OS JOGOS, AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O FAZ DE CONTA EM UMA ABORDAGEM PSICOPEDAGÓGICA

ALINE GOMES DA SILVA MACARINI

RESUMO
Os objetivos deste trabalho são: descrever diferentes instrumentos de avaliação com base no jogo, detalhando as áreas de avaliação, características e o procedimento seguido, e realizar um estudo baseado na análise bibliográfica, baseada em autores pertinentes ao tema. É observado também a importância do faz de conta durante a análise psicopedagógica e como a educação infantil colabora para o desenvolvimento integral e significativo da criança. Os jogos, as brincadeiras e o faz de conta ocupam um lugar central na educação infantil, não apenas como momentos de lazer, mas como experiências fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança. Em uma abordagem psicopedagógica, essas práticas são compreendidas como instrumentos que favorecem a aprendizagem, a construção de significados e a expressão de sentimentos. O brincar, nesse sentido, não é visto como algo secundário, mas como uma linguagem própria da infância, capaz de revelar modos de pensar, de sentir e de se relacionar com o mundo. Ao participar de jogos e brincadeiras, a criança exercita habilidades como atenção, memória, coordenação motora e raciocínio lógico, ao mesmo tempo em que aprende a lidar com regras, a esperar sua vez e a respeitar o outro. Já o faz de conta, por sua vez, abre espaço para a imaginação e para a simbolização, permitindo que a criança elabore situações do cotidiano, experimente papéis sociais e expresse conflitos internos de maneira criativa. Dessa forma, os jogos e o faz de conta não se limitam a atividades recreativas, mas constituem práticas pedagógicas que favorecem o desenvolvimento integral. Eles estimulam a autonomia, fortalecem vínculos afetivos e ampliam a capacidade de comunicação. Em uma perspectiva psicopedagógica, brincar é aprender, e aprender é também brincar: um ciclo que integra prazer, descoberta e construção de conhecimento, reafirmando que a infância é um tempo de experimentação e que a ludicidade é uma via privilegiada para o crescimento humano.

PALAVRAS-CHAVE: Desenvolvimento; Ferramentas; Necessidades Educativas.

INTRODUÇÃO

O brincar é uma atividade natural e espontânea na infância cuja importância no desenvolvimento é amplamente demonstrada, a partir das teorias clássicas de Piaget (1961) e Vygotsky (1977) e por estudos que mostram seus benefícios no desenvolvimento global da criança.

A avaliação baseada no jogo, um tema de estudo relativamente recente, é um método para obter informações sobre as diferentes áreas do desenvolvimento através da observação de comportamentos de jogo. Avaliar usando o jogo é uma das características de um fluxo mais amplo chamado avaliação autêntica., que pode ser traduzido como avaliação autêntica ou verdadeira. Baseia-se na observação da criança em seu contexto habitual e é realizada por uma equipe interdisciplinar e com a participação da família. Esta abordagem recomenda a utilização de instrumentos sensíveis ao progresso, com materiais motivadores que convidam a criança a se divertir, incluindo objetos familiares e brinquedos, bem como em ambientes que permitem a criança se expressar através da brincadeira.

A avaliação psicopedagógica é o "[...] estudo de todos aqueles elementos que influenciam o processo de ensino-aprendizagem em que o aluno está imerso para responder às suas necessidades educacionais" (AGUILAR et al., 2010 , p. 302). Na etapa da educação infantil, deve ser baseada em um modelo de desenvolvimento integrado e sequencial, enfatizando a funcionalidade e a integração das habilidades cognitivas e socioemocionais.

Um outro aspecto relevante que é bastante utilizado nas avaliações psicopedagógicas, fundamentalmente na educação infantil é o faz de conta.

