BRINCAR COMO FERRAMENTA NA PSICOPEDAGOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

THAYANE ISALTINA SOARES MACHADO

RESUMO:

Este trabalho tem como tema os jogos e brincadeiras na psicopedagogia O objetivo desta pesquisa é ressaltar o grande significado dos jogos e brincadeiras na educação infantil, relacionando suas definições, concepções, características e contribuições na aprendizagem e desenvolvimento do aluno analisando seu papel no ensino aprendizagem através do lúdico. O trabalho foi estrutura para primeiramente conhecer o campo histórico e dos significados das palavras que permeiam a pesquisa jogos e brincadeiras e por seguinte relaciona-los com o desenvolvimento e aprendizagem na psicopedagogia. O brincar promove a busca por meios e pela exploração exercendo papel fundamental na construção de saber fazer, é a forma que a criança tem de relacionar e apropriar-se do mundo, é através dele que a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. A Análise do jogo é amplo e complexo, afinal o jogo possui implicações sociais e culturais envolvidas na sociedade. Através de diversos autores que definem o jogo, é dito que ele assume um papel e um conceito diferente nas diversas sociedades, variando de acordo com o contexto social e cultural onde este conceito é entendido e utilizado. Para

Palavras-chave: Psicopedagogia, Jogos, Brincadeiras e Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

O presente estudo parte do pressuposto que o brincar e jogar são de grande importância no desenvolvimento e ampliam suas possibilidades de aprendizagem na criança.

Para Freire (2002), o jogo facilita o desenvolvimento das habilidades motoras, pois possui uma linguagem corporal que não é estranha à criança e seu desenvolvimento não apresenta características de monotonia ao contrário de exercícios propostos por alguns autores que não são adequados ao universo da cultura infantil. A escola tem um papel essencial na construção desse ser, ela deveria dirigir o ensino não para etapas intelectuais já alcançadas, mas sim, para etapas ainda não alcançadas pelos alunos. O objetivo principal deste trabalho é analisar, conceituar os aspectos relevantes do jogar e brincar mostrando sua importância no desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil, bem como o desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social, da linguagem e da coordenação motora nas crianças da educação infantil de forma lúdica.

O brincar e o jogar são momentos sagrados na vida de qualquer indivíduo. É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor, desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças, preparando-se para um mundo socializado. (SILVIA; GONÇALVES, 2010). A brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas, ele sofreu diversas mudanças com o passar dos séculos devido ao progresso das grandes cidades e a mudança de hábitos da educação da civilização. Desde os primórdios da civilização o brincar é uma atividade das crianças e dos adultos, porém sua realização perdeu seus vínculos comunitários com o passar do tempo tornando-se individual. (ALMEIDA; SHIGUNOV, 2000). Segundo Velasco (1996) o brincar é um elemento da cultura do riso, do folclore e do carnaval, ele era e ainda é uma representação da vida e modelo em miniatura da história e do destino da humanidade. A brincadeira é uma parcela importante da vida da criança, é a partir dela que a criança constrói sua personalidade, desenvolve suas capacidades físicas, verbais e intelectuais, e tem a possibilidade de tornar-se um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. O brincar promove a busca por meios e pela exploração exercendo papel fundamental na construção de saber fazer, é a forma que a criança tem de relacionar e apropriar-se do mundo, é através dele que a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. (KISHIMOTO, 2002). Para Silvia e Gonçalves

