois, às vezes, a brincadeira é vista pela família como um simples passatempo, sem saber da importância dessas atividades para o desenvolvimento dessa criança. Também é por meio das brincadeiras que a criança aprende a se relacionar e conviver com outras crianças quando elas são realizadas em grupos, uma vez que acaba demonstrando suas emoções no momento em que está brincando. Além disso, elas são essenciais para estimular o raciocínio lógico. De acordo com Vygotsky (2008):

A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento deve ser comparada com a relação entre a instrução e o desenvolvimento. Por trás da brincadeira estão as alterações das necessidades e as alterações de caráter mais geral da consciência. A brincadeira é fonte do desenvolvimento e cria a zona de desenvolvimento iminente. A ação num campo imaginário, numa situação imaginária, a criação de uma intenção voluntária, a formação de um plano de vida, de motivos volitivos - tudo isso surge na brincadeira, colocando-a num nível superior de desenvolvimento, elevando-a para a crista da onda e fazendo dela a onda decúmana do desenvolvimento na idade pré-escolar, que se eleva das águas mais profundas, porém relativamente calmas (VYGOTSKY, 2008, p. 35).

As percepções desse autor mostram que promover uma brincadeira se torna uma ação mediadora pelo contexto sociocultural e o significado que é construído pela criança em relação a determinados objetos e de sua participação com a brincadeira. Isto porque, para Vygotsky (2008), o mais importante não é se a criança se satisfaça ao brincar, pois há algumas brincadeiras em que ela não vai sentir-se satisfeita, o que realmente interessa é qual o sentido dela para a criança.

A brincadeira estabelece possibilidades para o desenvolvimento e a aprendizagem de vários sentidos da criança tendo em vista que por meio delas pode ser trabalhado seu imaginário (VYGOTSKY, 2003). Através da brincadeira é possível identificar conhecimentos e o amadurecimento da criança, percebendo alguns aspectos que farão parte da sua personalidade. É dessa forma que afirma Vygotsky:

Apesar de a relação brinquedo-desenvolvimento pode ser comparada a relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas-tudo aparece no brinquedo, que constitui, assim no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar (VYGOTSKY, 2003, p. 135).

Para Piaget (1976) a brincadeira propicia à criança conhecimentos que possibilitam o entendimento sobre suas ações em relação ao meio em que ela se encontra. Esse autor pontua que:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação da real a atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu; Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que forneça as crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 160).

É preciso fornecer às crianças esses momentos de brincadeiras, uma vez que é por meio dela que a criança vai se preparando para a interação social com o próximo, devendo acontecer de forma criativa, participativa e que seja cativante para um desenvolvimento saudável da criança.

Conforme Kishimoto(2010):

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e outros adultos, ela descobre, em contatos com crianças e brinquedos, certas formas de usos desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou criar novas brincadeiras (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Kishimoto (2011, p. 40) afirma, ainda, que “[...]a, força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral enquanto manifestação livre e espontânea da cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar”. Sobre a importância da brincadeira Wajskop (1994, p. 67) destaca que:

Portanto, a brincadeira é uma situação privilegiada da aprendizagem infantil. Ao brincar, o desenvolvimento infantil pode alcançar níveis mais complexos por causa das possibilidades de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. A experiência na brincadeira permite as crianças: a) decidir incessantemente e assumir papéis a serem representados; b) atribuir significados diferentes aos objetos transformando-os em brinquedos; c) levantar hipóteses, resolver problemas e pensar, sentir sobre seu mundo e o mundo mais amplo ao qual não teriam acesso no seu cotidiano infantil.

Os jogos e as brincadeiras de montar e desmontar são muito importantes para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, haja vista que ampliam ainda mais a capacidade delas em diversos aspectos, tais como: sensorio motor, percepção, lateralidade, dentre outros. Conforme explica Kishimoto (2011):

Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldade de adaptação, bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Dessa forma, quando se está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos [...] (KISHIMOTO, 2011, p. 45).

Para Santos (2000, p.11), “[...]o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança”.

