# O DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DOS JOGOS

TAIS CARVALHO VIANA

RESUMO

O presente estudo apresenta o jogo como um instrumento relevante no processo de desenvolvimento infantil, destacando sua importância e discutindo sua aplicabilidade tanto na Educação quanto no ambiente de sala de aula. O jogo é analisado como uma ferramenta pedagógica que não só facilita a assimilação de conhecimentos, mas também promove o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e emocionais nas crianças. A pesquisa aborda diversos tipos de jogos, desde os tradicionais até os digitais, e examina como cada um deles pode ser integrado ao currículo escolar para potencializar o aprendizado.

Além disso, o estudo explora como os profissionais da Educação podem utilizar os jogos para criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, adaptando as atividades lúdicas às necessidades individuais dos alunos. Exemplos de práticas exitosas são apresentados, ilustrando os benefícios concretos do uso dos jogos em diferentes contextos educacionais.

A justificativa para esta pesquisa está na necessidade de diversificar as estratégias pedagógicas e de maximizar o uso de todas as ferramentas disponíveis, reconhecendo que os jogos podem ser poderosos aliados no processo de ensino e aprendizagem. Ao integrar os jogos de forma planejada e intencional, os educadores não apenas tornam as aulas mais atrativas, mas também promovem um aprendizado mais significativo e duradouro.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Educação Infantil.

ABSTRACT

The present study presents the game as a relevant instrument in the child development process, highlighting its importance and discussing its applicability both in Education and in the classroom environment. The game is analyzed as a pedagogical tool that not only facilitates the assimilation of knowledge, but also promotes the development of social, cognitive and emotional skills in children. The research addresses different types of games, from traditional to digital, and examines how each of them can be integrated into the school curriculum to enhance learning.

Furthermore, the study explores how Education professionals can use games to create a more dynamic and engaging learning environment, adapting playful activities to the individual needs of students. Examples of successful practices are presented, illustrating the concrete benefits of using games in different educational contexts.

The justification for this research lies in the need to diversify pedagogical strategies and maximize the use of all available tools, recognizing that games can be powerful allies in the teaching and learning process. By integrating games in a planned and intentional way, educators not only make classes more engaging, but also promote more meaningful and lasting learning.

Keywords: Games; Games; Child education.

## Introdução

O presente estudo apresenta o jogo como um instrumento altamente relevante no processo de desenvolvimento infantil, destacando sua importância multifacetada e discutindo sua aplicabilidade tanto na Educação quanto no ambiente de sala de aula. Ao longo das últimas décadas, diversas pesquisas têm ressaltado o papel crucial que os jogos desempenham no crescimento e desenvolvimento das crianças, não apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma ferramenta pedagógica poderosa. O jogo é analisado como uma ferramenta pedagógica que não só facilita a assimilação de conhecimentos de maneira lúdica e envolvente, mas também promove o desenvolvimento integral de habilidades sociais, cognitivas e emocionais nas crianças. Essas habilidades são fundamentais para o desenvolvimento saudável e equilibrado, preparando-as para enfrentar os desafios futuros com maior resiliência e criatividade.

Entende-se que a utilização de todas as ferramentas pedagógicas disponíveis pelos profissionais da Educação contribui significativamente para o processo de ensino e aprendizagem. Neste contexto, os jogos se destacam por sua capacidade de engajar os alunos de maneira ativa, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico e colaborativo. Através dos jogos, os educadores podem criar situações de aprendizado que são tanto significativas quanto prazerosas, o que pode aumentar a motivação dos alunos e melhorar a retenção de informações. Este potencial dos jogos justifica a abordagem aprofundada desta pesquisa, que visa explorar as várias dimensões e benefícios da incorporação de jogos no contexto educativo.

Segundo Kishimoto (1998), as crianças, desde os primeiros anos de vida, passam grande parte do seu tempo brincando, jogando e desempenhando atividades lúdi-

cas. O mundo lúdico é intrínseco ao universo infantil; representa a sua razão de viver e é o que move a criança a buscar novas experiências e fazer novas descobertas. Através das atividades lúdicas, as crianças não só se divertem, mas também exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem suas capacidades motoras e cognitivas, e constroem suas personalidades.