A primeira infância é um período marcante para estabelecer as bases da autorregulação

- uma série de capacidades complexas que incluem controle de impulsos e emoções, autodirecionamento de pensamento e comportamento, planejamento, autossuficiência e comportamento responsável.
Simultaneamente, os anos entre 2 e 6 são a "alta temporada" do jogo imaginativo. e acordo com o psicólogo do desenvolvimento russo Lev Vygotsky, essa sincronia entre o florescimento das brincadeiras de faz de conta e a autorregulação não é coincidência. Brincadeiras imaginativas, propôs Vygotsky6, é um "fator de liderança no desenvolvimento" - uma zona de desenvolvimento proximal única e amplamente influente na qual as crianças experimentam uma ampla gama de habilidades desafiadoras e adquirem competências valorizadas culturalmente. O mais significativo deles é uma capacidade reforçada de autorregulação.
Na teoria de Vygotsky, duas características exclusivas do faz de conta esclarecem suas contribuições para o desenvolvimento autorregulatório. Primeiro, a criação de cenas imaginárias usando objetos substitutos ajuda as crianças a distinguir ideias internas da realidade concreta. Quando as crianças usam uma xícara como chapéu ou um bloco como telefone, mudam o significado usual de um objeto, destacando assim os símbolos mentais dos objetos e ações reais a que se referem. Por meio dessas substituições lúdicas, as crianças são auxiliadas a confiar mais no pensamento do que no impulso para guiar suas ações. Em segundo lugar, Vygotsky observou que uma propriedade inerente dos cenários simulados é seguir regras sociais. No jogo de fantasia, as crianças pequenas voluntariamente colocam restrições em suas próprias ações quando, por exemplo, seguem as regras de servir uma refeição, cuidar de uma boneca doente ou lançar uma nave espacial.
De acordo com Vygotsky, ao separar os símbolos mentais da realidade, as crianças aumentam sua capacidade interna de regular suas ações; ao se envolver em jogos baseados em regras, eles respondem a pressões externas para agir de maneiras socialmente desejáveis. Vygotsky concluiu que, de todas as atividades, o fingimento oferece às crianças pequenas a maior oportunidade de se tornarem autorreguladas e responsáveis.

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA PSICOPEDAGOGIA
Os jogos e brincadeiras são características inerentes ao ser humano, conseguindo construir sua personalidade por meio da autonomia que esses recursos oferecem, e o desenvolvimento integral da criança.
Os benefícios psicopedagógicos dos jogos e das brincadeiras são procedimentos altamente importantes, sendo um meio fundamental para promover a aprendizagem de forma integral e significativa.
Segundo Kishimoto (1994 p.01):

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, solucionar problemas e criar.

Neste sentido os jogos e as brincadeiras são ferramentas que auxiliam no processo do desenvolvimento integral da criança e na construção da identidade, assim como o interesse por novos conhecimentos de forma dinâmica e prazerosa.
Os jogos e brincadeiras levam as crianças a contraírem diversas experiências, propiciam a interação com o outro, organizam seu pensamento, tomam decisões, ampliam o pensamento abstrato e procuram maneiras diversificadas de jogar, produzindo conhecimentos, dessa forma tornam-se um aliado nas intervenções psicopedagógicas.
Os jogos e as brincadeiras auxiliam o desenvolvimento motor, o desenvolvimento da linguagem, da percepção, da representação, da memória, do equilíbrio afetivo, da apropriação de signos sociais e das transformações significativas da consciência infantil, por isso a intervenção de um psicopedagogo utilizando os jogos e as brincadeiras é de fundamental importância.
Os jogos e as brincadeiras são caracterizados por atitudes, que correspondem a uma reação de estímulos externos, inerentes ao

ser humano.
De acordo com Vygotsky (1989, p. 134)

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras.

A aprendizagem significativa se faz por meio do lúdico. Os jogos e as brincadeiras permitem que a criança tenha mais liberdade de pensar e de criar para se desenvolver com criatividade e autonomia.
O brincar é considerado ação que induz ao prazer, exercendo o poder criativo do imaginário humano construindo um universo, do qual o criador ocupa o lugar central, por meio de simbologias originais inspiradas no universo de quem brinca e, é nesta ação que a criança se desenvolve como ser criativo.
A presença dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento da criança é fundamental para o seu aprendizado, possibilitando à criança a ampliação de conhecimentos significativos.
Por meio dos jogos e das brincadeiras, a criança está sempre se comportando acima de sua idade, acima de seu comportamento usual do cotidiano, influenciando em seus aspectos psicológicos, físicos e sociais.
Ao brincar ou jogar a criança desenvolve a capacidade de simbolizar, de representar. Por meio dessa capacidade de simbolização e de representação a criança apropria-se do mundo em que vive, compreende-o e participa dele. Percebe-se então que a intervenção psicopedagógica fazendo uso de jogos e brincadeiras contribui significativamente para o processo ensino aprendizagem de forma integral.
Percebe-se que os jogos e as brincadeiras no universo infantil são essenciais na interação social da criança com o seu meio, sendo fundamentais para a intervenção psicopedagógica, auxiliando a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagens.
Aprender a pensar sobre diferentes assuntos é fundamental, cabendo a escola educar de forma inteligente e divertida, junto a um psicopedagogo, que contribuirá com suas intervenções por meio dos jogos e das brincadeiras.
Fazer uma análise ludicamente deve ser um ato consciente e planejado, tornando o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo, seduzindo as crianças para o prazer de conhecer, resgatando o verdadeiro sentido da palavra escola, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.
Por meio da intervenção psicopedagógica utilizando os jogos e brincadeiras são extremamente importantes para o processo de formação integral do indivíduo.