Diante das constatações dos autores supracitados, podemos perceber que a brincadeira não é apenas um divertimento aleatório, ela é uma necessidade em

qualquer faixa etária para a criança, uma vez que por meio dos brinquedos ou dos objetos utilizados em jogos elas têm a possibilidade de se envolver e interagir com outras crianças, desenvolvendo uma afetividade e sentimento com o próximo, facilitando a aprendizagem, a concentração, a coordenação motora, dentre outros aspectos também importantes no seu desenvolvimento cognitivo

CAPÍTULO 3: A IMPORTÂNCIA PEDAGÓGICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Neste capítulo evidenciamos a importância de práticas pedagógicas que utilizem jogos e brincadeiras na educação infantil, tentando mostrar o compromisso que a instituição educativa deve ter com a infância em relação ao desenvolvimento integral e à formação humana da criança. Para isso, destacamos o papel do professor e seu desempenho como profissional da educação como primordial para que esse desenvolvimento venha acontecer, pois pensar na prática pedagógica é pensar na aprendizagem da criança.

3.1 A importância pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil

Quando a criança entra na educação infantil, adquire os primeiros passos para o convívio social. É na instituição de educação infantil que a criança começa a ter noção mais ampliada de seus valores morais a partir das atividades desenvolvidas, bem como aprimora sua capacidade cognitiva e motora apropriadas para sua faixa etária.

Nesta perspectiva, as brincadeiras se tornam indispensáveis como recurso pedagógico para serem utilizadas com as crianças no espaço da instituição de educação infantil. De acordo com Vygotsky (2003):

A zona de desenvolvimento proximal provê psicólogos e educadores de um instrumento através do qual se pode entender o curso interno do desenvolvimento. Usando esse método podemos dar conta não somente dos ciclos e processos de maturação que já foram completados, como também daqueles processos que estão em estado de formação, ou seja, que está apenas começando a amadurecer e a se desenvolver. Assim, a zona de desenvolvimento proximal permite-nos delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação [...] (VYGOTSKY, 2003, p.113).

É na educação infantil que a criança tem seu primeiro contato com o ambiente escolar e, por isso, a instituição possui um papel importantíssimo no que se refere à construção de uma aprendizagem pautada na ludicidade. Para que isso seja possível, é necessário que sejam utilizados os jogos e as brincadeiras nas práticas pedagógicas dentro e fora da sala de aula, despertando o interesse e a motivação dessas crianças. Na concepção de Vygotsky (*apud* REGO, 2001, p.110) “[...]construir conhecimentos implica numa ação partilhada, já que é através dos outros que as relações entre sujeito e objeto são estabelecidas”.

Assim, Vygotsky (2007) considera que a brincadeira e os jogos promovem o desenvolvimento em diversos aspectos da aprendizagem infantil, trabalhando sua imaginação; permitindo que ela supere suas expectativas e possibilidades presentes em seu dia a dia no mundo real. Através dos jogos e das brincadeiras é possível identificar as funções que estão presentes na vida real das crianças; e, ainda, aquelas que precisam ser desenvolvidas e as que não estão em total conhecimento. Desta forma, conforme pontuamos anteriormente, é possível perceber traços da personalidade e sua singularidade para, por meio dos jogos simbólicos proporcionados pela brincadeira, construir e/ou substituir aspectos que precisam ser melhorados, resultando o desenvolvimento dessa nova etapa.

Dessa forma, a relação brinquedo - desenvolvimento poder ser comparada à relação instrução-desenvolvimento. Assim, a brincadeira e os jogos proporcionam uma estrutura para mudanças das suas necessidades e da consciência quando está no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Vygotsky (2007, p. 122) destaca que apesar de a relação brinquedo - desenvolvimento ser comparada à relação instrução-desenvolvimento, “[...]o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência”. Isto porque, conforme o autor, "a ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo e constitui um mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar” (VYGOTSKY, 2007). Assim sendo, para Vygotsky (2007, p. 122) “[...]criança desenvolve-se, essencialmente, através do brinquedo”.

As considerações desse autor mostram que a brincadeira e os jogos na educação infantil são fundamentais para que o desenvolvimento geral dessa criança aconteça de forma significativa, mostrando a realidade dos seus significados. Isso está evidenciado na fala do Vygotsky (2007, p. 118) ao pontuar que, “[...]as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”.

