

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES
CURSO DE PEDAGOGIA
MONOGRAFIA II

PRICYLLA BORGES PEREIRA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GOIÂNIA

2022

PRICYLLA BORGES PEREIRA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia elaborada para fins de avaliação final da disciplina Monografia II, do Curso de Pedagogia - Escola de Formação de Professores e Humanidades - EFPH, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás - PUC Goiás, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a. Elianda Figueiredo Arantes Tiballi.

GOIÂNIA

2022

BANCA EXAMINADORA

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

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

DEDICATÓRIA

Dedico esta monografia, aos meus pais Absalão e Divina, meus maiores incentivadores nesta caminhada. Exemplos de seres humanos, que com muito amor, carinho e simplicidade, me guiaram para seguir o melhor caminho

AGRADECIMENTOS

Primeiramente sou grata a Deus, pela minha vida e por sempre me ajudar em todos os obstáculos no decorrer do curso, por ter me permitido, através do meu esforço, dedicação e compromisso alcançar esta etapa tão almejada e sonhada da minha vida, minha graduação.

Agradeço aos meus pais Absalão e Divina pelo apoio que sempre deram, me incentivando e investindo na minha formação, sempre me estimulando a prosseguir com coragem e determinação em busca da vitória. Ao meu esposo Gean Michel e meus filhos, João Paulo e Kalleby, que sempre me incentivaram para que eu pudesse conquistar esse objetivo, o meu amor e gratidão por tudo. Aos meus sogros João e Iraci por toda ajuda, apoio e compreensão. Sem vocês eu não teria conseguido chegar até aqui.

À professora orientadora Doutora Elianda Figueiredo Arantes Tiballi, sou grata pela mediação na minha relação com o conhecimento, pela paciência, apoio e compreensão que me levou à elaboração deste trabalho, suas ponderações foram necessárias e importantes para que eu conseguisse concluir o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, com sucesso.

À todos os professores e professoras da Escola de Formação de Professores e Humanidades – EFPH da PUC Goiás, que fizeram parte de todo o processo ensino-aprendizagem, contribuíram com seus ensinamentos e tiveram grande parcela para o meu crescimento e desenvolvimento intelectual.

A todos, minha gratidão!

RESUMO

No processo do ensino-aprendizagem são necessários recursos pedagógicos apropriados que auxiliem a criança. O professor utilizando de técnicas e métodos adequados, possibilita o ensino mais agradável, atraente e divertido. A presente pesquisa tem como objetivo apresentar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, tendo como fundamentação teórica Jean Piaget (1978) e Lev Vygotsky (1998). Os procedimentos metodológicos utilizados nessa pesquisa foram a pesquisa de natureza qualitativa bibliográfica, no qual, a pesquisadora realizou o levantamento de teses e dissertações acerca do tema investigado. No primeiro capítulo, apresentamos a análise de como se caracteriza o processo de aprendizagem e como os jogos e brincadeiras na educação infantil podem contribuir para o desenvolvimento das crianças na educação infantil de 0 a 5 anos e 11 meses. No segundo capítulo, consta a dimensão pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil de acordo com os teóricos Piaget e Vygotsky. No terceiro e último capítulo, contém análises, exemplos, imagens de cada jogos e brincadeiras e sua contribuição para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Como resultado deste estudo investigativo, reafirmamos a compreensão da necessidade de oportunizar à criança espaços e tempo destinados aos jogos e brincadeiras, para que estas desenvolvam as suas potencialidades afetivas, cognitivas e motoras, aprimorem a socialização, a criatividade, a comunicação e a interação social, enfim, que desenvolvam as suas potencialidades de maneira contínua e adequada.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação Infantil. Jogos. Brincadeiras.

Sumário

INTRODUÇÃO	09
OBJETIVOS.....	12
PROBLEMATIZAÇÃO DO TEMA	12
PROCEDIMENTO METODOLÓGICO	14
CAPÍTULO 1	15
ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZADO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DOS 0 AOS 5 ANOS	15
1.1 A concepção de Lev Semionovich Vygotsky	15
1.2 A concepção de Jean William Fritz Piaget.....	17
1.2.1 Teoria Genética e processos do desenvolvimento e seus estágios	19
1.2.1.1 Primeiro estágio: Sensorio Motor	19
1.2.1.2 Segundo estágio: Pré-operatório	20
1.2.1.3 Terceiro estágio: Operatório concreto	21
1.2.1.4 Quarto estágio: Operatório formal.....	21
CAPÍTULO 2	23
A DIMENSÃO PEDAGÓGICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE ACORDO COM PIAGET E VYGOTSKY	23
CAPÍTULO 3	30
JOGOS QUE PODEM CONTRIBUIR PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	30
3.1 Desenvolvimento Motor	30
3.1.1 Quais são as cores?.....	31
3.1.2 Jogo de encaixe	31
3.1.3 Circuito com balões.....	32
3.2 Desenvolvimento Cognitivo	32
3.2.1 Simetria.....	33
3.2.2 Formas geométricas.....	33
3.2.3 Quebra-cabeças.....	34
3.2.4 Raciocínio lógico	34
3.3 Criatividade e comunicação	35
3.3.1 Técnicas artísticas.....	35
3.3.2 Colagens e dobraduras.....	36
3.4 Habilidades matemáticas.....	37
3.4.1 Contagem	38

3.4.2 Sequência numérica.....	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43

INTRODUÇÃO

Esta monografia tem como tema central Jogos e Brincadeiras na Educação infantil. O lúdico é um atributo, uma ação humana que pode se manifestar por meio de jogos e brincadeiras e estes, quando relacionado à educação tem o papel de um método pedagógico, podendo auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

Dentre várias contribuições que os jogos e brincadeiras agregam à formação e ao desenvolvimento da criança, podemos destacar o ato de promover expressivas motivações nas crianças, as quais são: a estimulação da imaginação, o aumento das interações para o aprendizado, o desenvolvimento da autoconfiança, a organização, a concentração, o senso cooperativo, desenvolvimento da socialização e o aumento das interações da criança com as outras crianças. Resultando em objetivos claros, que podem e devem ser alcançados, o de educar e instruir.

As crianças se expressam por diversas linguagens e emoções, por isso, é de fundamental importância propiciar a aprendizagem delas e mediar para que possam mostrar suas capacidades de imaginação e criatividade e isso requer propostas que lhes permitam autonomia, direitos de escolha e participações efetivas no cotidiano da escola e no trabalho pedagógico. É através das interações que as crianças constroem suas relações e sua identidade pessoal e coletiva. A aprendizagem na educação infantil acontece quando o professor estrutura e monta um currículo significativo para a criança, sendo necessário um projeto bem estruturado, no qual as crianças possam ser o centro e para que elas possam aprender diferentes conhecimentos, conhecer múltiplas linguagens, pois no período da infância a aprendizagem acontece a todo momento e para cada criança de uma maneira diferente. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras podem trazer uma ampla contribuição ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Para iniciar a investigação sobre esta temática foi realizado um levantamento de pesquisas já realizadas e para isso buscamos no Banco de Dissertações e Teses da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações – BDTD os trabalhos disponibilizados, usando como descritor: jogos e brincadeiras na educação infantil. O recorte temporal desse levantamento foram os anos de 2010 a 2020. Foram encontrados:

QUADRO I - Balanço de Dissertações e Tese – BDTD – 2010 a 2020

Teses e Dissertações que abordam sobre jogos e brincadeiras na educação infantil	Título e nome dos autores	Data da publicação
Tese	Crianças e músicas como potência de transformação: brincadeira, integração e criação na educação infantil do Colégio Pedro II. Wasti Silvério Ciszewski Henriques	2018
Dissertação	O Brincar Na Formação Do Pedagogo / Professor De Educação Infantil E Dos Anos Iniciais No Estado De São Paulo. Nathalia Venancio dos Santos	2017
Dissertação	No espaço-tempo da brincadeira no Programa Curumim/SESC São Carlos: crianças e adultos, saberes em relação. Gabriela Dias Sartori	2016
Dissertação	Ações motoras de crianças com baixa visão durante o brincar: cubos com e sem estímulo visual. Beatriz Dittrich Schimitti	2014
Tese	A práxis ludo-pedagógica do professor da pré-escola. Eliana Maria Magnani	2012
Tese	Paisagens infantis: uma incursão pelas naturezas, linguagens e culturas das crianças. Adriana Friedmann	2011

Fonte: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - BDTD/2010 - 2020

No quadro apresentado, estão relacionadas as seis pesquisas localizadas sobre a temática investigada.

