REVISTA DIGITAL ACADÊMICO MUNDO

A LUDICIDADE COM O USO DE JOGOS NA APRENDIZAGEM INFANTIL: UMA REVISÃO DE SISTEMÁTICA

PLAYFULNESS THROUGH THE USE OF GAMES IN CHILDREN'S LEARNING: A SYSTEMATIC REVIEW

EL CARÁCTER LÚDICO DEL APRENDIZAJE INFANTIL MEDIANTE EL USO DE JUEGOS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

10.56238/ramv20n16-016

Maria Helania de Araujo Moreira
Doutoranda
Instituição: Universidade Internacional Três Fronteiras

RESUMO
A presente dissertação é uma revisão sistemática da literatura, que tem o objetivo de apresentar a importância da ludicidade na aprendizagem, contemplando os jogos na educação infantil. O objetivo desse estudo foi apresentar a importância da ludicidade na educação infantil. Para isso, foi utilizada a metodologia de revisão sistemática, pesquisando textos nas bases de dados Scielo e Lilacs, utilizando os descritores “ludicidade”, “educação infantil”e “jogos". O tema central é a ludicidade, que tem sua importância para o processo de assimilação, aquisição e construção de conhecimentos, retratando este assunto como fator primordial para serem enfatizados por todos os profissionais, pedagogos e a comunidade escolar e, familiares e aqueles que atuam com a intenção de educar, visualizando que educar não seja um repasse de informações ou apenas indicar caminho, mas sim, oportunizar ao sujeito o aprender a conviver em meio a sociedade respeitando as diferenças tal qual estejam expostos, seja na rua ou na escola. Para tanto, esse contexto contemporâneo os professores se deparam com desafios que requerem uma dinâmica que possa propiciar praticas interessantes, atraentes considerando a objetividade e conteúdos, que promovam o querer saber, a emoção em aprender, em realizar, dai surgir a “emergência” em envolver e explicitar a importância de atividades lúdicas, ou seja, os jogos e brincadeiras, como recurso estratégico didático pedagógico para o docente. Conforme a realização de nossos estudos, os jogos as brincadeiras favorecem o desenvolvimento de capacidades e especificidades para o desempenho das crianças nessa etapa escolar tendo em vista as vivencias da infância. Tal qual é essencial para que o aluno se beneficie nas aquisições que acontecem em seu processo de ensino aprendizagem. Abordamos uma nova visão, uma práxis pedagógico diferente e um contexto atrativo, no ambiente educacional.

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

ABSTRACT
This dissertation is a systematic review of the literature, which aims to present the importance of playfulness in learning, including games in early childhood education. The objective of this study was to present the importance of playfulness in early childhood education. For this, the methodology of systematic review was used, searching texts in the Scielo and Lilacs databases, using the descriptors "playfulness", "child education" and "games". The central theme is playfulness, which is important for

the process of assimilation, acquisition and construction of knowledge, portraying this subject as a primordial factor to be emphasized by all professionals, pedagogues and the school community and, family members and those who work with the intention of educating, visualizing that educating is not a transfer of knowledge. information or just indicate the way, but yes, to give the subject the opportunity to learn to live in the midst of society respecting the differences as they are exposed, whether on the street or at school. dynamics that can provide interesting practices, attractive considering the objectivity and contents, that promote the want to know, the emotion in learning er, in performing, hence the "emergency" in involving and explaining the importance of recreational activities, that is, games and games, as a strategic pedagogical didactic resource for the teacher. According to our studies, games and games favor the development of skills and specificities for the performance of children in this school stage, in view of childhood experiences. Just as it is essential for the student to benefit from the acquisitions that take place in their teaching- learning process. We approach a new vision, a different pedagogical praxis and an attractive context in the educational environment.

Keywords: Early Childhood Education. Games. Playfulness. Learning.

RESUMEN

Esta disertación es una revisión sistemática de la literatura que busca presentar la importancia del juego en el aprendizaje, centrándose en los juegos en la educación infantil. El objetivo de este estudio fue demostrar la importancia del juego en la educación infantil. Para ello, se utilizó la metodología de revisión sistemática, buscando textos en las bases de datos Scielo y Lilacs, utilizando los descriptores "juego", "educación infantil" y "juegos". El tema central es el juego, fundamental para el proceso de asimilación, adquisición y construcción del conocimiento, considerándolo un factor primordial que deben enfatizar todos los profesionales, pedagogos, la comunidad escolar, las familias y quienes trabajan con la intención de educar. Se visualiza que educar no es una mera transmisión de información ni simplemente indicar un camino, sino brindar al sujeto la oportunidad de aprender a vivir en sociedad respetando las diferencias a medida que se presentan, ya sea en la calle o en la escuela. Por lo tanto, en este contexto contemporáneo, los docentes se enfrentan a retos que requieren un enfoque dinámico que ofrezca prácticas interesantes y atractivas, considerando la objetividad y el contenido, y que promuevan el deseo de saber, la emoción del aprendizaje y el logro. Esto da lugar a la necesidad imperiosa de involucrar y destacar la importancia de las actividades lúdicas, es decir, los juegos y el juego, como recurso didáctico-pedagógico estratégico para los docentes. Según nuestros estudios, los juegos y el juego favorecen el desarrollo de habilidades y especificidades para el desempeño infantil en esta etapa escolar, considerando las experiencias de la infancia. Esto es esencial para que los estudiantes se beneficien de las adquisiciones que se producen en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Abordamos una nueva visión, una praxis pedagógica diferente y un contexto atractivo en el entorno educativo.

Palabras clave: Educación Infantil. Juegos. Ludopatía. Aprendizaje.

1 INTRODUÇÃO

Nesta dissertação buscou-se investigar a ludicidade na Educação Infantil colocando como objeto de estudo a utilização dos jogos e brincadeiras. É necessário caracterizar a conjuntura dos jogos e brincadeiras para alunos da Educação Infantil, pois identificamos a necessidade de um trabalho escolar voltado para esta área de ensino, uma vez que, uma educação lúdica só será garantida se o professor estiver preparado para realizá-la com profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma (LIMA et al, 2021).

Nessa perspectiva, visualiza a brincadeira como uma ponte essencial no universo infantil. Toda e qualquer brincadeira deve ter como objetivo oportunizar a ludicidade a interatividade intencionalmente, em sua função a de contribuir para o desenvolvimento físico, psíquico, social e cultural, além disso, é possível integrar as brincadeiras com os conteúdos trabalhados, possibilitando uma contribuição significativa para a aprendizagem de forma dinâmica e motivadora. Para tanto, é necessário traçarmos alguns objetivos voltados ao desenvolvimento integral da criança, tendo como finalidade norteadora, analisar a relação entre a construção das regras de convivência social e a ludicidade no ensino infantil, com ênfase na utilização de jogos.

Para a realização do presente trabalho fez-se necessário uma breve análise bibliográfica com base nos materiais como: livros, apostilas, revistas, artigos científicos, recursos eletrônicos entre outros.

Diante do exposto, esta pesquisa está estruturada em três partes: iniciando pelo referencial teórico, subdivido em seções temáticas, abordando os elementos que nos dispusemos estudar. No primeiro capítulo, iniciamos contextualizando a história das concepções de infância. Nesta sessão abordaremos a importância da ludicidade, dos brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança.

No segundo capítulo descreveremos sobre os jogos e brincadeiras, todavia, daremos uma ênfase nas brincadeiras que dão lugar ao faz-de-conta.

Em seguida, no terceiro e último capítulo, ressaltaremos a gênese dos jogos, bem como, as questões relacionadas à convivência com os mesmos e algumas tipologias como: jogos cooperativos e teatrais. O presente trabalho, vem seguido posteriormente das considerações finais, e as referências que embasaram este estudo.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GERAIS

- Estudar a ludicidade na Educação Infantil colocando como objeto de estudo a utilização dos jogos e brincadeiras.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Descrever a ludicidade na educação infantil;
- Listar os tipos de jogos usados na educação infantil;
- Elaborar um quadro com os jogos mais utilizados na educação infantil.