INSTRUMENTOS QUE AVALIAM ASPECTOS COGNITIVOS
Dentre os instrumentos que visam avaliar exclusivamente aspectos do desenvolvimento cognitivo, encontramos aqueles descritos a seguir.
1. Teste de jogo simbólico (LOWE; COSTELLO, 1976)
É um dos testes mais conhecidos por ser um procedimento simples, padronizado (escala em inglês) e comercializado, com critérios de pontuação especificados, cujo objetivo é estabelecer a idade de simbolização da criança entre 1-3 anos. Consiste na apresentação padronizada de uma série de brinquedos de concreto, computando as inter-relações que a criança realiza com eles. (GARCÍA, 1992).
2. Avaliação do desenvolvimento do jogo (CASBY, 2003)
É uma descrição das etapas do brincar, do nascimento aos 30 meses, que estabelece quatro níveis e suas equivalentes de idade: Sensório-motor-Exploratório, Relacional-Não Funcional, Funcional-Convencional e Simbólico, introduzindo nesta última uma subdivisão em três etapas. dependendo do agente, do tipo de objeto e do esquema seguido. É caracterizada pela liberdade de es-

colha dos brinquedos pela criança em uma situação natural e interativa com o examinador, sendo pontuada considerando o nível mais alto demonstrado pela criança durante a brincadeira (CASBY, 2003).

3. Avaliação do Jogo Simbólico na Primeira Infância - ChIPPA (STAGNITTI, 2007)

Também voltado para o jogo simbólico, oferece uma escala padronizada na forma de escores percentuais com referência para meninos e meninas (entre 3 e 7 anos). Avalie a complexidade, a organização, as habilidades de jogo simbólico e as ideias propostas. Dois conjuntos de brinquedos de concreto são usados em dois períodos de observação limitados no tempo. No primeiro, a criança pode brincar livremente e, no segundo, o examinador realiza ações lúdicas para provocar a imitação (STAGNITTI, 2007).

4. Sistema de avaliação de jogos de azar na primeira infância-PIECES (KELLY-VANCE; RYALLS, 2005)

Embora esteja voltado principalmente para os aspectos cognitivos, oferece a possibilidade de avaliar a interação social e outras áreas, permitindo uma utilização flexível do instrumento de acordo com as necessidades de avaliação. Avalia um domínio principal referente ao tipo de jogo (Exploratório, Simbólico Simples e Simbólico Complexo) com vários níveis em cada um, e cinco domínios complementares referentes a vários aspectos cognitivos. A criança pode escolher livremente os brinquedos, sem que o examinador participe de sua brincadeira, limitando-se a elogiar suas ações e incentivá-la a continuar.

INSTRUMENTOS QUE AVALIAM ASPECTOS SOCIAIS

O seguinte instrumento avalia exclusivamente as relações sociais entre iguais durante o jogo.

Escala de Participação Social de Parten (1932)

Apesar de ser o mais antigo, continua a ser considerado um sistema adequado para estimar a relação social entre iguais durante o jogo livre. Estabelece sete níveis de participação (MARTÍNEZ, 1999): comportamento desocupado, jogo solitário, comportamento do observador, jogo paralelo, jogo associativo e jogo cooperativo.

INSTRUMENTOS QUE AVALIAM ASPECTOS COGNITIVOS E SOCIAIS

A seguir, o instrumento que avalia aspectos cognitivos e sociais.