O presente estudo, portanto, propõe uma análise detalhada do papel dos jogos no desenvolvimento infantil, considerando as perspectivas teóricas de diversos estudiosos e a aplicação prática nas salas de aula. Ao integrar os jogos no processo educativo, os profissionais da Educação podem criar um ambiente de aprendizado mais rico e diversificado, que não só atende às necessidades cognitivas dos alunos, mas também apoia seu desenvolvimento emocional e social. Assim, ao longo deste estudo, serão exploradas as múltiplas formas pelas quais os jogos podem ser utilizados para enriquecer a experiência educacional e contribuir para o desenvolvimento holístico das crianças.

Em suma, este estudo reafirma a importância do jogo no desenvolvimento infantil e ressalta a necessidade de sua integração no currículo educacional. Ao reconhecer e valorizar o papel dos jogos, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e eficaz, onde as crianças se sintam motivadas e engajadas. Desta forma, os jogos se tornam não apenas uma ferramenta educativa, mas um elemento central na formação integral das crianças, preparando-as para os desafios futuros de maneira holística e equilibrada.

## Desenvolvimento

### A Importância do Lúdico no Desenvolvimento Infantil

A Psicologia do Desenvolvimento destaca que a brincadeira e o jogo desempenham as funções psicossomáticas, afetivas e intelectuais básicas no processo de desenvolvimento infantil, vindo satisfazer as necessida- des da criança de movimento, ação, imaginação, etc. Segundo Machado:

> Ao brincar, a criança aprende a agir numa esfera cog- nitiva estimulada pelas tendências internas, ao invés de agir numa esfera visual externa, motivada pelos objetos externos. Ela aprende a agir independente- mente daquilo que ela vê, os objetos perdem sua for- ça motivadora inerente (MACHADO, 1990, p. 68).

### O Ambiente Favorável ao Desenvolvimento

Neste sentido, o jogo propicia um ambiente favorável ao interesse da criança, não apenas pelos objetivos que constituem um jogo, mas pelo desafio que o mesmo apresenta, pela situação imaginária que, por sua vez, pode ser considerada como um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato.

Diante disso, é fundamental proporcionar as crianças atividades que estimulem da imaginação à abstração, que façam com que as crianças se apropriem de processos de levantamento de hipóteses, análise, reflexão etc, desenvolvendo estratégicas diversificadas de resolução de problemas.

### O Papel da Imaginação no Desenvolvimento Infantil

Para Vygotsky (1989) a imaginação exerce um papel fundamental para o desenvolvimento da criança, ampliando sua capacidade humana de projetar suas experiências e de poder conceber o relato e as experiên- cias dos outros. É no jogo, incluindo as brincadeiras de faz-de-conta, que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferentes, funções diferentes, desenvolvendo então a sua capacidade de abstração e come- çando a agir independentemente daquilo que vê. Por exemplo, quando numa brincadeira de faz de conta, uma mesa torna-se uma cabana para uma criança, ela imagina e recria, atribuindo uma função diferente ao objeto.

### Transposição da Realidade e Desenvolvimento Cognitivo

A partir da atividade lúdica, a criança transpõe a própria realidade. O jogo envolve a imaginação e é a partir desta situação imaginária que se traça o caminho à abstração, que tanto envolve a Matemática. Para tanto, Friedmann afirma:

> Vygotsky acredita ser o jogo crucial para o desenvol- vimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isso acontece porque novos relacionamen- tos são criados no jogo entre significados e objetos e ações (FRIEDMANN, 1996, p. 36).

### A Construção do Conhecimento Segundo Vygotsky

Para entender melhor os pensamentos de Vygotsky sobre o jogo, é necessário entender primeiramente como este teórico

pensa em relação à construção do conhecimento. De acordo com Vygotsky (1998), a construção do conhecimento é realizada por meio de etapas. O desenvolvimento real é o estágio já atingido pela criança, o desenvolvimento potencial diz respeito à atividade que a criança ainda não domina, mas que pode resolver com a ajuda de outra pessoa. A zona de desenvolvimento proximal é o nível intermediário entre o desenvolvimento real e potencial, ou seja, é o ambiente, incluindo os objetos que a criança pode explorar e pessoas que podem vir a contribuir para a evolução do desenvolvimento, da construção do conhecimento da mesma.