3 METODOLOGIA

O estudo é uma revisão sistemática da literatura, baseada na ludicidade através do uso de jogos na educação infantil. Os artigos foram selecionados utilizando os descritores "ludicidade", "educação infantil"e "jogos", nas bases de dados científicas Literatura Latino- Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (Lilacs) e *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) entre janeiro e agosto de 2022.

Utilizou-se apenas os artigos originais publicados em português, inglês ou espanhol, que identificaram a ludicidade através de jogos na educação infantil. Não houve delimitação quanto ao ano de publicação dos artigos.

4 UM BREVE HISTÓRICO DAS CONCEPÇÕES DE INFÂNCIA

Neste capítulo, a ênfase atribuída será direcionada ao processo histórico sobre as concepções de infância, também abordaremos a importância do brinquedo e da brincadeira no desenvolvimento da criança.

A concepção de infância dos dias atuais é bem diferente de alguns séculos atrás. A visão que se tem de criança é algo historicamente construído, o que hoje pode parecer uma aberração, como a indiferença destinada à criança pequena, há séculos atrás era algo absolutamente normal, um adulto em miniatura.

Ariés (1978), famoso historiador francês, afirmou que a infância foi uma invenção da modernidade, constituindo-se numa categoria social construída recentemente na história da humanidade. Para ele, a emergência do sentimento de infância, como uma consciência da particularidade infantil, é decorrente de um longo processo histórico, não sendo uma herança natural. Essa sua afirmação trouxe grandes mudanças na compreensão da infância, já que ela era pensada como uma fase da vida, como qualquer outra, mas que revelada pelas "delícias de ser criança e de habitar no país da infância", de um modo idêntico a si mesmo. Os séculos XVI e XVII, como bem demonstra Ariés, esboçam uma concepção de infância centrada na inocência e na fragilidade infantil. O século XVIII inaugurou a construção da infância moderna, assumindo o signo de liberdade, autonomia e independência.

Na verdade, o que Ariés quis dizer com a sua afirmação de que a infância foi uma invenção da modernidade, é que a infância que conhecemos hoje foi uma criação de um tempo histórico e de

condições socioculturais determinadas, sendo um erro querer analisar todas as infâncias e todas as crianças com o mesmo referencial. A partir disso, podemos considerar que a infância muda com o tempo e com os diferentes contextos sociais, econômicos, geográficos, e até mesmo com as peculiaridades individuais. Portanto, as crianças de hoje não são exatamente iguais às do século passado, nem serão idênticas às que virão nos próximos séculos.

Considerando os pressupostos de Ariés (1978, p.99) entende-se que: "o sentimento de infância, não significa o mesmo que afeição pelas crianças corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem".

O sentimento de infância é algo que caracteriza a criança, a sua essência, enquanto ser, o seu modo de agir e pensar, que se diferencia do adulto, portanto merece um olhar mais específico.

Na idade média não havia clareza em relação ao período que caracterizava a infância, baseavam-se pela questão física e determinava a infância como o período que vai do nascimento dos dentes até os sete anos. A primeira idade começa quando a criança nasce até os sete anos, pois nessa idade a pessoa não fala perfeitamente.

Até o século XVII a sociedade não dava muita atenção às crianças. Devido às más condições sanitárias, a mortalidade infantil alcançava níveis alarmantes, a criança era vista como um ser ao qual não se podia apegar. O índice de natalidade também era alto. A perda era vista como algo natural, como pode ser constatado no comentário de Ariés (1978, p.22): "[...] as pessoas não podiam se apegar muito a algo que era considerado uma perda eventual [...]".

Na idade média a criança era vista como um ser em miniatura, ao realizar algumas tarefas, esta era inserida no mundo do adulto, sem nenhum interesse em relação à sua formação enquanto um ser específico.

Segundo Ariés, até o século XVII, a socialização da criança e a transmissão de valores e de conhecimento não eram assegurados pelas famílias. A criança era afastada cedo de seus pais e passava a conviver com outros adultos, ajudando-os em suas tarefas. A partir daí não se distinguia mais desses. Nesse contato, a criança passava dessa fase, direto para a vida adulta. Queimando etapas de seu desenvolvimento.

Grandes transformações sociais ocorridas no século XVII contribuíram decisivamente para a construção de um sentimento de infância. As mais importantes foram às reformas religiosas católicas e protestantes, que trouxeram um novo olhar sobre a criança e sua aprendizagem, a afetividade ganhou mais importância no seio da família. Ela era demonstrada, por meio da valorização que a educação passou a ter, a aprendizagem das crianças antes se dava na convivência com os adultos em suas tarefas cotidianas, posteriormente passou a ser realizadas em escolas. As crianças foram então separadas dos adultos e mantidas em escolas até estarem "prontos" para a vida em sociedade.

(ARIÉS, 1978)

Surge a preocupação com a formação moral da criança e a igreja se encarrega em direcionar a aprendizagem, acreditava-se que ela era fruto do pecado, e deveria ser guiada para o caminho do bem. “É entre os moralistas e os educadores no século XVII, que vemos formar-se o sentimento de infância que viria a inspirar toda a educação do século XX” (ARIÉS,1981, p. 162).

Daí a explicação dos tipos de atendimento destinados as crianças, de caráter repressor e compensatório.

De um lado a criança era vista como um ser inocente que precisa de cuidados, do outro como um ser, fruto do pecado.

> Nesse momento o sentimento de infância corresponde a duas atitudes contraditórias: uma criança ingênua, inocente e graciosa e é traduzida pela paparica cão dos adultos, outra surge simultaneamente à primeira, mas se contrapõe a ela, tornando a criança um ser imperfeito e incompleto, que necessita da moralidade e da educação feita pelo adulto (KRAMER, 2003, p.18).

Dois sentimentos originados por uma nova postura da família em relação à criança, esse sentimento de infância e de família representa um padrão burguês, que se transformou em universal.

No século XVIII, além da educação a família passou a se interessar pelas questões relacionadas à higiene e a saúde da família, o que, beneficiaram as mudanças da burguesia, pois elas saíram do anonimato e lentamente ocupam um espaço de maior destaque na sociedade. A evolução traz modificações profundas em relação à educação procurando atender as novas demandas que foram desencadeadas pela valorização da criança.

A infância atualmente é retratada no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasília, 1998), que vem afirmar que “as crianças possuem uma natureza singular, que as caracterizam como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio”. Sendo assim, durante o processo de construção do conhecimento, “as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem idéias e hipóteses originais sobre aquilo que procuram desvendar”. Este conhecimento constituído pelas crianças “é fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação”.

Convém salientar que:

> Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais. Embora os conhecimentos derivados da psicologia, antropologia, sociologia, medicina, etc. possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser das crianças, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças. (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, 1998, p.22).

A partir do momento em que se alcançou uma consciência sobre a importância das experiências da primeira infância, foram criadas várias políticas e programas que visassem promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças, que por sua vez, passaram a ocupar lugar de destaque na sociedade.

No Brasil temos, atualmente, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB Nº 9.394/96, que ressaltou a importância da educação infantil tornando-a primeira etapa da educação básica, em seu art. 2º onde nos mostra que:

> A educação é dever da família e do estado inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Neste sentido esta citação encontra respaldo no art. 4º, inciso IV que diz: "o dever do Estado com educação escolar pública está efetivado mediante a garantia de [...] atendimento gratuito em creches e pré-escolas as crianças de zero a seis anos de idade".

Houve também a criação do Conselho da Criança e do Adolescente, no ano 1990, que explicitou melhor cada um dos direitos da criança e do adolescente bem como os princípios que devem nortear as políticas de atendimento. Determinou ainda a criação dos Conselhos da Criança e do adolescente e dos Conselhos Tutelares. Segundo Craidy (2001, p.24): "Os primeiros devem traçar as diretrizes políticas e os segundos devem zelar pelo respeito aos direitos das crianças e dos adolescentes, entre os quais o direito à educação, que para as crianças pequenas incluirá o direito a creches e pré-escolas."

Na visão de muitos autores a criação do Conselho da Criança e do Adolescente é vista como um marco no que diz respeito ao reconhecimento e valorização da infância por parte das políticas públicas.

