



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de
Ensino



LIDIANE PACAGNAM

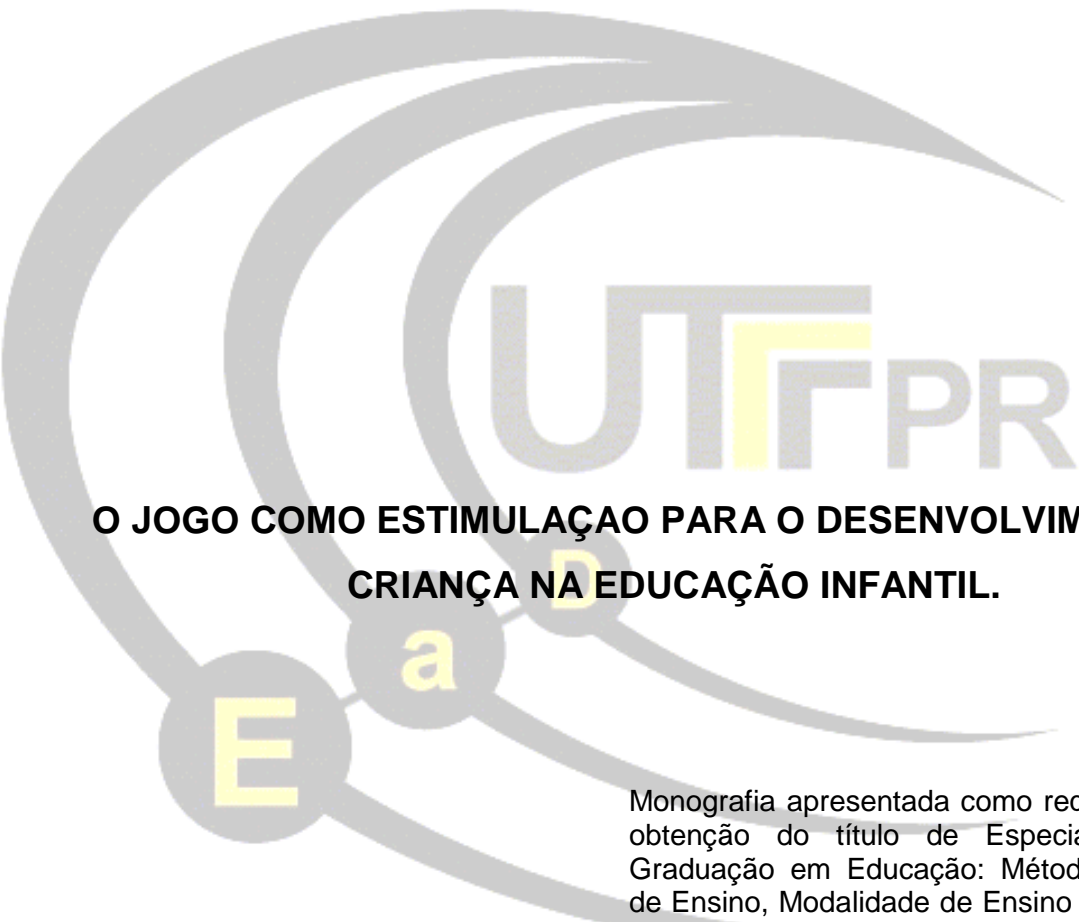
**O JOGO COMO ESTIMULAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2013

LIDIANE PACAGNAM



**O JOGO COMO ESTIMULAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA Orientador(a): Prof. Me Ricardo dos Santos.

MEDIANEIRA

2013



TERMO DE APROVAÇÃO

Titulo da Monografia

Por

Lidiane Pacagnam

Esta monografia foi apresentada às 19:00h do dia 09 **de Abril de 2013** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi argüido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof. *Me. Ricardo dos Santos*
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientador)

Prof^a. M. Sc Priscila Pigatto Gasparin
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. *M.Sc. Neuza Idick Scherpinski*
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico á Deus, á minha mãe, ao meu esposo Ueliton, ao meu filho Joao Vitor, que me apoiaram durante a realização dessa pesquisa.