Brinquedo e Instrução Escolar

Segundo o autor acima, ele propõe estabelecer um paralelo entre o brinquedo e a instrução escolar, defendendo que ambos criam essa zona

de desenvolvimento proximal e que, em ambos os contextos, a criança elabora habilidades e conhecimentos que passará a internalizar.

Esta internalização, segundo o próprio autor, se dá pela transforma- ção de um processo interpessoal (social) num processo intrapessoal (do sujeito). No jogo, este tipo de transformação pode ser evidenciado no momento em que considerarmos a ação do jogo como um diálogo do in- divíduo consigo mesmo. Como se observa, pelo jogo, durante sua ação, o adversário serve de referência para o jogador se conhecer, estabelecendo uma transição do interpessoal para o intrapessoal.

2.7. A Matemática e a Imaginação

Se refletirmos bem, veremos que não se pode apenas observar um fenômeno matemático acontecendo e tentar explicá-lo, como acontece com a maioria dos fenômenos físicos ou químicos. A Matemática existe no pensamento humano e, por isso, depende de muita imaginação para definir suas regularidades e conceitos. Torna-se necessário aos processos pedagógicos considerarem a importância de se ampliar a experiência das crianças a fim de proporcionar-lhes momentos de atividade criadora. Segundo Moura:

"A imaginação tem um papel importante no desenvolvimento da criança, de forma a ampliar sua capacidade humana de projetar suas experiências, de poder conceber o relato e experiências dos outros" (MOURA, 1995, p. 23).

A imaginação tem um papel importante no desen- volvimento da criança, de forma a ampliar sua ca- pacidade humana de projetar suas experiências, de poder conceber o relato e experiências dos outros (MOURA, 1995, p. 23).

O Papel da Escola

Assim sendo, é necessário que a escola esteja atenta à importância do processo imaginativo na constituição do pensamento abstrato, ou seja, é importante notar que a ação regida por regras - jogo - é determinada pelas ideias do indivíduo e não pelos objetos. Por isso sua capacidade de elaborar estratégias, previsões, exceções e análise de possibilidades acerca da situação de jogo, perfaz um caminho que leva à abstração. Portanto, a escola deve estar preocupada em propiciar situações de ensino que possibilitem aos seus alunos percorrerem este caminho, valorizando a utilização de jogos nas atividades escolares.

Análises Teóricas sobre o Jogo

As análises e reflexões de teóricos como Vygotsky focalizam o jogo simbólico, relacionando a imaginação no jogo para o desenvolvimento do pensamento e da linguagem. Já Piaget discute a importância do jogo no desenvolvimento social, afetivo, cognitivo e moral da criança. Este teórico propõe estruturar os jogos segundo três formas básicas de assimilação: o exercício, o símbolo e a regra, investigando o desenvolvimento da criança nos vários tipos de jogos e sua evolução no decorrer dos estágios de desenvolvimento cognitivo.

2.10. Jogos de Exercício

Os Jogos de Exercício correspondem, segundo Piaget (apud FRIEDMANN, 1996), às primeiras manifestações lúdicas da criança, que ocorrem no período de desenvolvimento Sensório Motor, que vai dos 0 aos 2 anos de idade. A atividade lúdica surge primeiramente sob a forma de simples exercícios motores. Esses exercícios motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples com um valor exploratório: nos primeiros meses de vida, o bebê estica e recolhe os braços e as pernas, agita as mãos e os dedos, toca e sacode objetos, etc. Esses exercícios têm valor exploratório porque a criança os realiza para explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo, seu ritmo, sons, etc, ou seja, movimentando-se a criança descobre os próprios gestos e os repete em busca de efeitos.