O primeiro é uma tese que apresenta um estudo de caso, com meninos e meninas de 3 a 6 anos, buscando investigar como a criança constrói e percebe a educação musical e que por meio de experiências sonoro-musicais, estão envolvidas em contextos de brincadeira, integração e criação, transformando a si próprias, o outro, a escola e a sociedade em que estão inseridas.

No segundo, a autora apresenta uma dissertação, explicando como o brincar tem sido estudado por diversas áreas de conhecimento e tem se destacado como imprescindível na educação infantil, especialmente em relação ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

O terceiro trabalho, trata-se de uma dissertação mostrando as discussões sobre a importância do brincar na educação infantil e as relações que emergem desse momento e como os elementos da cultura lúdica infantil estão presentes nos processos educativos construídos, tendo como eixo um processo humanizador.

O quarto trabalho, diante de pesquisas e estudos que a autora investigou, ela identificou e descreveu as ações motoras de crianças com baixa visão e visão normal aos três anos de idade, durante o brincar com cubos com estímulo visual e sem estímulo visual e comparou a frequência das ações motoras entre crianças com baixa visão e visão normal nas mesmas condições de estimulação, tendo como resultado, que as crianças com baixa visão não apresentaram déficit significativo nas ações motoras ao manusear os objetos com e sem estímulo visual.

No quinto trabalho, a autora apresentou uma pesquisa, na qual identificou que muitos profissionais da educação infantil, apresentaram dificuldades no entendimento e atendimento aos interesses e necessidades lúdicas infantis e após analisar as atividades, observou que a compreensão das professoras acerca do brincar e da brinquedoteca estaria permeada de ideias empiristas¹.

O sexto trabalho é uma tese, e nele o autor buscou estimular o diálogo entre a antropologia e a educação, relatando a necessidade de imersão no universo infantil,

¹ Empirismo é um movimento filosófico que acredita nas experiências humanas como únicas responsáveis pela formação das ideias e conceitos existentes no mundo.

na alfabetização lúdica dos educadores e seu permanente autodesenvolvimento, a fim de que se possam ressignificar propostas educacionais a partir das crianças, vistas em seus contextos, defendendo a importância de se dar voz às crianças, ouvi-las e compreendê-las, nas expressões de seu universo e de suas culturas, destacando o papel fundamental concedido aos educadores, evidenciando a necessidade de mais pesquisas sobre esta temática.

Através destes levantamentos, reafirmou ainda mais a curiosidade e atração pelo tema, me levando ao questionamento que orientou o desenvolvimento desta pesquisa: Qual é a importância pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil?

Esta indagação orientou a realização desta pesquisa que teve como objetivo geral explicitar a importância pedagógica de jogos e brincadeiras na educação infantil e como objetivos específicos: Analisar o desenvolvimento e a aprendizagem da criança na educação infantil dos 0 aos 5 anos e 11 meses; explicitar a dimensão pedagógica dos jogos e brincadeiras; explicitar a contribuição dos jogos na aprendizagem das crianças.

PROBLEMATIZAÇÃO DO TEMA

Para o embasamento dessa pesquisa, iniciei realizando um breve estudo exploratório acerca de como se caracteriza o processo de aprendizagem e como os jogos e brincadeiras na educação infantil podem contribuir para o desenvolvimento das crianças de 3 a 5 anos e 11 meses, destacando a construção do conhecimento e desenvolvimento, sustentado pelos teóricos Lev Semionovitch Vygotsky e Jean William Fritz Piaget.

Para Vygotsky (1998), o desenvolvimento cognitivo da criança, se dá em relação à outros sujeitos, ou seja, através do meio à qual ela está inserida e através das relações que ela tem com o outro. Para este teórico, o processo de aprendizagem está unificado e vinculado ao processo desenvolvimento.

Vygotsky (1998), conceitua que o desenvolvimento das funções psicológicas superiores dá-se no decorrer da vida, ele não determina etapas do desenvolvimento

da criança, para ele o sujeito se constrói nas relações, sendo através das relações com outros indivíduos que o sujeito desenvolve novas aprendizagens e conhecimentos.

Segundo Vygotsky (1998), a utilização de jogos e brincadeiras é de fundamental importância para que, por meio do lúdico, a criança seja desafiada, de modo que ela reproduza e crie novas regras. Os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados como um planejamento para que aconteça o processo do ensino e aprendizagem.

Para Vygotsky, o lúdico é de suma importância, pois, segundo este autor:

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o 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, 1991, p.122).

Assim como Vygotsky (1998), Piaget (1978) também se dedicou à análise do papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil. Ao investigar a relação entre desenvolvimento infantil e o papel dos jogos neste desenvolvimento, Piaget, destaca a criança como um sujeito proativo, portador de interações, e que desde seu nascimento a criança é portadora de conhecimentos prévios, conhecimentos estes relacionados à sua sobrevivência, é através deles que elas irão adquirir novos conhecimentos.

Para Piaget (1978), os jogos e as brincadeiras no desenvolvimento cognitivo são instrumentos obrigatórios para as atividades intelectuais. A atividade e o ato lúdico não são apenas um passatempo para gastar energia delas, mas são recursos que possibilitam o desenvolvimento intelectual das crianças. Segundo definição deste autor:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação da real à 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 se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p.160).

Ainda segundo Piaget (1976), o ato de brincar tem influência nos processos cognitivos das crianças lhes permitindo construir conhecimentos sobre o mundo de

uma forma representacional, desempenhando um raciocínio lógico e produzindo novos significados para si mesma, aprimorando suas capacidades de representação, dando diferentes e novos sentidos para suas ações.

Piaget (1978) ressalta, que os símbolos poderiam ser conceitos ‘carregados’ de afetividade e os jogos e brincadeiras oferecem a oportunidade para a criança desenvolver formas próprias de compreensão das representações simbólicas.

Observa-se muitas vezes, no jogo, a existência de símbolos dos quais a significação não é compreendida pelo próprio sujeito... Todo símbolo é, ao mesmo tempo, consciente sob um ângulo e inconsciente sob outro, dado que todo pensamento, mesmo o mais racional é também, ao mesmo tempo, consciente e inconsciente (PIAGET, 1978, p. 220).

Ao incluir a brincadeira e o jogo na educação infantil, Piaget caracteriza, a formação de estruturas intelectuais da aquisição dos conhecimentos. A brincadeira e o jogar, enquanto recursos de integração, contribuem para a aprendizagem. Desse modo, ao se relacionar com os outros e com o mundo de maneira lúdica, a criança manifesta a sua fase de desenvolvimento cognitivo e produz conhecimentos e aprendizagens, conforme o seu nível de desenvolvimento.

A partir desta compreensão iniciei este estudo investigativo, estabelecendo critério metodológicos que pudessem definir o percurso da investigação.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

A partir da definição do tema e do problema desta pesquisa, ficou evidenciado que esta seria uma pesquisa de natureza qualitativa, do tipo bibliográfica.

A pesquisa qualitativa em educação, segundo Brito, Silva e Oliveira (2021), tem o propósito de possibilitar o entendimento sobre diversos fatores da realidade, permitindo a análise e a compreensão do processo das ações e práticas, ou seja, a análise dos aspectos da realidade que se pretende investigar a partir do processo de sua constituição e, não apenas do produto final deste processo.

De acordo com Teixeira (2015), a pesquisa qualitativa tem a característica principal de ser descritiva, ou seja, é um trabalho de conteúdo repleto de situações, acontecimentos e descrições pessoais.