4.1 A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM

Em relação à análise etimológica da palavra lúdico podemos levar em consideração as contribuições de Maurício (2011).

> O "lúdico" tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser reconhecido como traço essencial psicofisiolgia, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano, as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão. (Almeida *apud* MAURÍCIO 2011, p. 3).

O lúdico é um tema que tem conseguido espaço no âmbito nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Tornando-se um meio alternativo na relação ensino-aprendizagem.

O pensar acerca do lúdico como instrumento favorável à aprendizagem é concebido no momento em que o professor busca inovar sua prática pedagógica na educação infantil, oferecendo espaço para o desenvolvimento da criança nos seus aspectos cognitivos a partir das brincadeiras, e assim é possível apresentar o lúdico como alternativo de aprendizado na escola.

Porém, é importante considerar que a utilização do lúdico como alternativa de ensino deve ser concebida como um processo dinâmico, e continuado na escola, e nesse caso, ele não pode se apresentar como uma atividade pronta e acabada, mas sim, deve ser discutido conforme se apresenta a realidade da criança.

Cabendo ao professor a tarefa de criar um ambiente motivador e prazeroso na realização das atividades, pois, uma das formas mais expressivas de socialização e aprendizagem da criança no espaço escolar são as atividades lúdicas que despertam prazer. É uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento do aluno. É também, uma necessidade na vida de qualquer pessoa em todas as idades. Portanto não deve ser vista apenas como um divertimento ou momentos de prazer, e, no entanto, como desenvolvimento de criatividade, a socialização com o próximo, o raciocínio, aspectos cognitivos e psicomotores.

Portanto, é importante deixarmos em relevo que:

> A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa. E, pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação a leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçante.
> (AGUIAR, 1998, p.37).

Nessa perspectiva, o lúdico é um instrumento necessário na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de socialização, comunicação e construção do pensamento. Essa atividade lúdica só é eficaz se for realizada simultaneamente na função de distrair e instruir, só assim aprenderá de forma significativa.

O uso da ludicidade na sala de aula é muito mais que uma "atitude" lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição

de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes.

4.2 BRINCADEIRA É COISA SÉRIA

Sempre que falamos em criança, lembramos de jogos, brinquedos, brincadeiras e atividades que causam prazer ao ser humano. Nesse contexto Krieger (2008 p. 106) afirma que "Através do brincar, a criança compartilha pontos de vista diferentes dos seus, percebe como os outros a veem-na, possibilitam a experiência de governar e ser governado e, acima de tudo, governa a si mesma".

As brincadeiras possibilitam à criança a vivência de forma lúdica. No ato de brincar, a criança tem a oportunidade de construir e desconstruir, organizar e desorganizar, de representar papeis e melhor elaborar, através de situações que cria seus conceitos e aprendizados.

Através da brincadeira, as crianças em cada geração renovam a cultura infantil. Brincar e repetir a brincadeira faz com que ela aprenda além de saber fazer, sentir o gosto e apoderar-se da vitória do conseguir.

De acordo com a questão em testilha, FONTANA, (1997, p. 139) relata que:

> Brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se,compreender-se, confrontar-se, negociar, transformar-se, ser. Na escola, a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda.

Dessa forma, a brincadeira contribui para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos para o processo de aprendizagem e estimular o desenvolvimento de habilidades básicas e a aquisição de novos conhecimentos.

A brincadeira, como atividade típica da vida humana, proporciona alegria, liberdade, contentamento e, sobretudo, aprendizado, uma vez que o lúdico em ação é permeado de sentido e significações.

Brincar é um direito que foi garantido por lei no final da década de 1950, na Declaração Universal dos Direitos das Crianças, documento elaborado pela UNICEF/ONU. Diz o princípio VII - Direito à educação gratuita e ao lazer infantil: "[...] A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito."

A brincadeira livre acontece de forma espontânea, quando o pequeno, por si só ou em grupos, decide o que vai fazer - momentos preciosos para os processos de elaboração interna. Já as orientadas ou coordenadas são planejadas e intencionais, pois possuem objetivo específico a ser atingido, mediadas por um adulto: proporcionam a socialização do grupo, a integração e a participação dos

envolvidos, favorecendo atitudes de respeito, aceitação, confiança e solidariedade, além do conhecimento mais amplo da realidade social e cultural.

Portanto a brincadeira é de extrema importância na vida de qualquer ser humano, sendo uma atividade que contribui para a socialização da criança e influenciando no seu processo de desenvolvimento integral.

4.3 O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA

Em todos os tempos para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração em geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos. (Velasco, 1996)

Desta forma, cabe-nos ressaltar que:

> O brinquedo contém "sempre" uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginação. O vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. (KISHIMOTO, 2001, p.21)

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. Nesse aspecto Vygotsky chama atenção para:

> O fato de que a criança com menos de 3 anos,o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar.
> (Vygotsky, *apud* KISHIMOTO, 2001, p. 62)

Na primeira fase o brinquedo traduz o real para a realidade da criança, pois ela não consegue diferenciar o real do imaginário, dessa forma, um relógio vai ser sempre um relógio, ou seja, ela não imagina que pode fazer deste qualquer outra coisa para brincar. Na segunda fase, ela já utiliza qualquer objeto usando as situações imaginárias para brincar de outras coisas. A qualidade de oportunidade que estão sendo oferecidas as crianças através de brincadeiras e de brinquedos garante que suas potencialidades e suas afetividades se harmonizem. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas.

A transmissão das brincadeiras para as crianças é feita por meio da cultura, de geração para geração, de familiares ou até mesmo de forma livre, onde, além de repetir as brincadeiras passadas elas acrescentam um jeito próprio e contemporâneo de agir.

A brincadeira, para as crianças, gira em torno da imaginação e da espontaneidade, sendo

assim, não depende de regras, para acontecer é necessário apenas uma pedra ou um risco no chão e soltar a imaginação que deles podem fazer o suporte para brincadeira.

Segundo Vygotsky, a brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal". Nesta linha de pensamento é importante frisarmos que:

> Ele considera que a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras.
> (Vygotsky *apud* WAJSKOP, 2001, p.35)

Nesse sentido, a brincadeira tem a função de desenvolver a criança de um estágio cognitivo atual para o estágio de desenvolvimento potencial, a partir da socialização e orientação de uma pessoa com nível cognitivo mais capaz.

Portanto, a brincadeira pode ser qualquer forma de divertimento típico da infância, ou seja, uma atividade natural da criança, não implicando em seriedade e sim em comportamentos espontâneos e prazerosos. A brincadeira gera divertimento, socialização com o próximo e proporciona a construção de conhecimentos. Sendo assim, a criança aprende a se expressar no mundo, criando ou recriando novos brinquedos e participando com eles de novas experiências e aquisições.

5 JOGOS E BRINCADEIRAS

Neste capítulo, discorreremos sobre os jogos e brincadeiras, onde teremos uma ênfase maior nas brincadeiras que dão lugar ao faz-de-conta. Neste sentido os jogos e brincadeiras infantis são formas de expressão espontâneas das crianças e favorecem o desenvolvimento.

Portanto se faz necessário ressaltarmos que:

> Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças.
> (KISHIMOTO, 2001, p. 13).

Para ela, embora os jogos recebam a mesma definição, cada um tem suas especificidades, no faz-de-conta há a forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas que permitem a movimentação das peças; já na construção de um barquinho de papel, exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para concretizá-lo.

Para HUIZINGA (2004, p. 03):

> O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens o iniciassem a atividade lúdica. [...] os animais brincam tal como os homens. [...]

Para ele o jogo possui três características: a primeira é a liberdade, antes de tudo é uma atividade voluntária, as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é justamente esse o motivo de ser livre, não é imposto para que eles queiram brincar ou jogar, ou seja, ele próprio é liberdade; a segunda está intimamente ligada a primeira, que é fato de não ser vida "corrente" e nem vida "real", é evasão da vida real, é o faz-de-conta em ação, porém, toda criança sabe quando está fazendo de conta, ou quando está só brincando; a terceira é o isolamento, a limitação, ou seja, é jogado dentro de certos limites de espaço e de tempo, e tem um fim, portanto, possui um caminho e um sentido próprio.