1. Escala de Observação do Jogo - POS (RUBIN, 2001).

É a primeira tentativa de unir as hierarquias dos jogos do ponto de vista social e cognitivo, com base na Escala de Participação de Parten e nos tipos de jogos segundo Piaget. Além disso, inclui comportamentos No-Play (exploração, espectador, transição, conversa, agressão, rude-desordenado). Os comportamentos lúdicos sociais e cognitivos são aninhados de tal forma que existem combinações entre as diferentes subcategorias, por exemplo, solitário-construtivo , paralelo-funcional , etc. O procedimento de observação consiste em codificar os comportamentos predominantes em intervalos de 10 segundos por um total de 15 minutos (RUBIN, 2001).

INSTRUMENTOS QUE CONSIDERAM A AVALIAÇÃO DOS ASPECTOS EMOCIONAIS

Os instrumentos de avaliação a seguir levam em consideração diferentes elementos relacionados ao desenvolvimento emocional da criança, juntamente com a avaliação de outras áreas.

Integra aspectos cognitivos e afetivo-emocionais. Estabeleça três esquemas de observação. Na primeira, o nível de maturidade é avaliado de acordo com o tipo de jogo. No segundo, a complexidade disso. No terceiro, o estilo afetivo-emocional, baseado em avaliações globais referentes ao afeto positivo, a qualidade da exploração do objeto e o envolvimento afetivo relativo, a partir da gravação feita em intervalos de 10 minutos a partir da qual se obtém uma pontuação média (GARCÍA, 1992).

2. Escala de Afetividade de Jogo-APS (RUSS, 2004)

Enquadrado em psicoterapia de abordagem psicodinâmica, destina-se a crianças de 4 a 6 anos em sua versão para pré-escolares (APS-P) avaliando aspectos cognitivos e emocionais. O fator cognitivo avalia a complexidade da história e o uso da imaginação; o afetivo, o grau de gozo e a frequência, variedade e

intensidade das expressões de afeto.
O procedimento consiste em presentear a criança com dois bonecos e incentivá-la a brincar com eles, fazendo-os falar, além de três blocos com os quais ela também pode brincar. O examinador não interage com a criança, mantendo-se interessado e atento, mas sem reforçar nenhum comportamento. Com exceção das expressões de afeto que são codificadas de acordo com a frequência observada, as demais categorias são avaliadas em uma escala Likert de 5 pontos (RUSS, 2004).

INSTRUMENTOS QUE INCLUEM A AVALIAÇÃO DE OUTRAS ÁRES DE DESENVOLVIMENTO
Finalmente, são descritas as ferramentas de avaliação que incluem outros aspectos do desenvolvimento não mencionados até agora nos instrumentos anteriores.
1. Escala de jogo pré-escolar de Knox (KNOX, 1997)
Vindo do campo da terapia ocupacional, inclui, juntamente com os aspectos cognitivos e sociais, a avaliação dos aspectos motores e da relação do próprio corpo com o espaço e os materiais, observando o jogo livre em ambientes internos e externos.
Baseia-se em descrições de comportamentos representativos do desenvolvimento típico, em incrementos de 6 meses até 3 anos e 1 ano até 6 anos, anotando cada vez que um dos descritores é observado, considerando como pontuação o nível mais alto atingido (GUTIÉRREZ, 2014).
2. Avaliação transdisciplinar baseada no Game-TPBA-2 (LINDER, 2008)
É aplicável do nascimento aos 6 anos e o único instrumento que realiza uma avaliação global do desenvolvimento por meio da observação do jogo, incluindo quatro domínios: Sensório-motor, Emocional-Social, Comunicação-Linguagem e Cognitivo, contemplando uma grande variedade de aspectos em cada um. um deles.
A avaliação ocorre em uma sala com diversos brinquedos, com um lúdico facilitador que interage com a criança, incentivando-a a apresentar o mais alto nível de habilidades. Inclui o estabelecimento das fases a seguir no processo de avaliação, com a participação de uma equipe de profissionais e da própria família. Além disso, a continuidade da intervenção é estabelecida por meio do TPBI-2 (Game-Based Intervention-2) (LINDER, 2008).

A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS, O FAZ DE CONTA E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
As crianças gostam de brincar de faz de conta. Estudos mostraram como as brincadeiras imaginativas podem ser usadas para preparar as crianças para a escola.
De acordo com Caldin (2001, p. 32):

Na década de 1950, o Brasil passou por uma crise da leitura, com a expansão do cinema e da televisão, quando a poesia ficou relegada a segundo plano, suplantada pela imagem. Os grandes festivais da música popular brasileira resgataram a poesia e abriram caminho para os anos 1970, com o boom da literatura infantil, que, sufocada pela ditadura, buscou, por meio da metáfora, uma forma de denúncia ao governo.