A relevância da brincadeira para desenvolvimento e a aprendizagem da criança pode ser compreendida pelo fato de que, por meio de práticas pedagógicas que envolvam jogos e brincadeiras, a criança transforma e produz novos significados e, assim, é possível perceber que há um rompimento na relação de subordinação ao brincar.

Segundo Vygotsky (*apud* WAJSKOP, 2009, p.32).

É na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brincar como se ela fosse maior do que é na realidade. Para este pesquisador, o brincar fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança. A ação infantil na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações volitivas aparecem no brincar, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escola.

Os jogos e as brincadeiras, portanto, têm duas maneiras essenciais de exercício que são o sensório-motor e o simbolismo. Elas proporcionam a assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta a necessidade de transformação do real em função das suas necessidades. Por isso, Piaget (1976, p. 160) afirma que “[...]os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil”. Ainda segundo Piaget (*apud* KIHIMOTO, 1996, p.40) “[...]o desenvolvimento do jogo resulta de processos puramente individuais e de símbolos idiossincráticos peculiares que originam da estrutura mental da criança e que só por ela podem ser explicados”.

Em consonância com esse entendimento, Maluf (2009) destaca que:

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual, e, sobretudo, nesta fase, deve-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas

necessidades biopsicossocial, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências (MALUF, 2009, p.13).

Assim, a brincadeira faz parte desse desenvolvimento e contribui para a autonomia e a capacidade de trabalhar o individual e coletivo dessa criança, pois ela se percebe como sujeito de seu próprio desenvolvimento, conseguindo melhorar seu relacionamento e convivência consigo mesma e com o outro.

Kishimoto evidencia que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral do jogo educativo [...] (KISHIMOTO, 1998, p. 23).

Dessa maneira, o processo de aprendizagem funciona em conexões, assimilações de contexto, sentidos, objetos, símbolos e outros. Dentro do universo imaginário e hipotético das crianças ela vai experimentando essas associações, tendo vários conceitos já formulados em que já assimilou com outros objetos que ela já experimentou. Nessa assertiva, Santos (2000, p.11) explica que, "[...]o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança". E, para que esse desenvolvimento significativo aconteça, a criança precisa correr, pular, saltar, experimentando sua capacidade motora no ato da brincadeira, vivenciando experiências novas no meio em que a rodeia (SANTOS, 2000). Dessa forma, na concepção da autora, ao relacionar jogos e brincadeiras, vemos que eles completam o entendimento de que um está ligado ao outro, justificando o desenvolvimento em vários aspectos como: cognitivo, motor, afetivo e social em seu processo educativo (SANTOS, 2000).

Assim, os jogos e as brincadeiras são atividades pedagógicas que estão voltados para facilitar a aprendizagem e, também, o desenvolvimento integral da criança, pois o lúdico deve ser visto como uma parceria para que esse desenvolvimento ocorra, devendo ser utilizado sempre possibilitando sua estratégia como fonte para o conhecimento.

3.2 O compromisso da instituição educativa com a infância, com o desenvolvimento integral com a formação humana dessas crianças

As instituições de educação infantil são organizações educativas voltadas para o atendimento de crianças de 0 a 5 anos de idade. Elas são consideradas como espaços educativos e, para isso, atendem crianças de vários contextos sociais, culturais e econômicos.

Diante desse entendimento, é preciso ressaltar que, ao atender crianças de diversos contextos sociais, as instituições devem levar em consideração que essas crianças trazem consigo suas vivências e um desenvolvimento e aprendizagem que são próprios da bagagem oferecida pelo social em que vivem. Assim, essas experiências e ou vivências do seio da família devem ser respeitadas para o desenvolvimento integral da personalidade dessa criança, sem saltar nenhuma etapa do seu desenvolvimento e aprendizagem.

Vygotsky (1998) ressalta que:

A criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente nos animais (VYGOTSKY, 1998, p. 62).