(2010) O brincar é um ato de divertimento, não preocupados com a razão ou com a sua formatação, no brincar há a existência das regras simples ou a inexistência das mesmas, ausência de tensão e não compromisso com resultados, com liberdade na sua construção e ao praticar e tem por objetivo a diversão, na busca prazer e alegria, apresenta dimensão simbólica e cria ponte entre os mundos imaginário e real. De acordo com Velasco (1996), na antiguidade as crianças participavam de algumas atividades, os jogos, que eram realizados em ambientes separados podendo ser em praças públicas e espaços livres sem a supervisão de um adulto e em grupos distinguidos por idade e sexo. O jogo naquela época servia para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros. No renascimento, o jogo passa a ser uma conduta livre que favorece o desenvolvimento

da inteligência e facilita o estudo. O jogo infantil torna-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 1996). A Análise do jogo é amplo e complexo, afinal o jogo possui implicações sociais e culturais envolvidas na sociedade. Desde o século XIX, o jogo passou a ser objeto de estudo e isso prosseguiu até o século atual. Diversos autores destacaram-se na tentativa de conceituar e situar o jogo no contexto sociocultural, mas alguns autores como Wallon, Piaget, Le Bulch, Vigotsky e Freire, buscaram investigar as funções e os meios de como esses jogos podem ser aplicados e explicados. Para Freire (2002), o jogo facilita o desenvolvimento das habilidades motoras, pois possui uma linguagem corporal que não é estranha à criança e seu desenvolvimento não apresenta características de monotonia ao contrário de exercícios propostos por alguns autores que não são adequados ao universo da cultura infantil.

Kishimoto (2002) considera as abordagens sócio antropológicas, que estudam o jogo e sua classificação. Froebel aborda o jogo educativo na sociedade escolar, relaciona os conteúdos educacionais que trazem a educação do jogo para o jogo, ocorrendo à integração das capacidades cognitivas, afetivas e motoras. Para Huizinga (1999), o jogo é uma das principais bases das civilizações, tem uma autonomia própria, ele assume um papel que transcende o universo biológico e psicológico tem uma autonomia própria, onde se forma uma sociedade lúdica.

COMPORTAMENTO E DESENVOVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

A criança fornece indícios do seu funcionamento cognitivo, o seu desenvolvimento é um processo contínuo, que inicia na concepção do indivíduo, dando continuidade ao longo de toda a vida. A criança é um ser social, têm a capacidade de observar e explorar o ambiente, percebendo-se como integrante do mesmo. (GALLAHUE, 2001). Para La Taille (1992) o pensamento da criança é egocêntrico, separa ela do meio social e físico em que vive. A fala egocêntrica da criança tende a diminuir com a interação.

Segundo Freire (2002) a criança está na fase lúdica e têm predomínio do pensamento mágico, onde as fantasias e a imaginação fazem parte do contexto. Piaget (1998) descreve que a criança está vivendo uma fase onde o mundo é de fantasias, e descreve que a criança da educação infantil está vivendo uma etapa animista, pois todas as coisas são dotadas de vida e vontade, o elemento maravilhoso começa a despertar interesse na criança. Para enriquecer a base de experiências da criança, pode-se variar o material que lhe é oferecido. Assim como as histórias infantis, os contos de fadas têm um determinado momento para serem introduzidos no desenvolvimento da criança, variando de acordo com o grau de complexidade de cada história.

DESENVOLVIMENTO GLOBAL DO ALUNO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rio (1996) diz que o processo de desenvolvimento da criança é iniciado usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela. Isto ocorre porque a criança copia um adulto ou outra pessoa para se comportar expressar e isso a auxilia a atender seus objetivos, esse ato também envolve a fala.

Para Gallahue (2001, p.18), o conceito de desenvolvimento "refere-se a alterações no nível de funcionamento de um indivíduo ao longo do tempo". Para Gessel (1996 p.16) "o desenvolvimento leva tempo, é um processo contínuo. Iniciando-se com a concepção, avança fase após fase, numa sequência ordenada.". A criança explora, cria e aprende através do movimento desde o momento do nascimento e que essas ações não passam de reações primárias, porém futuramente elas desenvolvem outras que passam a ter sentido para elas o gesto primário passa a ter significado, fazendo parte do seu desenvolvimento. (DANTAS, 1992).