Jogo Simbólico

No período entre os 2 e 6 anos, a tendência lúdica se manifesta predominantemente sob a forma de jogo simbólico, isto é, jogo de imaginação e de imitação. Trata-se da transformação do real em função dos desejos, trata-se de uma transposição a um mundo de faz-de-conta, que possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revelando conflitos interiores, medos e angústias de forma a aliviar as tensões e frustrações. Para Piaget (apud DUHALDE e CUBERES, 1998), o jogo simbólico é ao mesmo tempo uma forma de assimilação do real

e um meio de autoexpressão, pois à medida que a criança brinca de casinha, representando os papéis da mãe, pai e filho, ou brinca de escola, reproduzindo os papéis do professor e aluno, ela está ao mesmo tempo criando novas cenas e também imitando situações reais por ela vivenciadas. A criança tende a reproduzir nesses jogos as atitudes e as relações predominantes no seu meio ambiente.

Jogos de Regras

A terceira forma de atividade lúdica a surgir é o jogo de regras, que começa a se manifestar por volta dos 5 anos, mas se desenvolve principalmente na fase que vai dos 7 aos 12 anos, predominando durante toda a vida do indivíduo. Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos com bolas, etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez, etc.) em que há competição dos indivíduos e que são regulamentados por um código transmitido de geração em geração ou por acordos momentâneos. Esses jogos envolvem um conjunto sistemático de leis, regras, que devem ser respeitadas pelos envolvidos no jogo. Os jogos de regras consistem em uma atividade lúdica que envolve o espírito de cooperação entre os jogadores e por isso mesmo pressupõe o indivíduo socializado.

Os jogos de regras não apenas incentivam a cooperação e o entendimento mútuo entre as crianças, mas também promovem a compreensão de conceitos abstratos, como justiça, igualdade e respeito às normas. Essas atividades exigem que as crianças compreendam e sigam regras preestabelecidas, promovendo o desenvolvimento da autodisciplina e da capacidade de autocontrole.

A transição para os jogos de regras marca um avanço significativo no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. No início, a criança é naturalmente egocêntrica e espontânea em suas ações. No entanto, à medida que ela cresce e começa a interagir em jogos de regras, passa a entender a importância de esperar a sua vez, negociar com os pares, e resolver conflitos de forma construtiva. Este processo de socialização é crucial para o desenvolvimento de habilidades interpessoais que serão valiosas ao longo da vida.

Além disso, os jogos de regras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da lógica e do raciocínio estratégico. Jogos como xadrez ou jogos de tabuleiro complexos exigem que as crianças planejem com antecedência, considerem diferentes cenários e façam escolhas baseadas em uma análise cuidadosa das possibilidades. Esta capacidade de pensar criticamente e resolver problemas é essencial não apenas para o aprendizado da matemática, mas também para outras áreas do conhecimento e da vida cotidiana.

Os jogos de regras também proporcionam uma excelente oportunidade para o desenvolvimento da resiliência emocional. A experiência de ganhar e perder, lidar com a frustração e aprender a celebrar as vitórias dos outros são aspectos importantes do crescimento emocional. As crianças aprendem a persistir diante dos desafios, a adaptar suas estratégias e a compreender que o esforço e a prática são essenciais para o sucesso.

Por fim, os jogos de regras são uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da linguagem e da comunicação. Durante o jogo, as crianças precisam explicar regras, discutir estratégias e negociar com os colegas. Esse processo de comunicação verbal e não-verbal contribui significativamente para o desenvolvimento das habilidades linguísticas e da capacidade de expressão.

Assim, nota-se que o jogo na criança, nesta concepção de Piaget, é inicialmente egocêntrico e espontâneo e vai se tornando cada vez mais uma atividade social, na qual as relações são fundamentais, bem como uma atividade cognitiva envolvendo cada vez mais a imaginação e o raciocínio, habilidades tão essenciais no aprendizado da matemática e em diversas outras áreas do conhecimento humano.

BIBLIOGRAFIA

DUHALDE, Maria Elena / CUBERES, Maria Teresa Gonsález – Encontros iniciais com a Matemática: contribuições à Educação Infantil. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

FRIEDMANN, Adriana – Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1998

KISHIMOTO, Tizuko Morchida – Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996

KISHIMOTO, Tizuko Morchida – O Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002

VIGOTSKI, Lev Semenovich – A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998