AGRADECIMENTOS

À Deus pelo dom da vida e perseverança para vencer os obstáculos encontrados no decorrer da nossa vida.

À minha mãe, pelo incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu orientador professor *M.Sc Ricardo dos Santos*, que me orientou, pela sua disponibilidade, interesse e receptividade com que me recebeu e pela prestabilidade com que me ajudou.

Agradeço aos pesquisadores e professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“O jogo possibilita a criação de ações e regras que definem quem perde e quem ganha. Ele é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, estimulando a motivação”.

(Ana Cristina Alves de Jesus)

RESUMO

PACAGNAM, Lidiane. O Jogo Como Estimulação Para o Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil. 2013. 68 p. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

Este trabalho teve como temática estudar o jogo como estimulação para o desenvolvimento da criança na educação infantil. Este trabalho se justifica pela necessidade de conhecer os benefícios e a importância que a estimulação através dos jogos na educação infantil, tanto para o seu desenvolvimento quanto para a sua aprendizagem nessa faixa etária. Sendo viável, portanto responder as dúvidas que os professores da educação infantil carregam a respeito do tema. Nesse sentido esse trabalho faz-se importante tanto para os alunos, quanto para os professores, pois através dos jogos e das possíveis trocas de experiências realizadas em sala de aula, terá um crescimento pessoal, cognitivo e afetivo, estimulando dessa forma o desenvolvimento infantil. Tendo ainda como objetivo analisar os benefícios causados através da aplicação de jogos na estimulação do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças. Para iniciar este trabalho será realizado um levantamento bibliográfico a respeito desse tema, buscando assim refletir as dúvidas existentes entre os professores da educação infantil, ampliando ainda o conhecimento sobre os benefícios que a estimulação através dos jogos traz para o desenvolvimento infantil e a aprendizagem das crianças. Sendo também realizada uma pesquisa de campo de cunho qualitativo, para que se possa observar de forma direta a prática dos jogos, analisando o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos da educação infantil. A presente pesquisa se pautou também com a aplicação de questionários.

Palavras-chave: Jogo – Estimulação - Desenvolvimento Infantil.

ABSTRACT

PACAGNAM, Lidiane. The game as stimulation for the development of the child in early childhood education. 2013. 68 p. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

This work was to study the game theme as stimulation for the child's development in the early childhood education. This study is justified by the need to know the benefits and the importance that the stimulation through gaming in early childhood education, both for their development as well as for their learning in this age group. Being viable, therefore, answers the questions that the teachers of early childhood education carry about the theme. In this sense, this work is important both for the students, as well as for the teachers, because through the games and the possible experiences exchanges in the classroom, there will have a personal growth, cognitive and affective stimulating the child development. It also has the objective to analyze the benefits caused by the application of games in stimulating the development and learning of children. To start up this work, it will be carried out a bibliographic survey that portrays this regarding theme, thus seeking for reflecting the existing doubts among teachers of early childhood education, expanding further the knowledge about the benefits that the stimulation through the games brings to the child development and learning of the children. It is also conducted a field survey of qualitative nature, so that we can observe in a direct way the practice of games, analyzing the development and learning of students of early childhood education. The present research was also guided with the application of questionnaires.

Keywords: Game – Stimulation – Child Development.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 crianças jogando quebra-cabeça	43
Figura 2 crianças jogando tiro alvo.....	45
Gráfico 1 tiro alvo	46
Figura 3 jogo da memória	47
Gráfico 2 jogo da memória	48
Figura 4 crianças jogando Peteca	49
Figura 5 crianças brincando de coelho sai da toca.....	50
Figura 6 crianças na dança da cadeira cooperativa	51
Figura 7 brincadeira do abraço música	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 REVISÃO DE LITERATURA	13
2.1 BREVE HISTÓRICO E CONCEITOS DE JOGOS	13
2.2 O JOGO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	17
2.2.1 O jogo sobre a concepção de Jean Piaget.....	20
2.2.2 O jogo sobre a concepção de Lev Semynovitch Vygotski.....	24
2.2.3 O jogo sobre a concepção de Froebel	26
2.2.4 O brincar, a brincadeira e o brinquedo na educação infantil	29
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	38
3.1 LOCAL DA PESQUISA	38
3.2 TIPO DE PESQUISA.....	38
3.3 PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE DADOS	39
3.4 ANÁLISE DOS DADOS.....	41
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS E SUGESTÃO.....	59
REFERÊNCIAS.....	61
APÊNDICE(S).....	64