Para MACEDO (1997, p. 146). "a construção do saber pode ser considerada produto de um "ócio digno", ou seja, de um espaço e um tempo para pensar. No contexto do jogo a criança pode encontrar esse ócio digno".

Durante o processo de desenvolvimento da criança ela utiliza jogos e brincadeiras que funcionam como uma espécie de "folga" no esforço adaptativo. Essa folga é importante porque leva a uma economia desse esforço. Nesse sentido o jogo é de grande importância para o desenvolvimento da criança.

MACEDO (1997, p. 146), afirma que: "para Piaget o processo de desenvolvimento da criança é constituído de quatro estruturas de jogos: o de exercício; simbólico; de regras; e de construção".

O jogo de exercício que é a primeira estrutura é construída nos dois primeiros anos de vida, mas também está presente na fase adulta. Esse tipo de jogo corresponde à assimilação funcional do objeto, ou seja, trata-se de um fazer por fazer. O que pode proporcionar uma aprendizagem diferente da forma usual. O prazer funcional é essa folga que é utilizada para realizar uma atividade sem valor instrumental.

A segunda estrutura é o jogo simbólico, apresenta-se a partir de um ou dois anos de idade, dando início a representação, nessa fase a folga possibilita a substituição do real pelo imaginário, ou seja, é a representação de um objeto por outro, atribuindo novos significados a vários objetos.

O jogo de regras é a estrutura que possibilita a criança construir, ou seja, inventar normas para suas brincadeiras levando a descobrir e conhecer o outro. Aprende que para inserção no mundo cultural e social é necessário que obedeça a regras que representam o limite entre o que pode e o que não pode. Assim aprenderá a se socializar e respeitar os limites dos participantes dos jogos.

O jogo de construção é a estrutura que possibilita a reconstrução do real, seja um acontecimento, um objeto, ou algo que presenciou. Nesse jogo a folga consiste em propiciar à criança a livre construção.

Através dessas estruturas a criança herda habilidades que fazem com que ela sinta, na fase

adulta, um prazer funcional que ao invés de ver o trabalho como algo que se contrapõe ao prazer, veja neste algo que produz prazer e satisfação. Possibilita ainda representar, dramatizar e recriar situações que poderão ser úteis em seu trabalho. Aprende a ter solidariedade e compartilhar, devido às situações que vivenciou com os jogos de regras que impõe limites e restrições. Enfim com os jogos de construção ela herda a imaginação criativa com situações que antecipava ou imitava o real do adulto por meio do faz-de-conta.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do desenvolvimento das crianças e devem estar presentes no universo escolar. É por meio deles que os pequenos irão se manifestar de maneira espontânea e mostrar como enxergam e interpretam o mundo. Os jogos são uma forma de brincar mais sistematizada. Segundo Kishimoto (2001, p. 18), "diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização."

Sendo assim, a partir do que vê e ouve o educador pode planejar estratégias que possibilitem avanços no processo de construção do saber. Analisando os progressos e as deficiências de cada aluno e, a partir deles, faz-se um diagnóstico das necessidades, pensando em ações que possam propor crescimento cada vez maior, como jogos e brincadeiras para evoluir o nível de aprendizagem.

No entanto, o lúdico pode ser trabalhado na escola não só como um instrumento pedagógico, mais sim como uma forma de a criança expressar o que pensa por meio dos jogos e das brincadeiras, ou seja, é um meio de observar como a criança se coloca no mundo com uma linguagem própria do brincar.

As brincadeiras e os jogos durante muito tempo foram trabalhados nas escolas com a finalidade apenas de recreação. A partir da teoria de Piaget, que elencou séries de ações e reações do desenvolvimento infantil e de possibilidades para cada faixa etária. Como o brincar é uma linguagem espontânea e natural, as propostas de atividades devem ser adequadas a cada idade.

A partir dos dois anos, as crianças entram no mundo do faz-de-conta, dos símbolos e reproduzem gestos e músicas. Por esse motivo as brincadeiras devem valorizar a imaginação, quando um pequeno pedaço de papel pode tornar-se um aviãozinho ou um cabo de vassoura virar um cavalo. Esse jogo simbólico, ao do desenho, da imitação, da imagem mental e da aquisição sistemática da linguagem formam o conjunto de atividades que caracterizam o período de desenvolvimento que Piaget chamou de pré-operatório ou simbólico. Nesse período os jogos de faz-de-conta têm um papel muito importante nos avanços que ocorrem em suas condições de pensamento. Assim, quando brinca, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos.

No jogo de faz-de-conta, a criança experimenta diferentes situações e papeis sociais, funções sociais, a partir de observações na vida dos adultos, e tentam se comportar como tal. A brincadeira é,

portanto um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e se comporta diferente de crianças com sua faixa etária, pois, ela age como se fosse maior do que na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real. Através da brincadeira ela vai pouco a pouco organizando suas relações emocionais, dando a ela condições de desenvolver relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e a aceitar a existência dos outros.

A psicologia vem mostrando que a brincadeira tem um papel importante no desenvolvimento e na vida das crianças e que ela satisfaz algumas de suas necessidades. Ela frequentemente sente a necessidade de adaptar-se ao mundo social dos adultos.

De acordo com Piaget (*apud* FONTANA, 2002, p.121) "a brincadeira é, então, uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos".

A criança sente uma necessidade de repensar e reviver algumas situações interessantes e impressionantes, e para que isso aconteça, elas recorrem a esse jogo simbólico, onde tem a oportunidade de assimilar e representar o que presenciaram na realidade.

5.1 O FAZ DE CONTA

A partir do que vê, ouve e sente é que a criança irá se manifestar de maneira espontânea e mostrar como enxergam e interpretam o mundo, e é por meio do brincar que ela se coloca no mundo com uma linguagem própria.

A criança mostra o que pensa através das brincadeiras, brincadeiras estas que dão lugar ao faz-de-conta, aos símbolos reproduzindo gestos e músicas, por isso, devemos valorizar e estimular o imaginário. Sem contar que elas envolvem espontaneidade, despertam a criatividade e desenvolvem o raciocínio.

Segundo Vygotsky (*apud* KISHIMOTO, 2001, p.51):

> A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, representa uma forma especificamente humana de atividade consciente que não está na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Ela surge primeiro em forma de jogo, que é a imaginação em ação.

Para o autor a imaginação em ação é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento. O imaginário não se confunde com o real, ele é um instrumento para a compreensão e tomada de consciência do real.

Para Kishimoto (2001, p.39) "a brincadeira de faz-de-conta é conhecida também como simbólica, de representação de papeis ou sócio-dramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação da linguagem.

Para a autora, o faz-de-conta não permite só o imaginário como também, a expressão de regras implícitas que se materializam nos termos das brincadeiras, portanto o imaginário vem de experiências anteriores adquiridas pelas crianças em diferentes contextos. No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz-de-conta desejos que pareciam irrealizáveis podem ser realizados. Nesse sentido, o faz-de-conta tem o poder de satisfazer os desejos infantis de acordo com a orientação e imaginação da própria criança.

Segundo FONTANA e CRUZ (1997, p. 136), a brincadeira se desenvolve passando de uma situação imaginária com regras implícitas, para situações com regras e objetivos claros e imaginação implícita. Do mesmo modo que ela se modifica, o papel que ela exerce também é modificado. Neste sentido, percebemos que a brincadeira assume um papel fundamental no desenvolvimento da criança.

Partindo do ponto de vista do desenvolvimento da brincadeira na escola, os jogos com regras, tornam-se mais importantes, porém não são considerados tão essenciais para o desenvolvimento quanto o jogo de faz-de-conta. (*Ibid*, 1997, 136.

De acordo com proposição das autoras percebemos que as brincadeiras com instrução ocupam um papel central no desenvolvimento da criança. Portanto, cabe ao professor como mediador das relações entre as crianças, propor brincadeiras aos alunos, em situações culturalmente significativas, ampliando o universo das mesmas e, possibilitando a apropriação de diversos sistemas simbólicos e sociais, oferecendo novas oportunidades para que enriqueçam suas ações, seus diálogos com o mundo.