A pesquisa bibliográfica foi realizada para identificação de autores que trabalham com a temática desta monografia e que possam oferecer fundamentação teórica para este estudo investigativo. Esta pesquisa foi desenvolvida em duas etapas: 1 - O levantamento de dissertações relacionados sobre o tema, encontrados no Banco de Dissertações e Teses na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações – BDTD, tendo como período estabelecido para o recorte temporal os anos de 2010 à 2020 ; 2 - as obras e textos de Vygotsky (1998) e Piaget (1978) referentes ao tema jogos e brincadeiras na educação infantil, que serão considerados as principais referências teóricas para a realização desta pesquisa, e a busca de outros autores que, a partir destes, investigam esta temática.

O resultado deste trabalho encontra-se exposto nesta monografia composta de três capítulos. O capítulo I, que explicita desenvolvimento e aprendizado das crianças na educação infantil dos 0 a 5 anos e 11 meses na concepção de Lev Vygotsky e na concepção de Jean Piaget; o capítulo II, analisa a dimensão pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil; o capítulo III, apresenta modalidades de jogos e brincadeiras que podem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança na educação infantil.

CAPITULO 1

ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZADO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Este capítulo tem como objetivo a análise de como se caracteriza o processo de aprendizagem na educação infantil, destacando a construção do conhecimento e o processo de desenvolvimento, sustentado pelos teóricos Lev Semionovitch Vygotsky e Jean William Fritz Piaget.

1.1 A concepção de Lev Semionovich Vygotsky

O teórico Lev Semionovitch Vygotsky nasceu no dia 05 de novembro de 1896, em Orsha, pequena cidade perto de Minsk, a capital da Bielo-Rússia, filho de uma de uma próspera e culta família judia viveu um longo período em Gomel, também na

Bielo-Rússia. Teve um tutor particular e se dedicou a leitura até ingressar no curso secundário, concluído aos 17 anos com excelente desempenho. Sua jornada acadêmica foi constituída por diversas formações, sendo elas em: Direito, Literatura, História e psicologia. O seu interesse pelas funções mentais superiores, cultura, linguagem e processos orgânicos cerebrais o levaram a trabalhar com pesquisadores, que deixaram importantes contribuições para o Instituto de Deficiência de Moscou, entre eles o livro “A Formação Social da Mente” onde aborda os processos psicológicos tipicamente humanos, analisando-os a partir da infância e do seu contexto histórico-cultural.

Vygotsky (1998) estabeleceu sua teoria de desenvolvimento infantil partindo da concepção de ser humano e realidade. Para ele, o sujeito é concebido a partir do materialismo histórico dialético, compreendendo que sua relação com a realidade se dá por mediações que lhes permitem ser transformado pela natureza, e esta, por sua vez, é transformada por ele. Dessa forma, a mediação se processa pela utilização de instrumentos e signos que possibilitam, pela interação social, a transformação do meio e dos sujeitos. A teoria marxista foi de grande importância e teve um papel fundamental no seu pensamento. Segundo Marx, as mudanças históricas na sociedade e na vida material, geram mudanças na natureza humana.

Para Vygotsky (1978), o desenvolvimento cognitivo da criança, se dá em relação à outros sujeitos, ou seja, através do meio à qual ela está inserida, e através das relações que ela tem com o outro. Para este teórico, o processo de aprendizagem está unificado e vinculado ao processo de desenvolvimento.

Vygotsky (1998), conceitua que o desenvolvimento das funções psicológicas superiores dá-se no decorrer da vida, ele não determina etapas do desenvolvimento da criança, para ele o sujeito se constrói nas relações, sendo através das relações com outros indivíduos que o sujeito desenvolve novas aprendizagens e conhecimentos.

O nível de desenvolvimento real é o que a criança já aprendeu é tudo aquilo que já faz parte de seus conhecimentos. No nível de desenvolvimento potencial é aquilo que a criança tem condição de aprender, mas ainda não aconteceu esse aprendizado. O teórico relata que a aprendizagem gera uma zona entre os níveis de

desenvolvimento, essa é a zona de desenvolvimento proximal ou próximo. 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 estão 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 àquilo que está em processo de maturação (VYGOTSKY, 2003. p. 113).

Segundo Vygotsky (1998), a utilização de jogos e brincadeiras é de fundamental importância para que, por meio do lúdico, a criança seja desafiada, de modo que ela reproduza e crie novas regras. Os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados como um planejamento para que aconteça o processo de ensino-aprendizagem.

Para Vygotsky (1998), o lúdico é de suma importância, pois, segundo este autor:

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o 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.122).

1.2 A concepção de Jean William Fritz Piaget

Jean William Fritz Piaget nasceu dia 9 de agosto de 1896, em Neuchâtel na Suíça e faleceu em setembro de 1980, foi um conceituado psicólogo e um dos mais importantes pensadores do século XX. Desde sua adolescência tinha um olhar curioso pela natureza, chegando a realizar experimentos em moluscos e até mesmo publicar artigo científico sobre pardal albino.

Na sua formação acadêmica aos 23 anos recebeu o título de doutor em ciências, em seguida estudou psicopatologia e psicologia com Henri Piéron e Henri Delacroix. Posteriormente, Piaget investiu em estudar a mente humana

especificamente a de crianças, trabalhando em um laboratório de psicologia experimental infantil. Realizou diversos estudos e observações em seus filhos.

No decorrer de sua vida recebeu diversos títulos honorários de universidades que reconheciam suas pesquisas e estudos. De acordo com Munari (2010), mesmo Piaget não sendo pedagogo a sua curiosidade por entender como as crianças aprendiam o levou a elaboração de vários livros sobre o tema, sendo forte influência na área da educação, pelo fato de seus estudos acerca do desenvolvimento cognitivo e sua relação com os fatores biológicos, assim, especificaremos alguns estágios, conhecidos por estágios de desenvolvimento.

Piaget (1978) relaciona a inteligência como uma adaptação que ocorre entre o organismo e o ambiente, assim dizendo, são mudanças lineares que acontecem constantemente para que a criança alcance formas complexas e que vá a busca do equilíbrio entre o interno e o externo, ao ocorrer essa equilibração gera-se o conhecimento. Conforme Munari (2010) em sua obra:

Dizer que a inteligência é um caso particular da adaptação biológica é supor que é essencialmente uma organização cuja função é estruturar o Universo, como o organismo estrutura o meio imediato. Para descrever o mecanismo funcional do pensamento em termos verdadeiramente biológicos basta encontrar os invariantes comuns a todas as estruturas de que a vida é capaz. O que deve traduzir-se em termos de adaptação não são os objetivos particulares visados pela inteligência prática, nos seus primórdios (estes objetivos serão alargados até abrangerem todo o saber), mas a relação fundamental própria do conhecimento em si: a relação entre o pensamento e as coisas (MUNARI, 2010. p. 28).

Para Piaget o desenvolvimento precede ao aprendizado, ou seja, ele é um pré-requisito para a aprendizagem. O desenvolvimento é pensado como um processo contínuo e que ocorre por meio de da interação do sujeito com o meio ao qual está inserido. Para Silva (2007), encontramos o seguinte esclarecimento:

Agora, é o desenvolvimento psicológico e cognitivo que determina e possibilita o desenvolvimento da inteligência e do pensamento racional. Os fatores contextuais ou sociológicos não são esquecidos ou minimizados, mas submetidos ao desenvolvimento e à maturação dos aspectos biológicos e psicológicos. Contudo, uma vez mais, a complexidade da teoria piagetiana requer que avancemos em nosso entendimento da mesma. Tal ênfase biológica não se trata de uma transformação radical ou mesmo em uma tomada de posição maturacionista. Nesta etapa da obra piagetiana, ele continua afirmando que a inteligência não se dá apenas pelo conhecimento do meio, ou conhecimento das coisas, tão pouco pela simples maturação de estruturas cognitivas. Trata-se, sempre, de uma posição interacionista (SILVA, 2007. p. 56).

Ao investigar a relação entre desenvolvimento infantil e o papel dos jogos neste desenvolvimento, Piaget, destaca a criança como um sujeito proativo, portador de interações e que desde seu nascimento a criança é portadora de conhecimentos prévios, conhecimentos estes relacionados à sua sobrevivência, é através deles que elas irão adquirir novos conhecimentos.

Para Piaget (1976), a criança é construtora do seu próprio desenvolvimento que ocorre em quatro etapas subsequentes.