INTRODUÇÃO

Atualmente na prática escolar, presenciam-se constantemente discussões e debates, entre os professores da educação infantil, refletindo e analisando a importância dos jogos para a estimulação do desenvolvimento dos alunos, nessa faixa etária, pois, sabe-se que as crianças utilizam do imaginário, do faz de conta para aprender e assimilar os novos conhecimentos.

Para Negrine (1994, p. 30) falar de jogo é falar de pulsão de prazer, uma vez que este é uma característica definitiva do jogo. Estar capacitado para fazer a leitura simbólica do jogo infantil pode ser um bom começo para entender o itinerário do prazer de pensar, portanto o jogo faz com que a criança aprenda a pensar refletir sobre os temas abordados em sala de aula.

Brougère (1998, p.126) retrata o jogo como desenvolvimento livre da criança, sendo a excitação natural ao exercício, às combinações, é a aprendizagem cheia de graça, de vida, portanto com significados, levando as crianças á compreenderem, e relacionarem com a sua vida cotidiana, construindo dessa forma a sua própria aprendizagem de maneira interdisciplinar.

Nesse sentido pode-se dizer que os jogos estimulam no desenvolvimento dos educandos da educação infantil.

Entretanto faz se necessário questionar, será que as discussões em torno do tema vêm respondendo as dúvidas que os professores carregam ao longo dos tempos? Qual a importância dos jogos para a estimulação do desenvolvimento dos alunos na educação infantil? Quais as características dos jogos e suas definições para o desenvolvimento infantil? Como trabalhar os jogos para a estimulação do desenvolvimento e da aprendizagem na educação infantil?

E a partir dessa problemática, que se buscaram as respostas no decorrer deste trabalho.

Este trabalho justifica-se pela necessidade de conhecer os benefícios e a importância da estimulação através dos jogos na educação infantil, tanto para o desenvolvimento quanto para a aprendizagem dos alunos dessa faixa etária.

Além disso, este é importante tanto para os alunos, quanto para os professores, pois através dos jogos e das possíveis trocas de experiências

realizadas em sala de aula, teremos um crescimento pessoal, cognitivo e afetivo, estimulando dessa forma o desenvolvimento infantil.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 BREVE HISTÓRICO E CONCEITOS DE JOGOS.

Atualmente sabe-se que os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano de nossos alunos, sendo de extrema importância para o seu pleno desenvolvimento, entretanto não foi sempre pensado dessa forma, pois há indícios que no início não se tinha tanta importância o lúdico para as sociedades existentes.

Nesse sentido Rosamilha (1979, p. 10) relata que apesar da Bíblia não relatar muitas referências a respeito dos problemas e dos costumes da época, existem passagens que retratam do ludismo e da infância, citando como exemplo o “livro de Zacarias (8.5)” a seguinte passagem “as praças da cidade encher-se-ão de jovens e de crianças que brincarão em suas praças”, pode-se dizer que eles não davam muita importância ao lúdico nessa época.

Maston (1966) apud, (Rosamilha, 1979, p.10) ilustra com alguns trechos de educadores do século XVIII com atitude negativa do cristianismo diante da recreação e do brinquedo, “um educador alemão do século XVII dizia “a recreação deve ser proibida em todas as suas formas”... As crianças deverão aprender que a recreação afastaria de Deus o eterno bem, seu coração e mente, e fará senão mal a sua vida espiritual”.