Na infância, o brincar é o espaço por excelência onde o lúdico se manifesta. Como demonstra Brougere (1997 *apud* CAPISTRANO, 2005 p. 109), "a brincadeira não é uma atividade inata, mas é um fato social, uma vez que não é criada espontaneamente".

Para o referido autor "a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar". Daí, a relevância do papel que a escola também desempenha em relação ao brincar.

Na educação infantil, a brincadeira de faz-de-conta é fator muito importante no desenvolvimento da criança. Segundo Leontiev (1988 *apud* CAPISTRANO, 2005 p. 109),

> É a atividade principal da criança porque é a forma que ela utiliza para começar a aprender os elementos da cultura e onde ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança, dentro da qual se desenvolve o pensamento abstrato.

Como afirma Brougere, (1997 *apud* CAPISTRANO, 2005 p. 109), a brincadeira "é um espaço de socialização, de domínio da relação com o outro, de apropriação da cultura".

Para Kishimoto (2010 p. 1). "As primeiras imitações das crianças surgem apenas como repetição de ações que elas observam. Posteriormente, a imaginação ganha espaço e as crianças assumem personagens durante a brincadeira".

Por volta dos três a quatro anos, a criança atinge o auge do desenvolvimento simbólico, ou

seja, a criança evolui de um estágio cognitivo a outro, utilizando roteiros que possibilitam desenvolver o tema da brincadeira, ampliando o repertório e assumindo diferentes papéis.

Com a intervenção do professor e na companhia de outras crianças, principalmente nas brincadeiras imaginárias a linguagem verbal se ampliará.

Segundo Crayde e Kaercher, (2001), as crianças têm verdadeiros fascínios por tarefas do dia-a-dia e sentem-se muito valorizadas quando são convidadas a realizá-las, mas, nem sempre é possível participar do mundo adulto, então ela busca realizar seus desejos através do faz-de-conta, buscando até mesmo superar situações desagradáveis.

Nessa concepção podemos inferir que:

> O faz-de-conta é a forma como a criança reflete os valores e constrói sua visão de mundo. Num grupo de jogos convivem crianças provindas de famílias distintas, com diferentes códigos de valores morais e culturais que se revela durante o faz-de-conta. É importante que estejamos atentos para que possamos intervir pedagogicamente no sentido de superar preconceitos e proporcionar relações saudáveis e solidárias.
> (CRAYDY e KAERCHER, 2001, p. 95)

Nesse sentido é importante o professor ficar atento para intervir pedagogicamente no sentido de superar frustrações e propor relações saudáveis e solidárias.

Em torno dos quatro aos seis anos gradativamente a criança aproxima-se ao real procurando adequar seus movimentos corporais sua expressão vocal e a composição de cenários, buscando copiar, se possível os modelos reais.

As autoras destacam três características que evolui simultaneamente no decorrer do jogo simbólico. A primeira é a tendência a organização; a segunda é a intenção de realismo, ou seja, é o mais próximo do real e a terceira é a maior diferenciação de papeis.

Na fase dos sete aos doze anos é o período de transição em que os jogos de regras é o ponto culminante na adolescência.

Em consonância com CRAYDY e KAERCHER, (2001) na perspectiva pedagógica é necessário que se atente em alguns aspectos como:

- tempo de brincar: que é necessário para que as crianças interajam de forma espontânea;
- material disponível: levando em consideração a faixa etária e as limitações impostas pela escola e oportunizando à participação da criança na organização do material;
- espaço para brincar: por menor que seja o espaço escolar a sala de aula é um bom lugar para o desenvolvimento do faz-de-conta, a ajuda das crianças na organização do ambiente é necessária para que haja cooperação entre todos, lembrando que o mobiliário deve está adequado para a segurança das crianças;
- adequação curricular: cabe ao professor planejar suas atividades de acordo com as situações vivenciadas no faz-de-conta, já que as crianças demonstram espontaneidade, interesses e inquietações;

- papel do adulto: o professor deve ser observador, catalisador e participante ativo para garantir o direito a livre manifestação de todos, descobrir as necessidades e os desejos implícitos nas brincadeiras e atuar como mediador no desenvolvimento saudável e prazeroso das crianças;
- no teatrinho: é preciso compreender as necessidades e os desejos da crianças e adequar os procedimentos a elas, e não somente a imposição da escola e o desejo dos pais;
- apreciação estética: é importante que o professor assista peças teatrais e escolha as mais adequadas de acordo com a faixa etária e oportunize seus alunos a apreciar a estética e os elementos que compõem a linguagem teatral.

De acordo com Martins (2008 p. 61-62)

> No jogo de faz-de-conta a interferência pedagógica parte- se do pressuposto de que este faz parte de uma linha única de evolução, que vai desde as primeiras manifestações com objetos, até o jogo com regras, passando pelo faz-de- conta infantil.

Segundo a autora é importante que o professor não só incentive as brincadeiras infantis, mas também faça a interferência adequada para que as crianças não estacionem em um mesmo tipo de brincadeira e evolua cognitivamente.

6 A CONVIVÊNCIA DAS CRIANÇAS COM OS JOGOS

Neste capítulo, abordaremos o surgimento dos jogos, onde também falaremos da convivência das crianças com os mesmos. Desde as épocas mais remotas o jogo já fazia parte do convívio da humanidade. Conforme Almeida (1990, p.15).

> Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas eram tidas como sobrevivência, deixando muitas vezes, o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicas. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era educação, e a educação representava a sobrevivência.

Nesse sentido percebe-se que o jogo em sua gênese constituía apropria vivencia da criança, adulto em miniatura, bem como sua cultura e educação. Assim não havia um espaço privilegiado para manuseio de um ou vários jogos. Eles eram e estavam a todo tempo ligado a própria sobrevivência da criança.

No entanto, se considerarmos a cultura da antiga Grécia, notaremos que:

> Os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados em jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos sob a vigilância e em jardins de crianças.[...] Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. (Platão *apud* ALMEIDA, 1990, p.15)

Já se percebia uma grande evolução de como era visto o jogo na comunidade primitiva, para uma sociedade dita civilizada. Onde o próprio Platão defendia o uso do jogo para instigar a aprendizagem de forma lúdica e prazerosa nas crianças. Almeida (1990, p.16) também propõe que:

> Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo o seu valor, pois eram considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação. A partir do século XVI, os humanistas começam a perceber o valor educativo dos jogos.

Nessa perspectiva, o uso do jogo também passou pelo crivo da religiosidade que o impediu de se disseminar nas escolas. Portanto, também está demarcado um momento nos dias atuais em que se voltou a ressignificá-lo. Ariés (*apud* ALMEIDA1990, p. 16) afirma que:

> Os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável suprimi-los ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e a introduzir-los oficialmente em seus programas e regulamentos e controlá-los. Assim, disciplinados os jogos, reconhecidos como bons, forma admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos.

Assim se disseminou o valor que os jogos podem assumir didaticamente. Emerge como um forte aliado do professor em sala de aula. Até os dias atuais esse pensamento é validado. Mas precisou passar por um longo período para se chegar a esse pensamento que ainda não chega a ser um consenso.

Conforme estudos recentes a criança tem suas próprias características e é um ser em desenvolvimento dotado de aptidões. De acordo com Chateau (1987, p. 14) a criança:

> Pelo jogo desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolvem une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor.

Partindo destes pressupostos, exige-se um olhar criterioso para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento integral da criança. Dada a importância do jogo educativo que ganha força como recurso que ensina e educa de forma prazerosa. Com ele a criança se desenvolve nos seus aspectos: cognitivos, afetivo e social. Levando em consideração que ela precisa de estímulos e que o aprendizado seja desafiador. O jogo e a brincadeira tem sido o meio pelo qual a criança tem sintetizado seu conhecimento desde que, seja intencionalmente colocado de forma lúdica a proporcionar a aquisição de habilidades e competências para o desenvolvimento psíquico e social.