1.2.1 Teoria Genética: processos do desenvolvimento e seus estágios

Os estudos do teórico Jean Piaget exerceram grande atuação na área da educação especialmente na educação infantil, em função de sua construção da psicologia genética que é um estudo do desenvolvimento cognitivo que inicia desde o nascimento da criança até a adolescência. O autor destaca que os processos de conhecimento dependem de um equilíbrio do organismo do indivíduo com o meio externo, refere-se criança como responsável pelo seu desenvolvimento, pois a medida que o organismo evolui, ocorre a maturação do mesmo, os mecanismos mentais vão modificando de acordo com as interações com o meio ambiente.

De acordo com o teórico, a criança compreende a realidade agindo sobre ela, suas relações com o meio externo por alguns esquemas. O primeiro esquema é o de ação, onde estão localizados os reflexos da criança, como o ato pegar tudo, sugar o leite e entre outros. No segundo, temos esquema de representação onde a criança possui a capacidade de entender e separar significado (perceptível, material e concreto) do significante (abstrato, imaterial e mental), ou seja, a “função semiótica” (SILVA, 2007). Esses esquemas se desdobram em quatro estágios distintos, sendo eles respectivamente: sensório-motor, pré-operatório, operatório-concreto e operatório formal, que serão apresentados a seguir:

1.2.1.1 Primeiro estágio: Sensório motor

O primeiro estágio é o sensório motor essa etapa ocorre dos 0 aos 2 anos, nos primeiros meses de vida, os comportamentos da criança nessa fase são determinados por reflexos, que são respostas biológicas a estímulos externos, e tem a função de

garantir a sua sobrevivência, utilizando-se dos cinco sentidos, paladar, visão, tato, audição e o olfato. Gradualmente a criança adquire conhecimentos sobre a relação de causa e efeito no mundo que a cerca, a partir daí a criança começa a exibir comportamentos direcionados a determinados objetos, ou seja, ela passa a se comportar de forma a provocar resultados desejados.

Segundo Piaget (1978), durante a maior parte da etapa sensório motor o pensamento da criança está restrito aos objetos do seu ambiente, mas em sequência a criança desenvolve o pensamento simbólico, ou seja, a capacidade de pensar em objetos e pessoas ausentes. Uma vez que os objetos não precisam estar presentes para a criança pensar neles, ela é capaz de planejar atos com objetos mentais. É por meio da sensação e da motricidade que a criança estabelece contato com o mundo.

No percurso de internalização dos esquemas motores um importante passo destacado por Piaget é o da formação do objeto. Por volta do 8º mês, a criança começa a estabilizar suas percepções do mundo, estabelecendo uma continuidade no espaço e no tempo dos objetos com os quais interage. Tal estabilidade decorre de uma maior mobilidade dos esquemas motores, da maturação neurológica e da experiência que a criança vai adquirindo no interagir com seu meio. A formação do objeto não se completa de imediato, será preciso um longo caminho, até a adolescência, para a completa realização desta noção (SILVA, 2007. p. 56).

1.2.1.2 Segundo estágio: Pré-operatório

O segundo estágio é o pré-operatório, ele ocorre dos 2 aos 7 anos de idade, conhecido também como a primeira ou pré-infância refere-se ao surgimento da linguagem, possui habilidades de representar objetos e eventos mentalmente, tendo uma visão mais ampla. A partir desta fase, a criança terá a capacidade de narrar fatos, representar situações já vividas ou futuras e interagir socialmente com instrumentos comunicativos mais estruturados. De acordo com Piaget (2003):

Assim que a linguagem estiver um pouco mais aprimorada, ocorre a fase dos “por quês”, surgindo aproximadamente aos cinco anos e meio de idade. Para a criança, tudo deve ter uma explicação, um motivo, nada é por acaso. Muitas vezes, os adultos não acham respostas para as interrogações infantis, devido às perguntas serem sobre assuntos triviais (PIAGET, 2003).

Esse período possui, de acordo com Goulart (1987, p. 23), subdivisões:

- De 2 a 4 anos: aparecimento da função simbólica por meio da linguagem, do jogo e da imitação. A criança constrói conceitos a partir das experiências visuais concretas.

- De 4 a 5 anos e meio: ela “calcula” sua realidade por meio de perguntas sucintamente elaboradas: Onde? Como? Por quê? E suas respectivas respostas. É o início da famosa fase dos “PORQUÊS”! Dessa forma, ela inicia a construção de significados do que se passa ao redor, de situações e fenômenos a serem compreendidos. É um período rico em descobertas, em relação à etapa anterior, podendo-se observar que a criança apresenta traços marcantes e peculiares.
- De 5 anos e meio a 7 anos de idade: a criança elabora e organiza seu mundo por intermédio de esquemas padrões de respostas para eventos que ainda não possui subsídios para compreender e explicar.

1.2.1.3 Terceiro estágio: operatório concreto

O terceiro estágio é o operatório concreto, inicia entre 7 a 11 anos de idade, nesta etapa o pensamento da criança começa a apresentar a forma de operações concretas e lógicas, ela consegue pensar objetos e eventos, levando em consideração diferentes características e perspectivas. A criança percebe que seu ponto de vista é compartilhado e que está sujeita a erros.

Nessa fase, elas progridem de um pensamento egocêntrico para um que se constitui na razão, percebe que outras pessoas pensam diferente dela e que sentem coisas diferentes também. Compreendem regras, sendo fiéis a elas, e estabelecem compromissos. A comunicação torna-se possível (já é uma linguagem socializada), sem que, no entanto, possam discutir diferentes pontos de vista. Nessa fase a criança também já desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem e causalidade. O que é adquirido também nessa etapa é a capacidade de representação de uma ação no sentido inverso de uma anterior, anulando a transformação observada.

1.2.1.4 Quarto estágio: operatório formal

O estágio operatório formal inicia-se a partir dos 12 anos, início da adolescência, nesse estágio a criança torna-se capaz de pensar e raciocinar sobre a realidade, conceitos abstratos, hipóteses afirmações contrárias aos fatos. Ela também é capaz de entender a linguagem figurada. Conceitos científicos e filosóficos são apreendidos nesse estágio, consegue separar, controlar variáveis, realizar

experimentos científicos. Nesse último estágio permite ao adolescente usar a lógica para solucionar problemas específicos e até mesmo abstratos, podendo planejar ações futuras, pois sua percepção acerca do mundo se torna complexa e o seu olhar sobre ele amplia.

Piaget (1978) afirma que os jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo é um instrumento obrigatório para às atividades intelectuais. A atividade e o ato lúdico não são apenas um passatempo para gastar energia delas, mas são recursos que possibilitam o desenvolvimento intelectual das crianças. Segundo definição deste autor:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação da real à 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 se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p.160).

Ainda segundo Piaget, o ato de brincar tem influência nos processos cognitivos das crianças, lhe permitindo construir conhecimentos sobre o mundo de uma forma representacional, desempenhando um raciocínio lógico e produzindo novos significados para si mesma, aprimorando suas capacidades de representação, dando diferentes e novos sentidos para suas ações.

Piaget (1978) ressalta, que os símbolos poderiam ser conceitos 'carregados' de afetividade e os jogos e brincadeiras oferecem a oportunidade para a criança desenvolver formas próprias de compreensão das representações simbólicas.

Observa-se muitas vezes, no jogo, a existência de símbolos dos quais a significação não é compreendida pelo próprio sujeito... Todo símbolo é, ao mesmo tempo, consciente sob um ângulo e inconsciente sob outro, dado que todo pensamento, mesmo o mais racional é também, ao mesmo tempo, consciente e inconsciente. (Piaget 1978, p. 220).

Ao incluir a brincadeira e o jogo na educação infantil, Piaget caracteriza, a formação de estruturas intelectuais da aquisição dos conhecimentos. A brincadeira e o jogar, enquanto recursos de integração, contribuem para a aprendizagem. Desse modo, ao se relacionar com os outros e com o mundo de maneira lúdica, a criança manifesta a sua fase de desenvolvimento cognitivo e produz conhecimentos e aprendizagens, conforme o seu nível de desenvolvimento.