Entende-se através dessa citação que para aquela época a reação era vista como algo pecador, que as pessoas deveriam se afastar para então ter o bem eterno ao lado de Deus.

Conforme Negrine (1994, p. 9) somente a partir dos séculos XIX e XX os estudos científicos sobre os jogos ganham novas dimensões, surgindo assim teorias que visam essa atividade com vários enfoques, destacando entre elas:

A teoria do recreio, de Shiller (1875), que preconiza que o jogo serve para recrear-se, isto é, que sua finalidade intrínseca é o recreio; a teoria do descanso, de Lazarus (1883), em que o jogo é visto como atividade que serve para descansar e para restabelecer as energias consumidas em atividades serias ou úteis; a teoria do excesso de energia, de Spencer (1887), que observou o jogo dos animais e concluiu que o jogo tem como função a descarga da energia excedente;

Ao analisarmos, portanto, esses os autores podemos compreender que acreditavam que os jogos eram uma forma de descansar, extravasar as energias, como uma antecipação do sujeito ainda criança para a sua vida adulta ou como uma forma de reprodução da espécie.

Para Kishimoto (1997, p. 28), o jogo era visto como:

Recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristoteles, Tomás de Aquino, Seneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado á recreação.

Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não-sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época.

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história e geografia e outros, a partir do renascimento, o período de “compulsão lúdica”. O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

Na antiguidade os jogos eram visto, portanto como uma brincadeira, tendo seu sentido voltado ao brincar, somente no renascimento que se tem a ideia de que os jogos são importantes para a aprendizagem, tornando se adequado para a aprendizagem de vários conteúdos escolares.

Nesse sentido Kishimoto (1997, p. 28), ressalta que “para se contrapor aos processos verbalista de ensino, á palmatoria vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos”.

É no período do romantismo que os jogos aparecem como condutas típicas e espontâneas das crianças. Recorrendo as metáforas do desenvolvimento infantil, segundo Kishimoto (1997, p.30) “o romantismo, com sua consciência poética do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão”. A criança passa então a ser vista como alguém que imita e brinca, cheia de espontaneidade e liberdade.

Conforme Negrine (1994, p. 12) “os estudos atuais evidenciam que o jogo, mais que determinadas atividades ou tipos de atividades (físicas, intelectuais, de relação etc), pode ser considerado uma atitude”.

O conceito de jogo na visão de Caillois (s/d), apud, (Negrine, 1994, p.12) é “uma atitude livre e voluntaria, fonte de energia e diversão”, portanto, é uma atividade com fim lúdico devendo ser realizada de forma voluntaria pela criança e não imposta pelos professores, em sala de aula, pois dessa forma o sentido da brincadeira, que são a espontaneidade e o lúdico que são importantes nesse

momento perderia seu sentido, se tornando mais uma obrigação, a qual a criança é submetida em sala de aula.

Kishimoto (1997, p. 13) afirma que tentar definir o jogo não é fácil, pois “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, advinha, contar estórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, [...]”, ao analisarmos essa citação podemos compreender porque o autor afirma que não é fácil definir o jogo para ele, pois há uma complexidade entre os jogos, suas regras, formas de jogar.

Negrine (1994, p. 9) apresenta a definição para jogo conforme os dicionários, da seguinte maneira “se origina do vocábulo latino “iocus”, que significa diversão, brincadeira. Em alguns dicionários aparece como sendo a atividade lúdica com um fim em si mesma, embora ocasionalmente possa se realizar por motivo extrínseco”.

Para o autor acima, após analisar a literatura pertinente pode-se afirmar que “o jogo apresenta significados distintos, uma vez que pode significar desde os movimentos que a criança realiza nos primeiros anos de vida agitando os objetos que estão ao seu alcance, até atividades mais ou menos complexas”.