Na convivência dos jogos as crianças aprendem a lidar com regras, experimentam as formas de comportamento e socialização, descobrindo o mundo a sua volta. Portanto os jogos são um meio para que as crianças desenvolvam suas habilidades, quando ela joga opera com significado instigando sua curiosidade e sua criatividade.

ISSN: 2318-1494

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de construir valores indispensáveis a sua formação integral. Assim, o jogo torna-se um instrumento poderoso na construção dos conhecimentos e do desenvolvimento do educando.

Nesse sentido, o professor deve agir como condutor para estimular, propiciar condições para a ação da ludicidade, e, por fim, avaliar a aprendizagem. Conforme Condemarim e Milicic, (*apud* SANSEVERINO 1997, p.27):

> Os jogos constituem um fator indispensável para o desenvolvimento intelectual, motor e afetivo da criança. Eles são a sua veia natural de auto compreensão. Os jogos permitem-lhe explorar e entender o mundo que a rodeia através de todos os seus sentidos e proporcionam-lhe os meios para expressar as suas ações, sentimentos e idéias.

É importante ressaltar que por meio dos jogos pedagógicos a criança aprende a lidar com situações do seu cotidiano, levando em conta que os mesmos não só desenvolve o intelectual, como também a motricidade, a afetividade e o social por meio da expressão das ações desenvolvidas, diante da atividade lúdica.

Para utilizar o jogo como suporte pedagógico é necessário ter em mente que ele é um instrumento eficaz para o aprendizado. Assim, tornando-o desafiador e atraente na medida em que as atividades lúdicas favorecem a aquisição de conhecimentos.

A criança sentirá prazer no que aprende e aprenderá mais facilmente quando as situações colocadas pelo professor proporcionar oportunidades adequadas para fortalecer a interação social, a espontaneidade e a criatividade. Dessa forma o jogo constitui um elo entre o educando e a aprendizagem.

A vivência lúdica está presente mesmo quando acontece sem a presença ou a companhia de outra pessoa, pois quando se brinca sozinho também sente-se prazer e satisfação no que está sendo realizado, ou seja, há um encontro consigo mesmo. Para ela a experiência lúdica é permeada pelos elementos íntimos e próprios de cada sujeito, ou seja, é uma expressão subjetiva que não se encontra no outro, no objeto, no ambiente, e sim em si mesmo. (Schwartz 2004).

Para tanto, faz-se necessário que por meio da vivência com os jogos o processo de ensino-aprendizagem seja feito de forma prazerosa, cheia de encantos e desejos. Por isso, devem ser adotados métodos práticos e pedagógicos que viabilizem essa aprendizagem.

Tratando-se da ludicidade no contexto escolar, a educação dada de forma tradicional muitas vezes acaba impedindo o aprender por prazer dos alunos, não desperta desejos, nem motiva os alunos a produzir, criar, construir e reconstruir seu próprio conhecimento. A exemplo da não aprendizagem e sim de uma educação que obriga e dificulta, ou até mesmo proíbe a expressão lúdica dos educando, colocando em lados opostos o dever e o prazer. Assim, percebe-se que os limites e as possibilidades para a sua concretização, enquanto sujeito que necessita aprender, a praticar, a relacionar é limitado

e dificultado, acabando por formar sujeito não estimulado a criar, ousar, fazer suas próprias escolhas, questionar, realizar- se enquanto ser que possui desejos e vontades.

No entanto, o que se vê é que na maioria das escolas estão mesmo preocupadas, em formar futuros cidadãos preparados para a produtividade para o "sério" que colaborem para o acúmulo de capital baseado no ensino de técnicas, diferindo da vivencia lúdica. Visto que para a criança se desenvolves de forma plena, alguns estudiosos vêm propondo uma educação voltada para o lúdico, voltada para a aprendizagem construtiva dos alunos, onde os mesmos possam despertar para aprender por prazer.

A partir desses estudos compreende que para haver a aquisição de conhecimentos é preciso verificar, como a criança aprende, como constrói a sua aprendizagem.

6.1 TIPOS DE JOGOS

Quando analisamos o processo histórico educacional, podemos perceber que não é de agora que os jogos são vistos como uma atividade mediadora na interação em sala de aula, pois os gregos e romanos já tinha em mente a importância de se aprender brincando. No entanto foi Fröebel (*apud* RIGOLON, 1998) que utilizou os jogos como eixo educacional porque para ele o jogo tinha como finalidade facilitar as atividades escolares. Considerando essa perspectiva abordaremos em seguida os jogos cooperativos e os jogos teatrais dentro de uma visão pedagógica.

6.2 JOGOS COOPERATIVOS

Os jogos cooperativos surgiram através do excesso ao incentivo a competição, pois estava tendo um crescimento desordenado da violência em nossa sociedade. Portanto percebia que os jogos proporcionavam ações que refletiam no contexto da educação. Nesse sentido Orlick (1989 *apud* CORREIA, 2006, p.43) encontra nos jogos cooperativos uma base e um caminho para começar algumas mudanças positivas em prol de uma ética cooperativa. Para esse autor não seria possível termos um ambiente humanitário, enquanto houver um sistema baseado em recompensas e punições. Neste contexto Orlick diz que:

> [...] devemos trabalhar para mudar o sistema de valor, de modo, que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comece a se considerar membros cooperativos da família humana. [...] talvez, se alguns dos adultos mais destruidores de hoje, tivessem sido, quando crianças, expostos ao afeto, à aceitação e aos valores humanos, o que tento promover com os jogos e esporte cooperativos, teriam crescido em outra direção.
> Orlick 1989 (*apud* CORREIA, 2006, p.43)

Nesta situação percebemos a importância de jogos cooperativos no processo educacional, pois ele tem o papel fundamental na formação de sujeitos éticos, onde deve promover a cooperação entre os indivíduos. Entretanto, ao interagirmos com os outros estabelecemos um processo de formação de

valores éticos e morais, formação essa que pode desenvolver o coletivismo, a solidariedade e a cooperação.

Os jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que tem como objetivo despertar a consciência de cooperação, bem como de promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida. Eles não são uma criação recente, porém, muitas das atividades são algo já incorporado pela cultura popular e pelos livros de recreação e jogos.

Uma das características dos jogos cooperativos, diferente do que muitos imaginam é justamente não ter uma faixa etária especifica em cada jogo, mas a possibilidade de que os mesmos podem e devem ser adaptados ao grupo que joga. Assim fica claro que a idéia é criar um programa de jogos cooperativos atendendo a todas as crianças e adultos de qualquer idade.

Segundo Oliveras (1998 *apud* CORREIA, 2006, p.47) "os jogos cooperativos são capazes de diminuir as manifestações de atitudes agressivas e de aproximar as pessoas uma das outras e também da natureza". Portanto o jogo e o esporte são importantes para aperfeiçoar a nossa compreensão de viver. Para Correia (2006, p.55) os jogos de cooperação referem-se:

> Ao envolvimento e à participação das crianças nos jogos, mostrando aumento da colaboração, da solidariedade, da amizade e do respeito entre elas. Os jogos cooperativos, ao permitirem aos alunos uma nova forma de jogar, melhoraram a interação social, levando-os a perceber a possibilidade de haver divertimento sem a competição a que estão acostumados.

De acordo com o autor, os jogos cooperativos devem proporcionar ao aluno condições para que os mesmos percebam nas estruturas cooperativas, uma relação contextualizada com seu trabalho e sua vida. É preciso entender esse tipo de jogo como um exercício de oposição à competição, à dominação, às injustiças e às desigualdades nas relações a que as pessoas estão submetidas na sociedade dita civilizada. Por isso, é preciso que o professor esteja atento ao planejar seus objetivos na aplicação dos referidos jogos. Não se pode esquecer que não combatemos apenas praticas lúdicas competitivas, mas sim toda uma cultura individualista que funda sua dinâmica na competição.

O compromisso dos educadores é buscar o desenvolvimento e a transmissão de valores que estimulem a solidariedade, o respeito mútuo, a compaixão e muitos outros, mas sim, com isso, incentivar os alunos à resignação, à conformação e a subserviência. Para Brown (1995 CORREIA, 2006, p.56): "Ao contrário, o papel do educador trabalhando com jogos cooperativos, é o de despertar o senso crítico para as questões sociais".