CAPÍTULO 2

A DIMENSÃO PEDAGÓGICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE ACORDO COM PIAGET E VYGOTSKY.

Este capítulo que tem por objetivo compreender a dimensão pedagógica dos jogos e brincadeiras na educação infantil de acordo com os teóricos Piaget (1978) e Vygotsky (1988).

Para os autores Piaget (1978) e Vygotsky (1988), o brincar é definido como uma forma de interpretar e assimilar o mundo. As crianças, durante os jogos e brincadeiras, estabelecem relações e representações, o que estimula o desenvolvimento de capacidades sociais, cognitivas e afetivas na medida em que elas superam seu mundo habitual. Ao brincarem, as crianças planejam, criam hipóteses, desenvolvem a imaginação, constroem relações, tomam decisões e elaboram regras de convivência.

Piaget (1978), se interessou pela construção do conhecimento e buscou entender como os símbolos presentes no jogo e na imitação infantis se relacionam com a capacidade de simbolizar o mundo e a si mesma, e mais, como conferem à criança novas qualidades em seu desenvolvimento mental e novas possibilidades de interação com os objetos. Os jogos, assim como a imitação desenvolvem relações de desequilíbrio entre assimilação e acomodação, demonstram condutas desadaptadas (já que a adaptação é resultado do equilíbrio estável entre assimilação e acomodação), que são importantes para indicar o desenvolvimento cognitivo e social.

Ao apresentar a formação do símbolo na criança, Piaget (1978) demonstra como a criança constrói pré-conceitos antes dos conceitos; como o desenvolvimento caminha do pensamento egocêntrico ao intuitivo, ambos antecedendo o pensamento operatório. Os jogos simbólicos possibilitam a observação da assimilação deformante, da incorporação do mundo ao querer da criança, dirigida pela busca da satisfação das necessidades do eu. Ainda que a deformação da realidade seja o foco do jogo simbólico, Piaget (1978) destaca que a criança não perde o contato com a realidade, deformando-a intencionalmente (poderíamos dizer, conscientemente) para compor o contexto da brincadeira de ficção.

O jogo simbólico, assim como o jogo de exercício e o jogo de regras, apresentam elementos do desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Ao expandir o eu e ao desenvolver-se psicologicamente, a criança pode, cada vez mais construir novidades a partir de suas interações com o mundo físico e social.

Afirmação do teórico em relação aos símbolos lúdicos:

Se, portanto, no nível dos primórdios da representação, o aspecto de cópia inerente ao símbolo, como significante, prolonga a imitação, as próprias significações, como significados, podem oscilar entre a adaptação adequada que é própria da inteligência (assimilação e acomodação equilibradas) e a livre satisfação (assimilação que subordina a acomodação) (PIAGET, 1978, p. 116).

Na sua teoria e obra utilizou os conteúdos das brincadeiras, para compreender sobre o brincar, por que se brinca, e quais as funções do brincar no desenvolvimento psicológico, a conclusão geral apresentada pela sua teoria refere-se a razão principal para o brincar que é construir conhecimentos sobre o mundo de maneira representacional, podendo especificar, no caso dos jogos simbólicos, os objetos propriamente ditos – significados, de seus representantes - significantes.

O brincar exerce a função de permitir ao eu expandir-se, fixando suas fronteiras no e em relação ao mundo e criando novos significados para este último e para si mesmo. O desempenho desta importante função psicológica que promove a construção de conhecimentos novos que permite criar, assim como o desenvolvimento da inteligência e também da afetividade, só pode ser acessado a partir das ações de jogadores e crianças que brincam com os mais diversos materiais e objetos, conferindo-lhes os mais diferentes significados, desde significados práticos, nos jogos de exercício, até significados simbólicos jogos de ficção e de regulação recíproca (jogos de regras).

Piaget (1978) ressalta acerca e sintetiza seu enfoque psicológico, sobre os diferentes jogos, sintetizando sua teorização e seu enfoque psicogenético: “Exercício, símbolo e regra: tais parecem ser as três fases sucessivas que caracterizam as grandes classes de jogos, do ponto de vista de suas estruturas mentais” (PIAGET, 1978, p. 148).

No jogo de exercício a assimilação funcional e a repetição de resultados interessantes é um fator predominante, o que é perfeitamente demonstrado pelas ações das crianças entre zero e dois anos de idade que brincam com os objetos de

seu contexto, muito mais como um exercício de suas capacidades funcionais do que como uma expansão de seu eu e criação de novidades. No jogo simbólico, a assimilação deformante e a ficção são construídas para adaptação do mundo ao eu.

O objetivo é, nesse caso, mais do que funcional, já que ao expandir o eu pela atividade simbólica envolvida nos jogos de ficção, a criança desenvolve sua capacidade de representação, atribuindo novos significados para suas ações, para os objetos e para si mesma. Piaget (1978) ressalta a capacidade de interagir com objetos que não estão ao alcance da percepção direta, mas que são representados pelo pensamento. Isto permite um salto qualitativo fundamental para o desenvolvimento da inteligência, o de poder agora prescindir do contato físico com os objetos.

Segundo o referido teórico, os símbolos são conceitos carregados de afetividade.

Observa-se muitas vezes, no jogo, a existência de símbolos dos quais a significação não é compreendida pelo próprio sujeito... Todo símbolo é, ao mesmo tempo, consciente sob um ângulo e inconsciente sob outro, dado que todo pensamento mesmo o mais racional é também, ao mesmo tempo, consciente e inconsciente (PIAGET, 1978, p. 220).

O desenvolvimento da consciência é responsável por permitir à criança conhecer e compreender no nível de seu pensamento aquilo que já conhecia e que havia colocado em prática no nível da ação concreta. Os símbolos tem características conscientes (em evidência nos jogos de ficção que expressam a intenção de deformar o real para se divertir) e, também, inconscientes (inacessíveis ao pensamento pré-operatório da criança pequena). Os aspectos inconscientes referentes aos mecanismos das ações são também cognitivos e podem se tornar conscientes pela intervenção do meio.

Em relação aos jogos de regras, Piaget (2003) destaca o papel da assimilação recíproca e das relações sociais. Os jogos são considerados a mais verdadeira instituição infantil em suas características práticas (prática das regras) e internalizados (consciência das regras), mostram como a consciência individual, gradativamente compreende as regras e as relações sociais. Na criança pequena esta assimilação está diretamente ligada às pessoas que transmitem as regras e ao sentimento de obediência relacionado ao respeito pela autoridade, enquanto que a criança mais velha relaciona-se diretamente com a regra enquanto reguladora de ações presentes num conjunto de possibilidades. O elemento novo aqui é a ligação com o princípio regulador (regra) mais do que com as pessoas que a transmitem ou a apresentam; o

que promove segundo Piaget, a passagem da moral heterônoma ou moral da obediência, para a moral autônoma ou da justiça.

Os jogos de regras mais frequentes dentre as atividades de crianças da chamada segunda infância, mostram relações entre o pensamento lógico, os sentimentos normativos e regulações mais avançadas de tendências opostas. À perspectiva da inteligência operatória, que pode tomar as configurações e as transformações dos objetos, ações e situações, simultaneamente, corresponde uma regulação afetiva superior, capaz de coordenar diferentes valorizações presentes ao mesmo tempo, em hierarquias móveis e flexíveis. Piaget (1978) afirma que quando a inteligência se torna operatória trazendo enorme avanço no sentido da reversibilidade e flexibilidade do pensamento, possibilitando a proximidade cognitiva, a afetividade também evolui passando a se regular em sistemas de valores hierarquizados, bem como coordenando conflitos entre tendências de forças diferentes.

Os jogos de exercícios ocupam o período da inteligência sensório-motora e dos sentimentos 'instintivos', ligados às necessidades físicas e materiais. O prazer pela repetição para obter 'resultados interessantes' regula as condutas da criança pequena, juntamente com a coordenação dos esquemas motores. A satisfação das necessidades manifesta-se em sentimentos de prazer e desprazer e a conquista das metas para as ações motoras apresenta-se afetivamente em sentimentos de sucesso e fracasso. Estes sentimentos como reguladores das ações interferem nas condutas das crianças que repetem mais frequentemente os jogos que propiciaram espetáculos interessantes e que geraram prazer ligado ao sucesso das ações aí inseridas. As condutas da criança nos jogos de exercício revelam a estruturação inteligente iniciada pela coordenação dos esquemas motores e regulações afetivas correspondentes a sentimentos ligados à realização e alcance dos objetivos práticos das ações.