No contexto escolar há diversas formas de se trabalhar os jogos e as brincadeiras desde que seja com as finalidades pedagógicas, sendo uma ferramenta muito importante para o processo de ensino e aprendizagem. Assim Wajskop (1995) diz que:

Considerar desta forma a brincadeira e o brinquedo na sua relação com a educação infantil impõe uma reflexão sobre as atitudes e práticas educativas normalmente assumidas pelos profissionais em contato com as crianças. Implica, ademais, a elaboração de um programa claro de organização da rotina diária, do espaço, do tempo, das atividades, dos materiais e dos brinquedos que são propostos nas creches e pré-escolas (WAJSKOP, 1995, p. 68).

A instituição de educação infantil tem um papel fundamental para o desenvolvimento dessa criança e, por isso, ela deve proporcionar um ambiente agradável em que a criança tenha liberdade de explorar seus conhecimentos a partir de sua realidade. Ela precisa trabalhar de forma social, devendo ser sinônimo de

grandes possibilidades para a formação integral dessas crianças. As instituições de educação infantil precisam promover um espaço em que as crianças inseridas possam se desenvolver social e culturalmente, promovendo satisfação e segurança dessas crianças.

E, para que seja possível estabelecer uma organização capaz de promover a formação integral da criança no espaço da educação infantil, é essencial um planejamento pautado na busca de uma qualidade de ensino-aprendizagem. Assim, conforme Kishimoto (2011):

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas e estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem (KISHIMOTO, 2011, p. 41).

Desta forma, a instituição deve ser o principal intercessor nesse processo de desenvolvimento; ela deve promover situações nas quais a criança tenha esse contato com os jogos e brincadeiras, que vivencie momentos de satisfação e compreensão com o mundo real.

E, nesse cenário, o professor tem um papel fundamental para que essa interação com a escola seja de acolhimento. É esse profissional que deve criar espaços, disponibilizando materiais e, principalmente, que ele participe das brincadeiras fazendo a mediação da construção do conhecimento e da aprendizagem dessa criança. Isto porque, quando se trabalha na educação infantil é preciso adquirir práticas pedagógicas que despertem o interesse das crianças, estimulando a aprendizagem.

Wajskop (1995) evidencia que:

A brincadeira poderá configurar-se como espaço de diagnóstico dos interesses e necessidades infantis e se transformar em espaço de experimentação e estabilização de conhecimentos e afeto, por meio das interações entre crianças e adultos, possibilitando a criação de um vínculo com o trabalho nas diferentes áreas do conhecimento. A profissional, atenta, poderá interferir na ampliação de possibilidades de usos dos materiais e dos espaços pelas crianças, assim como tornar fácil o acesso aos diferentes conhecimentos, mediante a utilização de livros, filmes, televisão, passeios e tudo aquilo que ela for capaz de criar (WAJSKOP, 1995, p. 68).

Desse modo, é preciso respeitar as limitações, singularidades, particularidades e capacidade de desenvolvimento de cada criança, pois cada uma tem seu processo de ensino- aprendizagem, lembrando que nenhuma é igual à outra. Para Piaget:

O primeiro receio (e para alguns, a esperança) de que se anule o papel do mestre, em tais experiências, e que, visando ao pleno êxito das massas, seja necessário deixar os alunos totalmente livres para trabalhar ou brincar segundo melhor lhes aprouver. Mas é evidente que o educador continua indispensável, a título de animador, para criar as situações e armar os dispositivos iniciais capazes de suscitar problemas úteis à criança, e para organizar, em seguida, contra exemplos que levem à reflexão e obriguem ao controle das situações demasiado apressadas: o que se deseja é que o professor deixe de ser um conferencista e que estimule a pesquisa e o esforço, ao invés de se contentar com a transmissão de soluções já prontas (PIAGET, 1973, p. 18).

É importante que os profissionais das instituições tenham o conhecimento de que os jogos e as brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento e aprendizagem dessas crianças e como aplicá-los pedagogicamente. O professor irá proporcionar essas brincadeiras e jogos em todos os sentidos, possibilitando às crianças mais significados, ampliando seu repertório intelectual, pois se for trabalhado pedagogicamente irá obter a aprendizagem de forma satisfatória. É nessa lógica que Almeida destaca que:

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes [...] (ALMEIDA, 2014, p. 3).