Orlick (1989, CORREIA, 2006, p. 45) categorizou os jogos cooperativos da seguinte forma:

- Jogos cooperativos sem perdedores - são jogos que podem ser considerados plenamente cooperativos, porque todos jogam juntos e todos ganham. O jogo só é vencido se todos os participantes vencerem. Tendo como exemplo: "dança das cadeiras cooperativas". Esse jogo funciona como a tradicional e conhecida dança das cadeiras, só que as cadeiras são retiradas,

ISSN: 2318-1494

mas as pessoas continuam no jogo. Conforme as cadeiras vão sendo retiradas, as pessoas vão sendo obrigadas a dividir o espaço das cadeiras restantes até que reste apenas uma.

- Jogos cooperativos de resultado coletivo – são jogos em que existe a divisão em duas ou mais equipes, que tentam romper a tradição de jogar uma contra a outra, ao contrário, o resultado final depende do esforço e da participação coletiva, e o objetivo é alcançado com todos jogando juntos.
- Jogos cooperativos de inversão – são jogos que também envolvem equipes. O objetivo é desviar a atenção das crianças do resultado e voltá-la para evolução e o desenvolvimento do próprio jogo. "os jogos de inversão realmente brincam com o nosso conceito tradicional de vencer e perder", porque fica difícil, após o término, reconhecer os vencedores e perdedores devido ao troca-troca de resultados ou de jogadores ou de ambos. A inversão total é a combinação da inversão do goleador com a do placar. Isto é, quando um gol ou ponto for marcado, jogador que o marcou passa para o outro time, levando o ponto marcado.
- Jogos semicooperativos – em muitos jogos, é comum observarmos crianças ficarem sem nenhuma participação durante a partida e, em alguns momentos, disputarem uma bola ou a execução de uma jogada dentro da mesma equipe. Os jogos semicooperativos visão evitar isso, introduzindo algumas regras que forcem a participação efetiva de todos os integrantes e estimulem a cooperação e a integração dentro da mesma equipe. Embora mantendo a forma de jogar "contra", essas adaptações acabam incentivando os mais habilidosos a colaborar com os demais companheiros. Todos jogam, e o tempo de jogo deve ser dividido igualmente para que todos participem.

Nesse sentido sugerimos alguns jogos cooperativos a serem trabalhados em sala de aula: toqui-tolá, mais conhecido na região nordeste como vai-e-vem, para construirmos esse brinquedo, podemos utilizar garrafas pet de dois litros e um barbante no tamanho desejado. Após a construção os alunos desenvolvem o jogo em grupo de dois pares, cada elemento de um par segura uma das extremidades do brinquedo e afasta os braços impulsionando a garrafa para os elementos do outro par que a devolverão da mesma forma, e assim sucessivamente. O jogo pode ser desenvolvido com mais crianças, aumentando o número de barbante que passam por dentro da garrafa, cada aluno segura, uma ponta do barbante.

Temos também "a brincadeira do caranguejo", essa brincadeira não é necessário nenhum material. Pois ela é desenvolvida pelos alunos, eles devem formar várias duplas e ficarem agachados, de costa um para o outro e com os braços entrelaçados. Cada dupla será um "caranguejo" que deverá cumprir diferentes tarefas determinada pelo professor: levantar, andar, sentar, rastejar etc.

Por último temos a brincadeira "pé de lata" cooperativo, este jogo é necessário que se tenha lata de leite em pó e barbante, devem ser confeccionados três pés de lata para cada dupla de alunos, pois é uma variação da brincadeira tradicional. Em vez de cada aluno usar dois pés de lata, deverá

dividir um deles com outro colega, pode também ser realizados com trios, quartetos, ou outras formas possíveis, caberá ao professor inovar e utilizar estas brincadeiras em sala,e assim desenvolver os jogos cooperativos, para que seja possível, construirmos através dos alunos uma sociedade cooperativa.

6.3 JOGOS TEATRAIS

O uso dos jogos teatrais na educação desde a Grécia antiga, tem sido instrumento de poder. No entanto, o teatro escolar tem o poder de oferecer efeitos tanto sobre o espectador quanto sobre o ator. Pois para o autor Rousseau (1995):

> A primeira educação da criança deveria ser quase que inteiramente pelo jogo. Também para pensadores por ele influenciados, a criança era um organismo em desenvolvimento, para o qual cada fase do crescimento deveria ser estimulada, e que o jogo fazia parte do ser humano em desenvolvimento, tanto quanto outro elemento. Parece não ter particularizado teoria a cerca do uso do teatro nos processos educativos, mas sua concepção do uso do jogo nesses processos pode ter contribuído para a construção do que conhecemos hoje como jogos teatrais. (ROSSEAU 1995 *apud* NEVES e SANTIAGO. 2009, p.22)

Nesse contexto, podemos perceber que a criança por ser um organismo em desenvolvimento, se fez necessário criarmos jogos que pudessem auxiliar estimular seu crescimento intelectual.

Diante algumas pesquisas notamos que Peter Slade (1978), "foi um dos pioneiros na proposição do teatro para crianças, seus estudos e suas publicações contribuíram para uma concepção de educação auxiliada pela a atividade dramática". NEVES e SANTIAGO (2009, p. 25)

Faz um estudo analítico do drama criativo natural e espontâneo das crianças. Afirma que o jogo dramático infantil não é uma atividade inventada, mas um comportamento real dos seres humanos. Sua obra significa um manual de auxilio para pais e professores que realizam trabalhos de teatro na educação, ao longo das últimas décadas em várias partes do mundo.

.

> Encontram-se as expressões jogo dramático e jogo teatral, algumas vezes como sinônimas e outras apresentando diferenças entre ambas. Tanto no jogo dramático como no jogo teatral o processo de representação dramática ou simbólica, na qual se engaja os jogadores, desenvolve-se na ação improvisada e os papeis de cada jogador não são estabelecidos a priori. Significam experimentos com a vida, aqui e agora: o contato com natureza dos objetos, as probabilidades e os fatores limitativos dos eventos, bem como desafio da memória, do pensamento e da precisão. (*Ibid* p. 73-74)

Mediante a citação, percebemos que os jogos teatrais e dramáticos apresentam uma grande semelhança. Percebe-se a prática do teatro na educação escolar objetivando o crescimento pessoal e o desenvolvimento cultural dos alunos, por meio do domínio da comunicação e do uso interativo da linguagem teatral, numa perspectiva de improvisação ou ludicidade. Para os autores a base dessa prática é a comunicação que emerge da espontaneidade das intenções entre sujeitos engajados na

solução cênica de um problema de atuação. Submeter-se a uma experiência concreta de teatro implica disponibilizar-se para vivenciar os processos oferecidos pelas etapas do aprendizado teatral. São eles: a descoberta do próprio corpo, capaz de produzir movimentos e sons; a descoberta e o experimento de seu potencial criativo; a atuação como vivência de pensamento, emoções e ações do outro proposto para si (o personagem); e a exposição espetacular direcionada a uma plateia.

Temos o autor Viola Spolin, que foi também pioneiro na divulgação do sistema de jogos teatrais no meio educacional brasileiro, durante as décadas de 1960 e 1970. Onde ele desenvolveu uma pedagogia que tinha como meta acrescentar a livre expressão da imaginação criativa e a regra oferecida pelo jogo. Pois ele possibilitou a oportunidade de haver teatro fora do palco. Destaca a relação da brincadeira com a relação artística, pois, ao brincar a criança sente-se inteira e com todos os seus sentidos. Diante disso, sugere o jogo como ponto de partida da pedagogia teatral. Nesse contexto ele afirma que:

> O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer-é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las. (Spolin 1992, *apud*, NEVES e SANTIAGO, 2009, p.77)

Partindo dessa citação, percebemos que através do jogo as habilidades das crianças desenvolvem-se no momento em que elas estão jogando e é neste momento que estão prontas para assimilar as habilidades e conhecimentos que este jogo os proporcionam.