Para La Taille (1992), o indivíduo só se desenvolve com a interação social, o desenvolvimento intelectual é obra da relação social. O desenvolvimento moral das crianças depende da ação dos adultos responsáveis por ela, bem como os professores da instituição escolar. O indivíduo muda socialmente, sendo assim, quanto mais interage e se integra à sociedade mais é capaz de realizar tarefas, logicamente isso vale para as crianças no seu processo de desenvolvimento. "A cultura torna-se parte da natureza humana num processo histórico que, ao longo do desenvolvimento da espécie e do indivíduo, molda o funcionamento psicológico do homem" (LA TAILLE, 1992, p 24).

O desenvolvimento físico segue a linha da evolução da espécie humana, ou seja, para Piaget (1998), a criança apresenta certas constâncias, como por exemplo: Toda criança começará a andar no segundo ano de vida, às vezes, um pouco antes, toda criança aprenderá a língua falada no seu meio. A possibilidade de realizar esses feitos está ligada ao amadurecimento do sistema nervoso e não se antecipa pelo treinamento.

Na verdade, adiantar essas realizações da criança pode trazer prejuízos para o seu desenvolvimento. Na questão do desenvolvimento existem algumas divergências entre os autores Piaget (1998) e Vygostky (2000). Na teoria piagetiana o indivíduo é considerado em sua forma retrospectiva, o nível mental atingido determina o que o sujeito pode fazer. Já na teoria vygostkyana,

considera-o na dimensão prospectiva, enfatiza que o processo em formação pode ser concluído através da ajuda oferecida ao sujeito na realização de uma tarefa. Segundo Vygostky (2000) a aprendizagem interage com o desenvolvimento, produzindo abertura nas zonas de desenvolvimento proximal, distância entre aquilo que a criança faz sozinha e o que ela é capaz de fazer com a intervenção de outra pessoa, conforme o autor é a distância entre o nível de desenvolvimento real e o potencial. A inteligência é construída a partir das relações do homem com o meio.

Para Oliveira (1992, p.24) "o funcionamento do cérebro humano fundamenta-se em sua ideia de que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo da história social do homem". Em torno dos dois e seis anos nota-se a ocorrência das atividades simbólicas, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente o acontecido, mas de executar a representação. Esse tipo de atividade constituise em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, pois as crianças quando simboliza assimilam e podem transformar a realidade. Conforme Rabinovich (2007) uma grande aquisição da criança é a linguagem, que pode ser realizada por meio da fala ou por outras.

O desenvolvimento da oralidade, acompanhado pelo enriquecimento do vocabulário, fará da criança pequena tenha possibilidade de ter uma participação maior no mundo cultural.

Ela cria um campo comum de comunicação entre o adulto, o corpo é o primeiro instrumento de pensamento da criança no seu relacionamento com o mundo.

Conforme Oliveira (1992) as potencialidades do indivíduo devem ser levadas em conta durante o processo de ensino-aprendizagem. Isto porque, a partir do contato com uma pessoa mais experiente e com o quadro histórico-cultural, as potencialidades do aprendiz são transformadas em situações que ativam nele esquemas processuais cognitivos ou comportamentais. A escola tem um papel essencial na construção desse ser, ela deveria dirigir o ensino não para etapas intelectuais já alcançadas, mas sim, para etapas ainda não alcançadas pelos alunos.

Para Piaget (1998) a criança é concebida como um ser dinâmico, que interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas. A interação com o ambiente faz com que ela construa estruturas mentais e adquira maneiras de fazê-las funcionar. Essa interação acontece através de dois processos simultâneos: a organização interna e a adaptação ao meio, funções exercidas pelo organismo ao longo da vida.

A adaptação acontece como o próprio desenvolvimento da inteligência, ocorre através da assimilação e acomodação. Segundo Vygostky (2000) o processo de desenvolvimento é influenciado pela maturação, exercitação, aprendizagem social e equilíbrio, sendo assim buscando sempre um reequilíbrio após cada desequilíbrio sofrido. Ele construiu sua teoria tendo por base o desenvolvimento do indivíduo como resultado de um processo sócio histórico, enfatizando a aquisição de conhecimentos pela interação do sujeito com o meio. Existem dois níveis de desenvolvimento identificado pelo mesmo autor, o real o adquirido ou formado, que determina o que a criança já é capaz de fazer por si própria, e um potencial o contato para aprender com outra pessoa. Para Freire (2002) a primeira infância é a fase da ação corporal, das atividades corporais, da movimentação corpórea e pode ser usado como uma estratégia significativa como qualquer outro recurso pedagógico no desenvolvimento da aprendizagem.