Percebe-se que os contos de fadas são influenciados pela política que o país vivencia, sendo também uma forma de expressar opiniões em forma de metáforas para denunciar os governos.
Segundo Coelho (1991, p.57):

Foi em pleno período de confronto entre o tradicional (formas já desgastadas do Romantismo/Realismo) e o moderno (representado pelo Modernismo de 22) que Monteiro Lobato inicia a invenção literária que cria o verdadeiro espaço da literatura infantil no Brasil.

Monteiro Lobato foi o autor que deu início à literatura infantil, criando mundos e seres imaginários, por meio das aventuras de seus personagens, sempre instigando a imaginação das crianças que têm contato com suas obras até os dias atuais.
De acordo com Lajolo (2011, p. 14):

No panorama atual, um levantamento da produção literária para crianças aponta para uma retomada dos clássicos universais, dos

clássicos brasileiros, dos contos de fadas, de histórias exemplares, de narrativas das mitologias grega, africana, indígena, entre outras. Além da publicação em nova edição, bem cuidada, com os avanços dos recursos disponíveis nas artes gráficas, há também a revisitação dessas antigas histórias numa direção da paródia ou da desconstrução pelo humor ou pela crítica dos valores ou paradigmas sociais. Essas formas e temas literários revitalizados trazem como marca estética a presença de dados da contemporaneidade na caracterização do tempo, do espaço e dos conflitos.

Portanto, atualmente a literatura preserva seus elementos da narrativa dos contos de fadas, mostrando uma preocupação com os problemas da vida cotidiana por meio dos livros, que são adaptados às necessidades sociais.

Segundo Freud (apud Franz, 1962) todo sonho é uma expressão relevante da vida interior e, sua interpretação, é o caminho para a compreensão do inconsciente. Freud (apud Franz, 1962, p. 17) percebeu que os sonhos não se diferenciam dos mitos e Contos de Fadas, e que são um fenômeno humano universal. Numa história, a sucessão de acontecimentos representa a experiência interna do herói - história latente – numa linguagem simbólica.

As crianças ao lerem/escutarem Histórias entram em contato com seu material inconsciente/latente, pois ao se identificarem com os personagens podem avaliar as situações de uma forma mais distanciada. Dessa forma, ao entrar em contato com os processos internos identificando-se com os personagens, os contos possibilitam a criança ver-se "de fora" da situação, com um olhar mais distanciado pode-se melhor perceber o problema posto e as sugestões para a solução.

Temos que ter em mente que ao analisar os significados dos contos, pode haver um apego demasiado a alguns aspectos não existentes em relatos mais antigos.

As histórias podem ajudar as crianças a elaborar e vencer dificuldades psicológicas bastantes complexas, pois oferecem possibilidades de se construir uma ponte entre o inconsciente e a realidade, visto que em cada história uma linguagem simbólica que se comunica diretamente com o inconsciente e mesmo que a criança não expresse sua compreensão acerca da mensagem contida na história, isto não significa que esta não foi assimilada.

Ler um conto de fadas para uma criança, ou deixar que ela o leia sozinha é importante para auxiliar no desenvolvimento da imaginação e da fantasia. Esses elementos são essenciais para o universo infantil, uma vez que servem como mediação entre a criança e a realidade, atuando na resolução de conflitos e na estruturação da personalidade, através dos simbolismos representados pelos personagens.

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira e os jogos têm um papel fundamental no desenvolvimento das crianças. Através deste é como eles começam a interagir e desenvolver habilidades sociais e de comunicação.

Uma educação pré-escolar de excelência não é aquela que tenta impor conhecimentos avançados, mas que lhes permite ser crianças o maior tempo possível, brincando e conhecendo o mundo ao mesmo tempo.