Dessa forma, a instituição precisa ser vista como um lugar de brincadeira e jogos e não como um ambiente escolar de alfabetização. É preciso saber que essas brincadeiras devem ser diferentes das que as crianças estão acostumadas a brincar no ambiente familiar, pois deve ser planejado, pedagogicamente. Esse entendimento está em consonância com as percepções de Machado e Nunes (2011) ao pontuarem que:

Sala de aula é um lugar do brincar, caso o professor consiga conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isso, é necessário encontrar equilíbrio sempre móvel e constante entre o cumprimento de suas funções pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento da subjetividade e para a construção do ser humano autônomo e criativo (MACHADO; NUNES, 2011. p. 35).

Deste modo, é preciso que a instituição pense a forma que deve ser trabalhado em sala de aula e fora dela de que as crianças desenvolvam ainda mais os processos relacionados em seu cotidiano. Ainda de acordo com Machado e Nunes (2011),

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece as relações sociais, não somente na escola, mas também na vida de maneira geral. Favorece o fortalecimento das relações entre o ser que ensina e o ser que aprende. Com isso, brincar, muitas vezes, acrescenta ao currículo escolar uma maior vivacidade de situações que ampliam a possibilidades de a criança aprender a construir o conhecimento (MACHADO; NUNES, 2011, p.39).

O professor precisa proporcionar um ambiente adequado para que as crianças possam explorar sua coordenação motora, promover momentos de interação social com os colegas, pois o fato de brincar e jogar influencia diretamente no desenvolvimento e aprendizagem dessa criança; e, para isso, é possível encontrar nas brincadeiras e nos jogos fontes inesgotáveis de interação e afetividade. Em conformidade com Carvalho (1992):

O ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um espaço significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo (CARVALHO, 1992, p.28).

As considerações desse autor nos mostram que os jogos e brincadeiras devem ser considerados como instrumentos metodológicos, vistos como meio para atingir objetivos que sejam predefinidos. Isto porque por meio deles é possível avaliar o nível cognitivo das crianças, visando estimular sua evolução de forma integral. Assim, para Santos (2011):

A escola ludicamente inspirada não é aquela que realiza todas as atividades com jogos, mas aquela em que as características lúdicas influenciam o modo de ser do educador e interferem na organização do ambiente, na seleção das

atividades e na visão que se tem de criança, jovem, adultos e idoso, enfim, do ser humano (SANTOS, 2011, p. 23).

Diante desse pressuposto, as instituições devem proporcionar brincadeiras e os jogos e, por meio dessas práticas pedagógicas, momentos de socialização nos quais as crianças se sintam à vontade para expressar seus sentimentos, buscando um brincar significativo e alegre para elas. E, para tal, é necessário que a instituição de ensino trabalhe um currículo com atividades voltadas para as atividades de jogos e brincadeiras, pois estas viabilizam às crianças momentos de diversão, autoconhecimento, percepção e, também, constroem valores como o respeito às diferenças, a empatia com o próximo.

É preciso ressaltar que nem sempre essas atividades irão sair conforme o esperado. Assim, cabe ao professor buscar estratégias para adaptar buscando sempre a satisfação dessas crianças. Sob essa concepção Kishimoto (1994) destaca que:

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade [...] (KISHIMOTO, 1994, p. 49).

Ainda segundo essa autora:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil (KISHIMOTO, 2011, p. 37).

Diante das asserções e pontuações dos autores supracitados, é preciso compreender que as instituições de educação infantil forneçam um espaço agradável e condições adequadas para que ocorra o processo de desenvolvimento e aprendizagem. Sendo assim, é fundamental que as atividades sejam bem planejadas, contextualizadas, tendo como foco principal a criança, a fim de possibilitar que sejam

acolhidas. Isto porque, quando a criança brinca ela vivencia novas experiências, contribuindo para seu desenvolvimento integral.