Para Bonamigo e Kude (1991, p.31) o jogo tem a seguinte definição:

É uma forma de criatividade ligada ao funcionamento mesmo do organismo (assimilação) que também tem a função de equilibrar o sujeito frente a uma agressão do meio, ou seja, constitui um mecanismo autoconstrutor e organizador semelhante a vida embrionária.

Para esse autor o jogo é de extrema importância para o desenvolvimento da criança visto que ele acredita que através dos jogos a criança equilibra, organiza e constrói seu conhecimento e emoções.

Conforme Bruner (1986) apud, (Bonamigo e Kude, 1991, p.33) sintetiza dessa forma as funções fundamentais do jogo:

- 1) O jogo reduz a gravidade das consequências dos erros e fracassos. O jogo é uma atividade seria que não tem consequências frustrantes para a criança e uma atividade que justifica por si mesma e, por conseguinte, é um excelente meio de exploração que por si mesmo estimula.
- 2) O jogo caracteriza-se por apresentar uma fraca conexão entre os meios e os fins.
- 3) O jogo, apesar de ser variado, raramente é aleatório ou casual, antes pelo contrario, parece obedecer a um plano.

4º O jogo é uma projeção da vida interior para o mundo, ao contrário da aprendizagem, mediante a qual o mundo exterior é interiorizado e passa a fazer parte da pessoa.

5º O jogo diverte e diverte muito. Mesmo os obstáculos divertem as crianças, pois sem eles o jogo seria entediante.

Através dessa citação pode-se compreender que através dos jogos as crianças, aprendem a lidar com os erros e fracassos visto que não carregam nenhuma frustração à criança, podendo visar uma finalidade e que pode ser mudada durante o processo de jogar, agindo com emoção e alegria, o jogo a deixa fantasiar, criar, tendo ainda que obedecer a um plano para que consiga realizar com sucesso o jogo que esta praticando, além disso, o jogo diverte bastante, sendo, portanto agradável.

Para Grassi (2008, p. 98) “jogar se caracteriza pelo prazer e pelo esforço espontâneo. O jogo prende a atenção do jogador, cria uma atmosfera de tensão, desafio, entusiasmo, alegria e prazer”, portanto, o jogo se torna uma atividade excitante, estimulante, mas requer do jogador esforço físico, mental, estimulando dessa forma a aprendizagem infantil.

Segundo Claparède e Gross (s/d) apud, (Grassi, 2008, p. 85) os jogos podem ser classificados em jogos de experimentação ou funções gerais nesta classificação estão os jogos sensoriais, motores, intelectuais e os jogos de funções especiais sendo os jogos de luta, de cortesia, sociais, familiar e imitação.

Na classificação elaborada por Bühler (s/d) apud, (Grassi, 2008, p. 86) são cinco categorias de jogos sendo eles “jogos funcionais ou sensorio-motores, jogos de ficção ou ilusão, jogos receptivos, jogos de construção e jogos coletivos”.

Brougère (1996, p. 20) diz que o que caracteriza o jogo “é menos o que se busca do que o modo como se brinca o estado de espírito com se se brinca. Isso leva a dar muita importância à noção de interpretação, ao considerar uma atividade como lúdica”.

Brougère (1996, p. 20), complementa que “o jogo se inscreve num sistema de significação que nos leva, por exemplo, a interpretar como brincar, em função da imagem que temos dessa atividade”, ou seja, através do que é visto realiza-se a interpretação para então poder jogar.

2.2 O JOGO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

Froebel (s/d) apud, (Negrine, 1994, p. 18) reconheceu o valor dos jogos em atividades espontâneas, “uma vez que favorece o desenvolvimento cerebral e contribui para a formação do caráter”, enquanto pedagogo sua contribuição consiste em relacionar o jogo e o desenvolvimento.

Para Vygotsky (1988, 1987, 1982) apud, (Kishimoto, 1997, p. 32) “os processos psicológicos são construídos a partir de junções do contexto sócio-cultural”, para esse autor, o jogo infantil é o resultado de processos histórico-sociais, pois esses processos interferem no pensamento do ser humano, ainda Kishimoto (1997, p. 33) afirma que “dessa forma toda a conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais”.