Você raramente é mais curioso, imaginativo e criativo do que quando era criança. Tudo ao seu redor é novo e parece despertar o espírito exploratório e a vontade de encontrar respostas e explicações. Incentivar e permitir que brinquem o máximo possível é deixá-los ser crianças e, portanto, explorar plenamente essas características de forma que a vontade de aprender mais nunca desapareça. Aprendizagem é toda atividade cujo resultado é a formação de novos conhecimentos, habilidades, hábitos naquele que a executa, ou a aquisição de novas qualidades nos conhecimentos, habilidades, hábitos que já possuam. O vínculo interno que existe entre a atividade e os novos conhecimentos e habilidades residem no fato de que, durante o processo da atividade, as ações com os objetos e fenômenos formam as representações e conceitos desses objetos e fenômenos. (GALPERIN, 2001, p.85).

Na idade pré-escolar o desenvolvimento psi-

comotor das crianças encontra-se em pleno crescimento e evolução, as crianças têm uma necessidade permanente de movimentação, por isso os jogos funcionais adquirem grande importância visto que a coordenação ainda é pouco desenvolvida e é, através do jogo ou do desporto, como a criança vai aperfeiçoar os movimentos que integram todo o corpo, facilitando sobremaneira sua coordenação e equilíbrio. Aos 4 anos de idade, o sistema nervoso central e os órgãos dos sentidos adquirem o desenvolvimento necessário para que a coordenação dos movimentos dos membros superiores e inferiores seja fortalecida e refinada.
Antunes (2003) afirma que:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real (p.60).

Por isso é tão importante que os educadores aprendam desde o primeiro momento o que o fator lúdico implica na educação dos mais pequenos. As crianças precisam dedicar algum tempo ao trabalho nas salas de aula para brincar. Os educadores, ao mesmo tempo, devem aproveitar essa faceta para ensinar conceitos e incentivá-los a desenvolver várias capacidades por meio do brincar.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS POR MEIO DO JOGO

Física sensorial ou motora. A coordenação motora se desenvolve de forma mais rápida e eficiente, especialmente com jogos funcionais ou exercícios. Movimento, coordenação e o ato de seguir regras específicas ou interagir com outras crianças, é um desenvolvimento fundamental para eles.
Cognitivo. A capacidade cognitiva é ampliada para que no futuro possam adquirir os conhecimentos que lhes são ensinados nas várias etapas escolares. Estimular o jogo durante esta primeira fase será um avanço importante para que os demais se desenvolvam de forma satisfatória.
Sócioafetivo. É conveniente promover o jogo em equipe e a interação com outras crianças por meio da brincadeira. Isso supõe para eles o desenvolvimento essencial de suas capacidades socioafetivas. Aprendem a interagir com os outros de maneira ordenada, de acordo com as regras e respeitando o espaço dos outros.
Imaginação e criatividade. Durante o jogo surge a necessidade de resolver um problema, aprender a seguir algumas orientações ou regras, ou ter de interagir com outras, o que estimula a imaginação e a criatividade.
Métodos de cooperação. Por ter que brincar com outras crianças, eles inconscientemente aprendem métodos cooperativos. Isso os ajudará a construir seu caráter, sua capacidade de trabalhar em equipe ou de contar com outros para fazer um trabalho que eles não controlam tanto.
Conhecimento do próprio corpo. Nos primeiros anos de vida, as crianças vão conhecendo-se, vão descobrindo o seu corpo aos poucos, isso os leva a assumir o controle, enfrentar desafios e se desenvolver física e mentalmente. O jogo os ajuda nesse processo, desafiando-os de uma forma divertida.
Trabalhar com crianças é um desafio, principalmente quando você aposta em aprimorar todas as suas habilidades por meio de bons métodos. Brincar é um dos meios mais eficazes para o desenvolvimento integral precoce dos mais pequenos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fundamental ter em mente que brincar é uma habilidade inata. Portanto, para que essa capacidade se desenvolva, é necessário um outro para dar sentido a determinadas ações que a criança pequena realiza espontaneamente. Desse modo, acrescenta-se um sentido cultural que, além do caráter lúdico que inaugura, funciona como uma inscrição daquela criança na cultura a que pertence.
Os professores, como adultos nesta sociedade que tende a desvalorizar o criativo e o expressivo, enfatizando o que gera um "produto", quase sempre preveem atividades geradoras de aprendizagens que podem ser submetidas a uma categorização quantitati-