Portanto, os jogos teatrais devem promover a solução de um problema proposto, onde se tenha consideração aos limites e regras dentro do jogo. Entretanto, os jogos teatrais são métodos lúdicos com normas desenvolvidas claramente entre os participantes. A partir de então, os jogos tradicionais infantis passaram a ser concebidos não apenas como atividade de aquecimento físico ou direcionadas unicamente para o fortalecimento da noção de cooperação, a teatralização de jogos tradicionais infantis permite que a criança e o pré- adolescente experimentem diferentes papeis de maneira prazerosa, além disso, possibilita o revezamento de todos os alunos em cada um dos papeis envolvidos nos jogos.

Dessa maneira, os jogos teatrais são atividades pedagógicas para aquisição, leitura, domínio e fluência da comunicação por meio do teatro, em uma perspectiva de improviso. Basicamente, os mesmo constituem desafios apresentados aos jogadores, na forma de jogos com regras. O engajamento da pessoa nas ações desenvolvidas após a instalação do jogo deve ser espontâneo, porque toda atividade lúdica tem caráter voluntário, é necessário que as crianças queiram jogar por livre e espontânea vontade sem que se sinta de alguma maneira coagida a participar. Cada pessoa tem

um ritmo próprio, único, de interação.

Além disso, fatores de ordem emocional ou disfunções biológicas interferem na disposição do aluno para o trabalho. Quando o referido perceber que, nesta proposta de ensino do teatro, não se trata de valorizar o talento para o palco ou a desenvoltura cênica, ele se sentirá mais seguro e confiante para atuar na área do jogo. Uma vez que o aluno participar, ele passa a ter uma ralação de cumplicidade maior com o grupo, ratificando por livre e espontânea vontade o acordo coletivo que assegura o cumprimento das regras estabelecidas para o desenvolvimento das atividades com linguagem teatral na sala de aula.

Segundo Japiassu (2001 *apud* NEVES e SANTIAGO, 2009), o ensino teatral não é a preparação de atores mirins para encenações escolares nem a formação de crianças-atrizes para atuação no mercado profissional. E sim, o crescimento pessoal dos alunos e seu desenvolvimento cultural pelo domínio, pela fluência, pela decodificação e pela leitura crítica da linguagem teatral.

Nesse sentido, o professor deve promover situações, para despertar o interesse dos alunos pelos jogos teatrais, onde temos como sugestão o jogo teatral de gato-rato. Este jogo além do cumprimento das regras tradicionais dessa atividade, é solicitado aos jogadores que procurem agir de acordo com papeis de "gato" ou "rato" no jogo. Essa instrução, somada às regras originais, requer atenção redobrada, porque os jogadores se vê em obrigados a teatralizar seu comportamento conforme os papeis de "gato" ou "rato" paralelamente à observação das outras regras de conduta que enquadram o desenvolvimento dessa atividade.

Portanto, partindo-se desse princípio, a participação em jogos teatrais significa, também, atuar num espaço de subjetivação, o que possibilita um endereçamento, por parte do sujeito, e assim a oportunidade de construções e elaborações possíveis de ocorrer.

7 CONCLUSÃO

Os estudos mostraram que a criança aprende enquanto brinca, pois estabelece com os jogos e as brincadeiras, uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e agressividades, por meio da ludicidade a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, ou seja, se conhece e conhece o outro. Haja vista que as brincadeiras e os jogos são de fundamental importância como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor progressão da aprendizagem.

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação, tais como: atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades.

Nessa perspectiva, as brincadeiras e jogos vêm contribuir para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas do aluno. Vimos a ludicidade como necessidade do ser

humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com o objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelece durante toda a formação do sujeito.

Quanto mais o professor propor atividades lúdicas na educação infantil, com práticas inovadoras, maior será a chance, de oferecer aulas prazerosas e interessantes. Dando ênfase, portanto as brincadeiras e jogos, o educador desenvolveu junto ao aluno um trabalho mais envolvente.

Conclui-se o trabalho pensando-o como um incentivo a novos começos, percebendo que o desenvolvimento do espaço lúdico, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural oportunizando o processo de socialização facilitando a comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Destarte, espera-se que este trabalho sirva como fonte de futuras pesquisas ao que corresponde aos estudos relacionados à ludicidade inserido no contexto educacional, no entanto, mais estudos precisam ser feitos para que cada vez mais esse campo de pesquisa seja ampliado, contribuindo de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, fonte de sabedoria e luz que me guia no caminho que devo seguir, em busca de conhecimentos para viver em harmonia. A minha mãe que recebeu de Deus o dom de dar trazer a vida, que encaminhou para que pudesse despertar para conquistar meios para desenvolver como pessoa e profissional. Aos meus filhos e esposo por estarem sempre comigo, direta ou indiretamente, nessa etapa do processo de formação, bem como aos mestres que com ciência e sabedoria oportunizaram a aquisição e assimilação de conteúdos específicos para aprimorar e ampliar as conexões necessárias para produzir, reproduzir criar e recriar estruturas de aprendizagens.
A todos os caros colegas de sala por companheirismo e pela troca de experiência vivenciadas coletivamente.

DEDICATÓRIA

Dedico a realização e conclusão deste trabalho primeiramente a Deus, pela força e coragem para poder caminhar e chegar ate a conclusão do mesmo. A minha família pela parceria ao longo da formação, em especial a minha mãe: Maria da Graças de Araújo por ter me apoiado e incentivado perseverar neste propósito.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, R. J. S. **Jogos para o Ensino de Conceitos.** Campinas: Papirus, 1998. ALMEIDA, Paulo Nunes de**. Educação Lúdica**. 6ª Ed. São Paulo: Loyola, 1990.

ARIÉS, Philippe. **Historia Social da Criança e da Família.** 2ed. Rio de Janeiro: LCT, 1981.

BRASIL. Ministério da Educação Cultura a do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil.** Desenvolvimento pessoal e social. Brasília: MEC/SEF,1998(documento Preliminar)

____. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Resolução CNE/CEB, nº 5, de 17 de dezembro de 2009.

CAPISTRANO, Naire Jane. **Motricidade, cultura de movimento e o brincar.** In: MELO, José Pereira de et al. (Orgs.) **O Ensino de Artes e Educação Fìsica na Infância.** Natal: Paidéia: UFRN.

CRAIDY, C. M; KAERCHER, G. P. da S. **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

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

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria N. **Psicologia e trabalho pedagógico.** São Paulo: atual, 1997.

HUIZINGA, John**. Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2001.

____. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** In: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, nov de 2010.

KRIEGER, Maria da Graça Taffarel. **O Brincar na Educação Infantil**. In: **Fundamentos teóricos e metodológicos da educação infantil.** [Obra] organizada pela Universidade Luterana do Brasil (Ulbra). – Curitiba: Ibpex, 2008.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sicoli. **Os jogos e a importância da psicopedagogia. In:** MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sicoli**. 4 cores, senha e dominó: oficina de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica.** São Paulo: casa do psicólogo, 1997.

MARTINS, Maria Silvia Cintra**. Oralidade, escrita e papeis sociais na infância. Campinas,** SP: Mercado de letras de Letras, 2008.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem.** João Pessoa: UNIPÊ. Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp140htm>. Acesso em: junho, 2011.

PIAGET, Jean. **A construção real na criança. A linguagem e o pensamento da criança. O julgamento moral na criança**. São Paulo: casa do psicólogo, 1998.

RIGOLON, Palma Simone Tonel. **O Jogo Como Atividade Mediadora da Interação na Sala de Aula de Inglês Oral**. Dissertação de Mestrado em Lingüística Aplicada ao Ensino de Línguas, PUC/SP, 1998.

SANSEVERINO, Marilda Maluf. **Meu filho vai mal na escola por quê?** São Paulo:1997.

SCHWARTZ, Gisele Maria (Org.). **Dinâmica Lúdica: novos olhares.** Barueri, SP: Manole, 2004.

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

VYGOTSKY, Levi S**. A formação social da mente:** São Paulo:Martins Fontes, 1998. WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 2011