Portanto, a instituição de educação infantil deve ser um ambiente em que integre a brincadeira e o jogo como uma atividade de ação educativa e não como uma atividade simplesmente para passar o tempo, pois se torna uma ferramenta importantíssima de grande valia na educação infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciarmos esta pesquisa, pontuamos como questão norteadora a seguinte pergunta: qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança na educação infantil? Para isso, estabelecemos como objetivo geral, explicar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil. E, de forma específica: explicar o processo de desenvolvimento e aprendizagem em crianças de 0 a 5 anos; explicar a relação entre jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos; e, por último explicar a importância pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

Diante das discussões apresentadas pelos autores que utilizamos para fundamentar nossas reflexões, compreendemos que os jogos e brincadeiras na educação infantil de crianças de 0 a 5 anos de idade constituem um processo fundamental para o desenvolvimento e a aprendizagem das mesmas, na medida que, são atividades que podem ser desenvolvidas de maneira individual ou coletiva. Esse tipo de atividade favorece a compreensão significativa das crianças em relação ao mundo que as cerca e auxilia no seu desenvolvimento e aprendizagem.

Assim, os jogos e as brincadeiras são fundamentais na medida em que podem transformar e contribuir para o desenvolvimento dos estágios evidenciados por Piaget, que são eles : o estágio sensório-motor, o estágio pré-operatório, o estágio operatório-concreto e o estágio operatório-formal. As brincadeiras abrem espaços para a construção e reconstrução dos conhecimentos, desenvolvem a ludicidade, estimulam a criatividade, contribuem para sua formação humana.

Por meio dos estudos desenvolvidos nesta pesquisa, vimos que ao promover as atividades pedagógicas de caráter lúdico como ferramentas para o processo de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança, deve-se respeitar sua singularidade e particularidade, tendo em vista que cada criança tem sua forma de se desenvolver durante a brincadeira que está sendo apresentada a ela. As brincadeiras devem ser vistas como parte fundamental em seu cotidiano, pois por meio delas as crianças se expressam, conhecem objetos que estão ao seu redor e constroem o significado das coisas do mundo e de si mesmas.

Assim, é brincando que as crianças descobrem o mundo. E, levando em consideração que a educação infantil faz parte do desenvolvimento desta criança, pois ela é responsável por inserir a criança no contexto social e ampliar seu repertório, suas vivências e experiências; a instituição deve atentar-se para a importância dos jogos e brincadeiras. Portanto, a educação infantil deve promover práticas pedagógicas de caráter coletivo envolvendo as crianças para sua interseção social e emocional, trabalhando seu lado afetivo, cognitivo, psicomotor e sua motricidade, fortalecendo suas relações sociais; pois é através do lúdico que a criança adquire a sua autonomia, o que vai contribuir para o desenvolvimento das suas capacidades cognitivas, psicomotoras, afetivas, dentre outras.

Entre 0 a 5 anos ocorre o processo de complexidade da criança, que não se repetirá, pois desde o nascimento a criança necessita de cuidados mínimos e de atenção. E, conforme vimos ao longo desta pesquisa, quando a aprendizagem é trabalhada sob a perspectiva dos jogos e brincadeiras desde o início, a criança vai adquirindo novos conhecimentos e descobrindo sua cultura. Assim, conceitos como: ganhar e perder, respeito à coletividade, responsabilidade, respeito às diferenças, empatia, solidariedade, socialização; são aspectos que podem ser desenvolvidos na criança através do trabalho com jogos e brincadeiras.

Ao analisar sobre a importância pedagógica dos jogos e das brincadeiras na educação infantil devemos evidenciar o compromisso da instituição com essas crianças em seu desenvolvimento e sua formação integral. Quando a criança começa na instituição de educação infantil, ela adquire seus primeiros passos para o convívio social e as brincadeiras favorecem esse processo.

Portanto, finalizamos esta pesquisa destacando a importância desse assunto tanto na formação inicial do pedagogo quando no trabalho desenvolvido cotidianamente pelos profissionais que já atuam nas instituições de educação infantil.

Esperamos que esta pesquisa seja fonte de inspiração para pedagogos e futuros pedagogos na promoção de um ambiente lúdico para as crianças.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**, 2014.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: Falar e dizer, olhar e ver, auscultar e ouvir. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BACCHINI, Isabella Furtado. **O lugar do brincar no desenvolvimento infantil: Diálogos com a Aliança pela infância**.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

FRANCA-WAJSKKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Ideias, São Paulo, 1994.