Desempenha o papel no desenvolvimento, a variação de materiais e espaços é muito importante para o desenvolvimento dos comportamentos humanos, como a afetividade e a motricidade. Sobre a aprendizagem Piaget (1998) descreve que é um processo construído internamente, de reorganização cognitiva, de conflitos, de interações sociais e que depende do nível de desenvolvimento do sujeito.

De acordo com Vayer (1984) uma descoberta importante das Neurociências é que várias atividades da vida cotidiana como brincar, jogar têm um profundo sentido educativo. Elas levam ao desenvolvimento do neurônio que poderão ser acionadas em aprendizagens posteriores, inclusive as escolares. Conforme Dantas (1992), o significado da escola na vida do indivíduo é ampliar e apresentar novas formas de atividade, de pesquisa e de descoberta que não são oferecidas de forma direta pela vivência na família e na comunidade. Por isso o aprendizado escolar pode interferir no desenvolvimento do aluno e na formação da sua personalidade.

Segundo a teoria de Piaget (1998), a criança pré-escolar encontra-se em uma fase de transição fundamental entre a ação e a operação, entre aquilo que separa a criança do adulto.

Além disso, é uma fase de preparação para o período seguinte operatório concreto.

A instituição escolar é um espaço fundamental e indispensável na construção dos processos psicológicos do indivíduo, elencando conhecimentos, processando informações e apropriando-se de conceitos científicos, o principal objetivo da educação é a formação de indivíduos críticos e ativos, e na busca constante da construção da autonomia. (LA TAILLE, 1992). O jogo ou a brincadeira pode ser utilizado como um recurso ou estratégia importante para o desenvol-

vimento infantil, ele é caracterizado de três formas o exercício, o símbolo e a regra. É a construção do conhecimento que ocorre com a criança e através desta o aprendizado.

DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E O BRINCAR

"O desenvolvimento cognitivo refere-se a um processo construtivo que, ao se voltar para dentro, incluir, ao mesmo tempo amplifica-se, desdobra-se para fora. A aprendizagem é o mesmo que atar fixar, apreender que significa abarcar com profundidade, compreender, captar." (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 10).

Segundo Macedo, Petty e Passos (2005) a criança desenvolve brincadeiras e aprende jogos. Podem aprender aos pares ou culturalmente, e com isso desenvolvem habilidades, sentimentos e pensamentos. O mesmo ocorre com os jogos, ao aprendê-los, desenvolvemos respeito mútuo.

O saber compartilhar uma tarefa ou um desafio em um contexto de regras e objetivos, a reciprocidade, as estratégias para o enfretamento das situações problema, os raciocínios. Piaget (1998) o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo. Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas.

Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não. Oliveira (1992) diz que o brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal na criança, lembrando que ele afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a proximal, só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas que já tenham adquirido esse conhecimento. A partir dos 5 anos a criança reage com muita excitação às brincadeiras, os jogos sociais contribuem em muito para o sucesso da criança em relacionar-se com os outros.

As crianças em idade pré-escolar balanceiam as atividades físicas como correr com algum brinquedo passivo e sedentário. A criança possui um anseio natural para brincar, para aplicar seus poderes e habilidades que desabrocham em uma crescente variedade de maneiras para explorar a si própria e ao ambiente em que vive. (KISHIMOTO, 1996).