A ideia de transformação criadora de Vygotsky (1988), diferente de Piaget (1978), que trabalha a assimilação do real. Ambos falam numa transformação do real por exigência das necessidades da criança, mas, enquanto para Piaget a imaginação da criança não é mais do que atividade deturpada da realidade, para Vygotsky (1988), a criança cria, desenvolve o comportamento combinatório a partir do que conhece, das oportunidades do meio e em função das suas necessidades e preferências. Segundo Vygotsky (1988) a criança brinca, se desenvolve, socializa. Brincando as crianças se desenvolvem, descobrem o seu papel na sociedade e seus limites,

exploram o mundo e aprendem a realidade que vivem. A brincadeira é um importante meio de aprendizagem, desde que não seja deixado de lado o aspecto lúdico que ela traz. Os jogos e as brincadeiras são muito importantes.

[...] o objeto que (a criança) usa nas suas brincadeiras serve como uma representação da realidade ausente, e ajuda a criança a separar objeto e significado. Constitui um passo importante no percurso que levará a ser capaz de, como no pensamento adulto, desvincular-se totalmente das situações concretas (VYGOTSKY, 1988, p. 123).

Vygotsky (1988) afirma que em um jogo a criança não é mera expectadora, e sim, o sujeito principal das brincadeiras: jogos e fantasias que as levem a vivenciar, induzir, entender e absorver conceitos que ultrapasse o plano cognitivo e explore o convívio social, a autoestima, a absorção de valores. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades real e também aprende a separar objeto e significado.

Segundo o teórico, a ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação. Observando uma criança muito pequena diariamente, compreendemos que é impossível para ela separar o campo do significado do campo da percepção visual, pois há uma fusão íntima entre o significado e o que é visto. A criança usa objetos concretos atribuindo outro papel. A situação é definida pelo significado da brincadeira e não pelos elementos reais que aparecem. A criança relaciona com o significado em questão e não com os objetos concretos que tem nas mãos.

De acordo com Vygotsky (1988), o ato de brincar, especificamente no brinquedo a criança, opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados; 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. A criança faz com que um objeto influencie outro semanticamente. Ela não pode separar o significado de um objeto, ou uma palavra do objeto, exceto usando alguma outra coisa como pivô. A transferência de significados é facilitada pelo fato de a criança reconhecer numa palavra a propriedade de um objeto; ela vê não a palavra, mas o objeto que ela designa. Para uma criança, a palavra "cavalo" aplicada ao cabo de

vassoura significa "eis um cavalo", porque mentalmente ela vê o objeto por trás da palavra.

O brinquedo gera uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. O brinquedo compreende todas as habilidades do desenvolvimento de uma forma concreta, sendo uma grande fonte de desenvolvimento. Apesar da relação brinquedo-desenvolvimento poder ser comparada à relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo propicia 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 tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se através da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança, no brinquedo a criança é livre para determinar suas próprias ações.

O francês Henri Wallon (2007) foi de grande importância para compreender o desenvolvimento psicológico da criança, sendo que nesse processo brincadeira é de fundamental importância, o qual a criança deve ser inserida desde cedo. Para este estudioso o significado da infância é o lúdico.

No processo de desenvolvimento da criança, a brincadeira e o jogo são fundamentais porque trabalham as interações sociais, que é um dos fatores mais importantes para a formação da personalidade. E para isso, a afetividade é um dos fenômenos que também se inclui no processo. Associada à motricidade que pode ser impulsionada pela atividade, devido ao movimento que as crianças fazem ao jogar e brincar, é passo importante para se deflagrar o desenvolvimento psicológico. O movimento e suas aquisições acabam se definindo como a primeira comunicação, conhecido como diálogo tônico com o meio. Nesse aspecto, torna-se primordial como ferramenta para o desenvolvimento da linguagem (WALLON, 2007).

Wallon (2007) diz que a ludicidade e a brincadeira, torna-se um fato importante para a criança porque inclui atividades que são realizadas com prazer e espontaneidade, fazem parte da essência do comportamento infantil. A capacidade de movimento faz com que ocorra a comunicação, a interação; e por meio destas a descoberta de potencialidades. Neste intervalo outra manifestação humana aparece

como elemento auxiliador no processo de desenvolvimento. Trata-se das emoções, o que nos faz entender que o desenvolvimento de um indivíduo não inclui apenas cognições. Para o desenvolvimento da comunicação estão envolvidos outros elementos: afetividade, emoções, movimento e formação do eu.

São elementos que acionados quando a criança brinca ou joga, ou seja, as brincadeiras, que são assim denominadas pelos adultos como atividades de pouca importância, não têm bem essa conotação. Há que se considerar que, jogar ou brincar não são menos importantes do que outras atividades que as crianças têm que fazer para desenvolverem sua formação, como é o caso das atividades escolares mais formais. Para Wallon (2007), os adultos estão equivocados ao pensarem assim sobre a ludicidade.

O adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações (WALLON, 2007, p.98).

De acordo com Wallon, as brincadeiras ou jogos, não são apenas maneiras divertidas da criança ser, mas é uma forma de expressão pela qual ela vive seu dia a dia e através dela aprende e compreende tudo ao seu redor de acordo com seu ritmo.

Compreende-se que de acordo com as teorias Piaget (1978), Vygotsky (1988) e Wallon (2007), quando se trata de desenvolvimento da criança a ludicidade é de fundamental e primordial importância, cada um desses teóricos, dentre muitos outros traz o seu modo e a sua contribuição, indicando a apropriação das brincadeiras para a formação do ser humano, em especial quando tratam destas atividades na fase infantil.

Essas questões fazem entender como essas atividades são indispensáveis ao processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais escolares, quando a criança está na sua fase lúdica. Compreende-se que, tanto os jogos quanto as brincadeiras na educação infantil, têm sua importância em sala de aula, sendo necessário o professor disponha-se de estratégias e defina objetivos que sejam apropriados às atividades espontâneas e as que ele venha orientar.

CAPÍTULO 3

JOGOS QUE PODEM CONTRIBUIR PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Neste terceiro capítulo realizamos análises e pesquisas de jogos e brincadeiras que podem contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Conforme explicitado nos capítulos anteriores, os jogos e as brincadeiras consistem no estímulo ao desenvolvimento de habilidades novas para as crianças. São motivos de felicidade e prazer que constituem o movimento da liberdade e, por isso, reproduzem o desenvolvimento e progresso de quem sonha, sente, decide, arquiteta, aventura e age com esforço para solucionar os desafios dos jogos e brincadeiras, reinventando o tempo, o lugar e os objetos.

Os jogos e as brincadeiras na compreensão do ensino lúdico nos levam a perceber mais a criança como sujeito e como construtor de seu próprio conhecimento. Apresentaremos alguns jogos favoráveis ao desenvolvimento, que tem por finalidade o aprimoramento nos aspectos do desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, na socialização, na criatividade, comunicação e interação social.

3.1 Desenvolvimento motor

A coordenação motora envolve tanto o aspecto amplo, brincadeiras que ensinam a criança a coordenar o corpo, o espaço, quanto a motricidade fina, que são movimentos delicados e específicos como o movimento da pinça, segurar e mover um objeto de uma mão para outra.

A habilidade motora fina é importante e necessária para caligrafia e muitas outras atividades cotidianas, como vestir, higiene pessoal e a alimentação. A coordenação motora fina, refere-se às atividades relacionados aos pequenos músculos do corpo, como: escrever, coordenar os movimentos das mãos e dos olhos, criar peças, entre outros.