GIOCA, Maria Inez. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. Belém-Pará, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a Criança, e a Educação**. 7ª edição, Petrópolis, RJ, Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento - Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2011.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **245 jogos lúdicos:** para brincar como nossos pais brincavam. Rio de Janeiro: Walk Editora, 2011.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil:** conceitos, orientações e práticas. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009.

OSTI, **Concepções sobre desenvolvimento e aprendizagem segundo a psicogênese piagetiana.** Revista de Educação vol. XII, n.13, Ano 2009.

PALMEIRA, Jessica dos Santos, 1992- **Sete dias de brincadeiras:** a criança e seu brincar na Educação Infantil- Jessica dos Santos Palmeira-2018. 143 f.:il.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Psicologia.** Rio de Janeiro: Forense, 1967. Título original: Six études de psychologie, 1964.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: Livraria José Olympo Editora/Unesco, 1973.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** 4ª. ed. Rio de Janeiro: Forense/Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança.** Tradução Elzon Lenardon. 2. ed. São Paulo: Summus, 1994.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 1999a.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia.** Tradução: Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva - 24º Ed. Rio de Janeiro: FORENSE UNIVERSITARIA, 1999b.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança.** São Paulo, 2006.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky:** uma perspectiva histórico-cultural da educação. 21 ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2010.

REGO, Teresa Cristina. **Uma perspectiva histórico-cultural da educação.** Petrópolis: Vozes, 2001.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Monica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Ver. Humanidades, Fortaleza, v.23, n.2, p.176-180, jul./dez. 2008.

SANTOS, S. M. P. Brinquedoteca: **A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico-vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2, ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

TAVARES, Rita De Cassia, BORELLA, Douglas Roberto. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do conhecimento. Ano 04, Ed.03, Vol.05, pp.106-116. Março de 2019. ISSN: 2448-0959.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Antídoto;1979.

VYGOTSKY, L.S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes,1984.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. Ed. São Paulo: Martins Pontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6 ed. Michael Cole et. Al. (Org..). Tradução de Jose Cipolla Netto, Luiz Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 2003. (Capítulo. 6) (Psicologia e Pedagogia). p. 103-119.

VYGOTSKY, L.S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, L.S; Luria, A.R.; Leontiev, A.N. **Linguagem, Desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. São Paulo. Ícone,2006, p.103-118

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **A brincadeira e seu papel no desenvolvimento psíquico da criança**. Revista Virtual de Gestão de iniciativas Sociais. Jun.2008.

WAJSKOP, G. **O brincar na Educação infantil**. Cad. Pesq., São Paulo, n.92, p.62-69, fev. 1995.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 8. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2009.

Anexo 1: Quadro de Dissertações da BDTD

Dissertações que abordam sobre o Jogos e brincadeiras na educação infantil	Títulos e nome dos autores	Data de publicação
Dissertação- BDTD	Conhecimentos matemáticos presentes em brincadeiras da educação infantil que envolve o corpo, em movimento. Paulo Roberto Duarte Barbosa	2020
Dissertação- BDTD	Simsalame; Vamos brincar duque? As relações de Gênero e o brincar em uma unidade municipal de educação infantil. Andreia Juliana Costa	2018
Dissertação- BDTD	Um estudo sobre o processo de singularização de crianças através de jogo protagonizado. Rubens André Carloto de Souza	2010
Dissertação- BDTD	Brincadeiras, jogos e autorregulação de aprendizagem na educação infantil: um estudo de intervenção. Maria Roberta Miranda Furtado	2018
Dissertação- BDTD	Relações educativas no brincar na educação infantil e no ensino Fundamental: construção de identidades autonomia em crianças. Camila Tanure Duarte	2015
Dissertação- BDTD	Narrativas infantis: estudo da agência da criança no contexto de uma creche universitária. Ceciana Fonseca Veloso Melo	2010
Dissertação- BDTD	O brinquedo em instituições públicas da educação infantil: os	2011

	significados atribuídos por pais e professores. Lorena Olímpio Alvare	
--	--	--

Fonte: elaborado pela autora com base em dissertações da BDTD