Segundo Piaget (1978 apud MACEDO, PETTY e PASSOS):

Nos primeiros anos de vida, até por volta de sete anos, a inteligência é sensório-motora e depois simbólica. No primeiro caso, o prazer funcional se expressa pela incontável repetição ou infinita exploração dos esquemas de ação, como que para dominá-los pelo uso. A criança não cansa de olhar, tocar, jogar, andar, etc. pouco a pouco, esses esquemas vão sendo falados, cantados, imaginados e então se tornam mais sofisticados (saltar, correr, realizar movimentos detalhados e complexos) e enriquecidos de histórias, músicas, imagens, imitações que as crianças vão agregando. O lúdico torna-se simbólico e amplifica as possibilidades de assimilação do mundo, dessa maneira, a criança pode pensar imaginar ou questionar. [...] Essa dimensão lúdica é fundamental, pois marca uma nova forma de se relacionar com o mundo: pela via do conceito, da imaginação, do sonho, da representação, do jogo simbólico.

O JOGO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

O jogo é parte integrante da cultura e se faz presente na história da sociedade. Servia as sociedades mais antigas como forma de aproximação e de afetividade entre os indivíduos e tal aspecto ainda é observado nos dias de hoje.

Mas, o que é o jogo? Para iniciarmos este primeiro subcapítulo, faz-se necessário, primeiramente, definirmos o conceito correto do que é o jogo, pois há muita confusão entre jogo, brincadeira e brinquedo, apesar de todos fazerem parte do brincar, cada qual possui diferentes aspectos e conceitos próprios. É importante ressaltar ainda que as definições de tais elementos variam de uma área do conhecimento para outra e mesmo entre teóricos de uma mesma área.

Na Psicologia, por exemplo, o termo "jogo" é o mais utilizado, referindo-se as várias formas de ação que a criança utiliza ao brincar. Embora tais ações tenham em comum a ludicidade, apresentam diferenças que são necessárias serem conhecidas. Segundo

Kishimoto (2000), diante à indefinição do termo "jogo", alguns estudiosos, entre eles Brougère e Henriot, em suas pesquisas, apontam três níveis de diferenciações do jogo: No primeiro nível, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social, ou seja, cada sociedade atribui um sentido de acordo com a época, seus valores e modo de vida e isso é transmitido por meio da linguagem. Neste nível, então, o jogo está relacionado com o meio social. No segundo nível, o jogo se refere a um sistema de regras que possibilita identificar em qualquer jogo uma estrutura de sequências que especifica sua modalidade, por exemplo, o jogo de xadrez possui regras próprias, diferentes das regras do jogo de damas, ou outros jogos.

Neste nível, tem-se como aspecto um sistema de regras, normas e condutas. No terceiro nível, refere-se ao jogo enquanto objeto, não levando em conta suas características materiais, ou seja, não importa se o jogo seja de papelão, madeira, etc., mas sim, o seu emprego na brincadeira. Neste nível, a característica é o divertimento e a recreação. Os três aspectos mostrados acima possibilitam uma primeira compreensão do jogo, através de culturas diferentes, das regras e objetos que o caracterizam. Portanto, o jogo envolve o indivíduo e sua cultura, adquirindo especificidade de acordo com cada grupo social. Como parte integrante da cultura, o jogo se faz presente na história da sociedade como já mencionamos no início.

Segundo Huinzinga (1993), é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Para este autor, o jogo não é somente um fenômeno biológico, mas também cultural.

O mesmo autor estabelece outros dois aspectos fundamentais para a função do jogo:

"[...] uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa [...]" (HUINZINGA, 1993, p. 16). Completa a passagem dizendo que essas funções podem às vezes confundir-se, ou seja, ora o jogo representa uma luta, ora o jogo se torna uma luta para representar alguma coisa.

Além disso, Huinzinga (1993), apresenta outras importantes peculiaridades do jogo que são: a liberdade de jogar ou não, a fantasia, o desinteresse, a limitação do espaço e tempo, o fenômeno cultural, o estabelecimento de regras, o caráter não sério e a formação e união de um grupo.