va homogênea de avaliação. Assim, a criança é colocada em situações que não correspondem à particularidade da fase infantil.
Por ser o jogo uma atividade livremente escolhida, não deve haver pressão externa para a manifestação espontânea da criança. Portanto, o que aparece no jogo é o mais autêntico do pensamento infantil; o que a criança "põe em jogo" é o que faz sentido para ela: seus interesses, preocupações, curiosidade, medos, o inacessível. “Brincar é brincar, é entrar e sair da loucura”.
Os jogos convidam ao encontro comunicativo, o que implica a correlação entre o brincar e a linguagem, visto que ambos contribuem para a diminuição progressiva do egocentrismo da criança: ao brincar com os outros, a necessidade de comunicar e compreender-se para realizar este jogo, dão sentido à palavra. Dessa forma, o brincar torna-se um meio importante para a descentralização das crianças.
A sociedade atual exige novas formas e metodologias de aprendizagem. Dessa forma o uso de jogos, brincadeiras e o faz de conta são fundamentais para o desenvolvimento da criança desde a educação infantil, a qual se faz mais presente o processo do brincar e do faz de conta.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Vozes, 2003.

CALDIN, Clarice Fortkamp. A leitura como função terapêutica: Biblioterapia. Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Florianópolis, n.12, p. 32- 44, 2001.

FEHR, Karla; RUSS, Sandra. Avaliação do faz de conta em crianças em idade pré-escolar: validação e análise fatorial da escala de afeto no jogo - versão pré-escolar. Journal of Personality Assessment, Londres, v. 96, n. 3, pág. 350-357, 2014. Disponível em: < https://goo.gl/W6T7jK> . Acesso em: 26 jan.2026

FRANZ, Marie-Louise Von. A interpretação dos contos de fada: Uma introdução à psicologia dos contos de fadas. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.

GALPERIN P.Ya. La dirección Del proceso de aprendizaje. In: ROJAS, L.Q. (Comp.). La formación de las funciones psicológica durante el desarollo dele niño. Tlaxcala: Editora Universidad Autónoma de Tlaxcala, 2001.

GARCÍA, Jesús Nicasio. Imitação e jogo simbólico: avaliação e desenvolvimento. Valencia: Promolibro, 1992.

GUTIÉRREZ, Edith Natalia. Nova revisão da escala de jogo pré-escolar de Knox. Escala do jogo de Susan Knox, 28 de maio de 2014. Disponível em: < https://goo.gl/7MkEiv> . Acesso em: 26 jan.2026.

KELLY-VANCE, Lisa; RYALLS, Bridget. Uma abordagem sistemática e confiável para avaliar a brincadeira em pré-escolares. School Psychology International, Nebraska, v. 26, n. 4, pág. 398-412, 2005. Disponível em: < https://goo.gl/VzNTBd> . Acesso em: 26 jan.2026.
KISHIMOTO, Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil . São Paulo : Pioneira, 1994.

KNOX, Susan. Desenvolvimento e uso atual da escala de jogo pré-escolar knox. In: PARHAM, Diane; FAZIO, Linda. Brincar em terapia ocupacional para crianças. St. Louis: Mosby. p. 35-50, 1997.

LAJOLO, Marisa. Infância de papel e tinta. In: FREITAS, Marcos Cezar de. História Social da Infância no Brasil. 8 ed. São Paulo. Cortez. 2011.

LOWE, Marianne; COSTELLO, Anthony. Manual para o teste de jogo simbólico, edição experimental. Windsor: Nfer-Nelson, 1976.

PIAGET, Jean. Formação do símbolo na criança: imitação, brincadeira e sonho. Madrid: Fundo para a Cultura Econômica da Espanha, 1961.

RUBIN, Kenneth. A escala de observação lúdica: centro para crianças, relações e cultura. Maryland: University of Maryland, 2001. Disponível em: < https://goo.gl/2Kij6E> . Acesso

em: 20 jan.2026.

RUSS, Sandra. O efeito na escala do jogo. In: RUSS, Sandra (Ed.). O brincar no desenvolvimento infantil e na psicoterapia: em direção à prática com suporte empírico. New Jersey: London: Lawrence Erlbaum, 2004. p. 79-114. Disponível em: < https://goo.gl/Y8uWjk> . Acesso em: 20 jan.2026.

STAGNITTI, Karen. Aprenda a brincar: informações sobre avaliação de brincadeiras de faz de conta iniciadas por crianças. 2007. Disponível em: < https://goo.gl/G2DCj3> . Acesso em: 26 jan.2026.

VYGOTSKY. Pensamento e Linguagem. São Paulo. Martins Fontes, 1989.