3.1.1 Quais são as cores?

O nome dessa atividade (jogo) é quais são as cores, é uma atividade que trabalha a motricidade fina, raciocínio lógico, percepção visual e atenção. Para a fabricação do jogo é utilizado os materiais: cartões brancos, pintados com bolinhas coloridas, prendedores e o desenho de uma bola na ponta, com as cores relacionadas no cartão. A criança com atenção deverá relacionar a cor do prendedor com a cor da bolinha que está no cartão branco.

Fotografia 1



Fonte: Rede Pedagógica

Disponível em: <https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y>

3.1.2 Jogo de encaixe

Esse jogo também trabalha as habilidades motoras finas, habilidades motoras visuais, força das mãos e pulsos e resolução de problemas. O material usado para esse jogo, é rolo vazio, e alguns canudos ou palitos, no rolo todo é feito alguns buracos, buracos maiores e menores, e a criança deverá encaixar os canudos nos buracos.

Fotografia 2



Fonte: Rede Pedagógica

Disponível em: <<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y>>

3.1.3 Circuito com balões

Circuito com balões - O objetivo do jogo é desenvolver a motricidade ampla da criança, a ideia da dinâmica é trabalhar a lateralidade, sentido, direção e espaço, como andar de lado sobre a linha, pular com os dois pés, passar por baixo dos balões.

Fotografia 3



Fonte: Brincando Crescendo

Disponível em:

<<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y>>

Fotografia 4



Fonte: Brincando Crescendo Disponível em:

<<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y>>

3.2 Desenvolvimento cognitivo

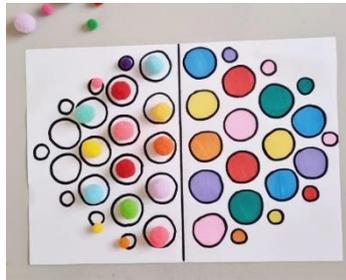
Os jogos para o desenvolvimento cognitivo são aqueles jogos que estimulam e desenvolvem funções cognitivas do cérebro, como a percepção, atenção, memória,

linguagem, as funções executivas, raciocínio, lógica, estratégia, tomada de decisões e resolução de problemas.

3.2.1 Simetria

Pareamento e simetria neste jogo é trabalhado a concentração, paciência, foco, coordenação motora, percepção visual, tamanhos e cores. A proposta do jogo é montar os pompons de acordo com a sequência ao lado olhando e encaixando conforme as cores e tamanhos representado. Para a confecção da atividade foi utilizado folha sulfite, canetinhas coloridas e pompom colorido.

Fotografia 5



Fonte: Aprendendo Ensinar

Disponível em: <<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>

3.2.2 Formas geométricas

Costurando as formas geométricas trabalhamos nesse jogo a concentração, paciência, coordenação motora fina, percepção visual e as formas geométricas. A proposta da atividade é costurar as formas geométricas representadas na camiseta em sua posição correta. Foram utilizados papelão, canetinhas colorida e barbante.

Fotografia 6



Fonte: Brincando Crescendo

Disponível em: <<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>

3.2.3 Quebra-cabeças

Quebra-cabeça trabalha a cognição, a memória, desenvolvimento da coordenação, aumenta a percepção e promove a interação social, ajuda a criança analisar e desenvolver estratégias para a montagem, estimulando o raciocínio lógico e a criatividade. Foram utilizados papelão, canetinhas coloridas, lápis de cor e foi dividido em 4 partes iguais, podendo ser dividido em mais partes.

Fotografia 7



Fonte: Crislaine Oliveira
Disponível em:
<<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>>

Fotografia 8



Fonte: Crislaine Oliveira
Disponível em:
<<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>>

3.2.4 Raciocínio lógico

Raciocínio Lógico – montando o cocar do índio – neste jogo é trabalhado a concentração, paciência, percepção visual, coordenação motora, raciocínio lógico e as cores. A proposta do jogo é colocar as penas no cocar conforme a cor indicada da sequência. O material do jogo é papelão, canetinhas coloridas, e.v.a e canudos.

Fotografia 9



Fonte: Brincando Crescendo
Disponível em: <<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>>

3.3 Criatividade e Comunicação

Atividades que produzam potencial criativo para as crianças, são de fundamental importância, pois quando estimulamos o cérebro criativo da criança estaremos proporcionando e preparando para o futuro. É necessário planejar jogos, atividades e exercícios criativo para trabalhar o desenvolvimento das crianças. No jogo utilizando a criatividade a criança em diversos momentos terá que trabalhar em equipes, desse modo, ela precisará ter uma boa comunicação para expressar-se.

Fotografia 10



Fonte: Aprendendo Ensinar
Disponível em: <https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>

Fotografia 11



Fonte: Aprendendo Ensinar
Disponível em: <https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>

3.3.1 Atividades/Técnicas artísticas

Nessas imagens são propostas para trabalhar diversas técnicas de pintura para estimular a criatividade, coordenação motora, percepção visual e a imaginação das crianças. Com recursos, objetos e utensílios do dia a dia da criança, tornando uma atividade prazerosa e criativa, para a criança criar o que ela quiser.

Fotografia 12



Fonte: Aprendendo Ensinar
Disponível em: <https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>

Fotografia 13

Fonte: Aprendendo Ensinar

Disponível em: <<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>

3.3.2 Colagens e dobraduras

Outra proposta interessante para ser trabalhada é a ideia de colagens e dobraduras com círculos para estimular a criatividade, imaginação, coordenação motora fina, concentração, memória e paciência. Os recursos de dobradura e colagem contribuem para o desenvolvimento da psicomotricidade da criança, melhorando o desenvolvimento cognitivo, visomotor, e os sentidos audição, visão e tato.

Fotografia 14

Fonte: Aprendendo Ensinar

Disponível em:

<<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>

Fotografia 15

Fonte: Aprendendo Ensinar

Disponível em:

<<https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>

3.4 Habilidades Matemática

A matemática se faz presente em nosso dia a dia, e pode ser compreendida por meio de jogos educativos. Objetivando o desenvolvimento cognitivo, psíquico e motor das crianças no ensino de matemática, proporcionando a interação da criança com o meio, com o outro e consigo mesma. O jogo possibilita a exploração e manipulação de objetos, do ambiente, contribuindo para a construção da personalidade e do desenvolvimento cognitivo.

Os jogos de matemática são ótimos recursos para o aprendizado das crianças para a educação infantil e anos iniciais. Devemos usar o jogo como um recurso favorável e facilitador, trabalhando com as dificuldades que as crianças demonstram em relação a alguns conteúdos matemáticos.

Alguns benefícios que podemos destacar dos jogos matemáticos são: as possibilidades de identificar as crianças que estão com mais dificuldades na aprendizagem e a reação positiva por parte de muitas crianças que tornam-se sujeitos mais críticos, atentos e participativos na sala de aula.

O jogo matemático incentiva a criança a promover alternativas, explicações e soluções para questões propostas, eles contêm inúmeros benefícios para o desenvolvimento e aprendizado das crianças na educação infantil, contribuindo para uma aprendizagem significativa. Em seguida, veremos alguns exemplos de jogos para trabalhar as habilidades matemáticas.

Fotografia 16



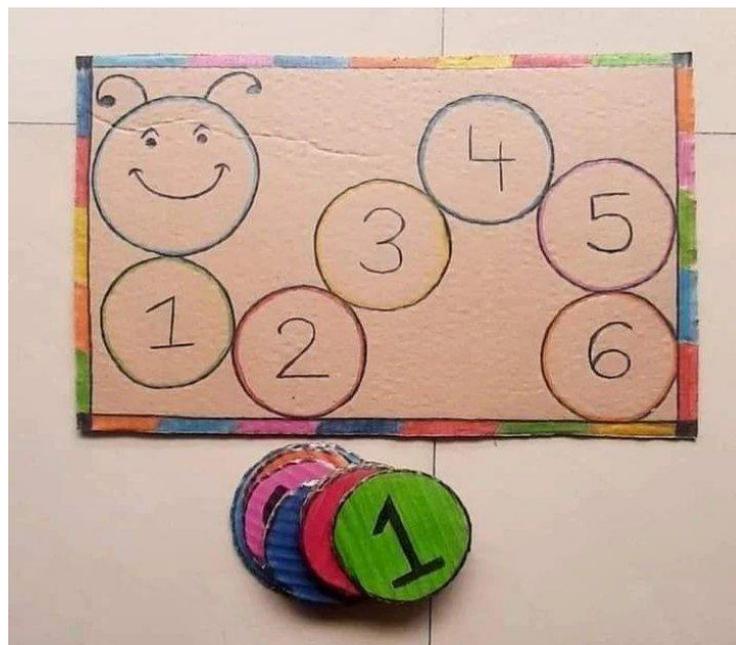
Fonte: Acervo Pessoal

3.4.1 Contagem

Neste jogo trabalha a contagem, e a quantidade correspondente, promover a habilidade da contagem precisa da compreensão da quantidade, é necessário relacionar os nomes aos números com a sua ordem, associar nomes e números com a definição dos elementos indicados e realizar a contagem única dos mesmos.