Desta forma, o jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que podem ser explícitas, como, por exemplo, no jogo de xadrez, e implícitas, encontradas nos jogos de faz-de-conta. Roibana (et al, 2005) coloca ainda que no jogo há atitudes prescritas, sujeitas às regras e há penalidades para quem violar as mesmas, até chegar ao clímax que, evidentemente, consiste em uma vitória de habilidade, do tempo e da força. Delval (1998) nos chama a atenção para a importância educativa do jogo.

Segundo ele, por meio do jogo a criança pode aprender muitas coisas, tanto na escola, como fora dela e, sendo assim, o jogo não pode ser tratado como uma atividade sem importância, nem deve ser estabelecida uma oposição entre o trabalho escolar sério e o jogo. Como o jogo desempenha papel fundamental no desenvolvimento da criança, a educação deve usufruí-lo ao máximo, utilizando todas as vantagens que o mesmo oferece.

Segundo Roibana (et al, 2005), a ideia de se empregar o jogo à educação propagouse, principalmente, a partir do movimento da Escola Nova e da adoção de métodos ativos. Desde antes do século XVIII, o jogo era considerado como um processo natural que auxiliava no desenvolvimento da criança como ferramenta na formação, pois, além de estimular a mente, os sentidos e as habilidades, os jogos também preparam para a vida em comum e para a convivência social.

Ao utilizar o jogo como recurso pedagógico, o professor deve criar uma atmosfera de motivação, o que possibilita ao aluno participar ativamente do processo de ensino e aprendizagem, assimilando experiências e informações e, além disso, incorpora atitudes de valores. "A participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, justiça, iniciativa pessoal e grupal" (LIMA, 2008). A aprendizagem através de jogos é mais eficiente em qualquer idade. O jogo deve ser bem elaborado e planejado, trazendo consigo itens do cotidiano, envolvendo a criança, despertando seu interesse e atenção.

O jogo cria um elo unindo a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. Desta forma, o ensino se torna mais atraente e gratificante, proporcionando o desenvolvimento integral da criança. O uso do jogo não pode ser considerado como um evento ao acaso ou uma atividade isolada com o fim em si mesmo, e sim, empregado dentro de uma sequência definida de aprendizagem e um meio de atingir certos objetivos educacionais. Como um recurso para ensinar e aprender, Roibana cita o seguinte:

- corresponde a um impulso natural do aluno, seja criança ou adulto. Nesse sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- absorve o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, pois na situação de jogador coexistem dois elementos: o prazer e o esforço espontâneo. E este aspecto de envolvimento emocional que torna o jogo uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia;
- mobiliza os esquemas mentais de forma a acionar e ativar esquemas mentais, estimulando o pensamento;
- integra dimensões afetivas, motoras e cognitivas da personalidade (ROIBANA, et al, 2005, p. 23).

Ao jogar a criança se depara com situações em que ela terá que confrontar com limites que diz respeito às regras do jogo, mas também com seus próprios limites que devem ser superados para que a criança possa alcançar um bom resultado. O professor possui papel fundamental, antes, du-

rante e depois dos jogos. Sendo assim, deve cuidar para que os jogos estejam de acordo com cada faixa etária, definir os objetivos de forma clara, preparar os materiais que serão utilizados com antecedência e promover um diálogo entre os alunos onde eles possam relatar o que descobriram e aprenderam com o determinado jogo.

Ao utilizar os jogos, é importante que o professor esteja atento quanto às vitórias e derrotas para não se tornarem situações traumáticas, mas sim, conquista de conhecimentos. Neste sentido, Antunes (1998) cita que devemos falar de jogos que atribuam um estímulo ao crescimento, ao desenvolvimento cognitivo, aos desafios de viver e não de jogos que promovam a competição entre as pessoas, que levam somente à derrota e à vitória.

Cabe ressaltar que os jogos das crianças não têm a mesma finalidade que tem para os adultos, pois não se trata de simples recreação. Os adultos quando jogam se distanciam da realidade, mas as crianças avançam para novas etapas de conhecimento do mundo que as rodeiam. Através dos jogos, exploram objetos, desenvolvem habilidades motoras, experimentam, representam e criam novas possibilidades.

Os jogos são uma pequena fração da atividade de brincar, porém, oferecem possibilidades de aprendizagens. Portanto, devem fazer parte do currículo escolar, sendo que através dos jogos as crianças aprendem conteúdos que de outra forma pareceriam serem mais complexos. Assim como o jogo, a brincadeira possui um significado cultural bastante marcante, pois, através de tal atividade, a criança vai aprender, conhecer e se constituir como um ser que pertence a um grupo, já que tanto o jogo como a brincadeira são meios para a construção de sua identidade cultural.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. 2006. Disponível em: http://www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso no dia 19 de julho de 2023.

ALMEIDA, ACPC, SHIGUNOV, V. A Atividade Lúdica e suas Possibilidades. Revista da Educação Física/UEM. p. 69-76, 2000.

ALVES, F. G.; INEZ, A. M. A. S. Brincar e aprender: A função do Jogo nas escolas de

Educação Infantil de Ipatinga. MG. 2001. Disponível em: http://www.unilestemg.br/revistaonline/volumes/02/downloads/artigo_01.pdf. Acesso em: 26 jun. 2013.

BOMTEMPO, E. Brinquedo e educação: na escola e no lar. Revista Psicologia escolar e educacional. São Paulo. V.3, n. 1, p. 61-69, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF. Vol. 2 e 3, 1998.

_____. Ministério da educação e do Desporto; Secretaria de educação Fundamental.

Parâmetros curriculares nacionais: educação física. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000. _____. Ministério da Educação. Referencial curricular nacional para a educação infantil: conhecimento de mundo. Brasília. 1998, v.3.

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

CHATEAU, J. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

CORDAZZO, S. T. D. ; VIEIRA, M. L. A Brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. 2007. Disponível em: http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/pdf/v7n1a09.pdf. Acesso em: 07 jun. 2013. DANTAS, H. Afetividade e a construção do sujeito na psicogenética de Wallon, em La Taille, Y. São Paulo: Summus Editorial Ltda.1992

FERREIRA, A. B. H. Aurélio século XXI: o dicionário da Língua Portuguesa. 3. ed. rev. e ampl.

Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

_____. O dicionário da língua portuguesa. 8 ed. Curitiba Editora positivo 2010

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à Prática Educativa. 7 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GALLAHUE, D. L. Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos. Tradução: Mária Aparecida da Silva Pereira Araújo. São Paulo: Phorte, 2001.

GESSEL, A. A criança dos 0 aos 5 anos. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

LA TAILLE, Y de; OLIVEIRA, M de; DANTAS, H. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. 5. ed. São Paulo: Summus, 1992.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.

Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEGRINE, A. Aprendizagem e desenvolvimento Infantil. Porto Alegre: Prodil, 1995.

_____. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NEVES, L. O. R. O lúdico nas interfaces das relações educativas. Disponível em: http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm. 2006. Acesso no dia 20 de Julho de 2013.

NICOLAU, M. L. M. A Educação Pré-Escolar: Fundamentos e Didática. 7ª edição, São Paulo:

Ática, 1994.

OLIVEIRA, S. L. Tratado de metodologia científica. Projetos de pesquisa, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2004.

OLIVEIRA, Z. Educação infantil: muitos olhares. 4. ed. São Paulo: Cortez.

1992.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RABINOVICH, S. O espaço do movimento na educação infantil: formação e experiência profissional. São Paulo: Phorte, 2007.

RIO, M. Comportamento e aprendizagem: teoria e aplicações escolares. In: Desenvolvimento psicológico e educação. Psicologia da educação. Coll, C; Pallacios, J; Marchesi, A (org). Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1996.

SILVA, T.A.C.; GONÇALVES, K.G.F. Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

VAYER, P. O diálogo corporal: a ação educativa para as crianças de 2 a 5 anos. São Paulo:

Manole, 1984.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2000.