A criança desenvolve o raciocínio matemático, através da brincadeira que proporciona uma aprendizagem prazerosa e significativa. A proposta do jogo é a criança contar as florzinhas que estão na camiseta e coloca-las com o auxílio do prendedor no varal no numeral correspondente à quantidade. Neste jogo pode ser trabalhado a interação e socialização, propondo a brincadeira em duplas, trios ou quartetos.

Fotografia 17



Fonte: Rede Pedagógica

Disponível em: <https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

3.4.2 Sequência numérica

Este jogo é trabalhado a sequência numérica, desenvolvendo a noção de número antecessor e sucessor. O desenvolvimento do senso numérico na educação infantil e nos anos iniciais é realizado por meio das vivências do dia a dia da criança, ligados ao corpo, a experimentação e objetos concretos. Na educação infantil, são

habilidades que posteriormente servirão como base para o aprendizado lógico do cálculo.

Fotografia 18



Fonte: Rede Pedagógica

Disponível em: <https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Sequência numérica – a proposta da atividade é completar a sequência numérica com os números que estão faltando, neste jogo é trabalhado a concentração, paciência, percepção visual, coordenação motora fina e os números. Para a atividade foram utilizados papelão, folha sulfite, canetinhas coloridas e prendedores.

Fotografia 19



Fonte: Rede Pedagógica

Disponível em: <https://instagram.com/redepedagogica?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Fotografia 20



Jacaré dos números – é trabalhado o reconhecimento dos números, a sequência numérica, contagem, coordenação motora fina, cores, atenção e concentração. O objetivo do jogo é tirar um dente do jacaré, observar o número e colocar na tabelinha no numeral correspondente. Na produção do jogo foi utilizado massinha de modelar para fixar os dentes, papelão, canetinhas coloridas, papel sulfite e prendedores.

Portanto, esses são recursos eficientes e necessários, para o ensino-aprendizagem e o desenvolvimento das crianças, como professores temos que ter o objetivo claro que é o de mediar e promover o aprendizado da criança e através dessas modalidades propiciaremos várias experiências, é durante os jogos e brincadeiras que a criança se sentirá autônoma e protagonista do processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das maneiras de promover o ensino e aprendizagem na Educação Infantil é através das atividades lúdicas, incluindo jogos e brincadeiras, pois através dessas atividades possibilitamos a estimulação da imaginação, o aumento das interações para o aprendizado, o desenvolvimento da autoconfiança, a organização e concentração, o senso cooperativo, desenvolvimento da socialização e o aumento das interações da criança com as outras crianças e do respeito mútuo.

Desde o nascimento, a criança tem relação com o meio social tornando-se humana, suas aprendizagens e seus desenvolvimentos cognitivos vão se desenvolvendo no decorrer da vida e é de fundamental importância o papel do professor nesse processo, planejando e buscando mediações de acordo com as particularidades de cada criança que se integram na sua sala, esse planejamento conceitua a criança como parte da sociedade produtora de cultura e por ela é transformada. A organização do espaço na educação infantil precisa ser bem analisada de modo que as crianças sejam capazes de compartilhar entre elas, sentimentos e sensações diferentes para que contribuam com suas aprendizagens.

O jogo na educação infantil proporciona o prazer, o desenvolvimento da criança em seus aspectos: cognitivo, social, afetivo e linguístico. Ao adotar o jogo na educação infantil, o professor estabelece um espaço de interação em que a criança experimenta o mundo e amplia os seus conhecimentos. Desse modo, o professor da educação infantil exerce um papel necessário para o aprendizado e desenvolvimento dessa criança: o de incentivador e mediador nas relações e nos resultados, propiciando uma aprendizagem significativa.

Os jogos e as brincadeiras são necessários e excelentes contextos de mediação entre o prazer e o conhecimento, uma vez que auxilia e favorece o desenvolvimento intelectual da criança, contribuindo para o processo de aprendizagem do educando, através desses recursos, a prática educativa passa a ser dinâmica.

Os jogos contribuem para criar um prazer aos educandos, sobre o conteúdo a ser aplicado com a finalidade de respeitar os interesses e as motivações das crianças em interagir, expressar e agir nas atividades praticadas na sala de aula.

Fundamentado na presente pesquisa, certificamos que os jogos na educação infantil auxiliam de maneira significativa o ensino e aprendizagem da criança em sala

de aula. Compreendemos o quanto os jogos e as brincadeiras são importantes para as crianças na construção progressiva do seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

<<https://www.significados.com.br/empirismo>> Acessado em 23 jun. 2022.

BRITO, Ana Paula Gonçalves; OLIVEIRA, Guilherme Saramago; SILVA, Brunna Alves. **A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação.** Cadernos da Fucamp, v.20, n.44, p.1-15/2021

FRIEDMANN, Adriana. **Paisagens infantis: uma incursão pelas naturezas, linguagens e culturas das crianças.** Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

GOULART, I. B. **Psicologia da educação.** São Paulo: Vozes, 1987

HENRIQUES, Wasti Silvério Cisveski. **Crianças e músicas como potência de transformação: brincadeira, integração e criação na educação infantil do Colégio Pedro II.** Tese (Doutorado em Música) - Universidade Estadual Paulista – São Paulo, 2018.

Lev Vygotsky. In: Wikipédia: a enciclopédia livre, 2021. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky. Acesso em: 18 fev. 2022.

MAGNANI, Eliana Maria. **A práxis ludo-pedagógica do professor da pré-escola.** Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP, 2012.

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget 1896-1980.** Tradução e organização: Daniele Saheb. – Recife: MEC Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 156 p.: il. – (Coleção Educadores), inclui bibliografia. ISBN 978-85-7019-546-3. Recife, 2010.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

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

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 24 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

RIVEIRO, Andréa Simões; ROCHA, Eloísa Acires Candal. **A brincadeira e a constituição social das crianças em um contexto de educação infantil**. Universidade Federal da Fronteira Sul, Chapecó, SC, Brasil; Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil. Revista Brasileira de Educação v. 24 e240063 2019.

SANTOS, Nathalia Venancio Dos. **O Brincar Na Formação Do Pedagogo / Professor De Educação Infantil E Dos Anos Iniciais No Estado De São Paulo**. Dissertação (Mestrado em Educação e Saúde na Infância e Adolescência) - Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), 2017.

SARTORI, Gabriela Dias. **No espaço-tempo da brincadeira no Programa Curumim/SESC São Carlos: crianças e adultos, saberes em relação**. Dissertação (Mestre em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, 2016.

SCHMITT, Beatriz Dittrich. **Ações motoras de crianças com baixa visão durante o brincar: cubos com e sem estímulo visual**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, 2014.

SILVA, Daniela Regina da. **Psicologia da Educação e Aprendizagem**. Associação Educacional Leonardo da Vinci (ASSELI). Indaial: ASSELI, 2007.

TEIXEIRA, Nádia França. **Metodologias de pesquisa em educação: possibilidades e adequações**. Caderno pedagógico, Lajeado, v. 12, n. 2, p. 7-17, 2015. ISSN 1983-0882

VIGOTSKI, L. S. **Interação entre aprendizado e desenvolvimento**. In: VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6 ed. Michael Cole et. al. (Orgs). Tradução de José Cipolla Netto, Luiz Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 2003. (Capítulo. 6) (Psicologia e Pedagogia). p. 103-119.

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

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.