Conforme Brougère (1998, p. 54) faz-se as seguintes afirmações a respeito dos jogos:

O jogo é o relaxamento indispensável ao esforço em geral, o esforço físico em Aristóteles, em seguida o esforço intelectual e, enfim, muito especialmente, o esforço escolar. O jogo contribui indiretamente a educação, permitindo ao aluno relaxado ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção. [...] o jogo permite ao pedagogo explorar a personalidade infantil e eventualmente adaptar a esta o ensino e a orientação do aluno.

O jogo se torna assim importante para que os alunos possam relaxar e tornar-se mais eficiente na realização dos exercícios proposto pelo professor ou pedagogo da instituição, trabalhando também a questão da personalidade infantil, auxiliando e orientando dessa forma na construção da personalidade infantil.

Para Kishimoto (1997, p. 36-37) o professor ao utilizar o jogo na educação infantil “significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”.

Segundo Negrine (1994, p.18) a teoria do egocentrismo, de Piaget entende que “a inteligência é uma forma de adaptação ao meio, e o jogo é basicamente uma forma de relação da criança com o contexto no qual ela está inserida; neste sentido, adverte que a criança elabora e desenvolve suas estruturas mentais através das diversas atividades lúdicas”.

Vygotsky (s/d) apud, (Negrine, 1994, p. 18) “concorda com a tese de que o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, mas destaca que a imaginação nasce no jogo; para ele, antes do aparecimento do jogo não há imaginação”, portanto, é através dos jogos que a criança adquire a imaginação, sendo importante para o seu desenvolvimento infantil.

Nesse sentido Goraigordobil (s/d) apud, (Negrine, 1994, p. 19) destaca as contribuições do jogo no desenvolvimento integral:

Indicando que ele contribui poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. Do ponto de vista intelectual, destaca a autora, o jogo estimula o desenvolvimento das capacidades de pensamento e a criatividade infantil; do ponto de vista psicomotor, distingue o jogo como principal fator no desenvolvimento da força, do controle muscular, do equilíbrio e dos sentidos em geral; do ponto de vista da sociabilidade, o jogo é uma atividade que implica relação e comunicação entre os iguais, e isso ajuda a criança a conhecer as pessoas que a rodeiam e a aprender normas de comportamento social; do ponto de vista afetivo, o jogo é uma atividade de treinamento que permite à criança se expressar livremente.

Podemos compreender a partir das ideias de Goraigordobil () a real importância do jogo para o desenvolvimento global da criança, isto é, o jogo é uma atividade que a criança exerce naturalmente, sendo vital a ela, pois permite tanto conhecer a si mesma quanto o mundo ao seu redor, desenvolvendo-se socialmente, cognitivamente e afetivamente, de forma global e não fragmentada.

Para Chombart de Lauwe (1987) apud, (Bonamigo e Kude, 199, p. 36) relata varias funções do jogo no processo de socialização e desenvolvimento da personalidade da criança sendo elas:

1. O jogo é utilizado pela pedagogia, psicologia, psicoterapia e psicanálise para compreender a criança, facilitar sua aprendizagem e aliviar seus conflitos.
2. O jogo é, para a criança, um meio de expressão privilegiado, uma ocasião de adquirir domínio sobre os objetos e para aprender a dominar a si mesma, seguindo seu ritmo próprio e desenvolvendo suas capacidades de modo progressivo;
3. O jogo é uma forma de interação especialmente fecunda: através dele não apenas a criança integra a si a realidade exterior, como esforça-se para modificá-la à sua conveniência, apropriando-se dela e afirmando-se como sujeito ativo;
4. O jogo tem uma função essencial na socialização da criança, pois permite - lhe obter os papéis de adultos que lhe são interditados na vida real.

Através dos jogos as crianças se desenvolvem seguindo seu próprio ritmo, facilitando, portanto, a sua aprendizagem, permitindo a elas realizar papéis do mundo adulto que muitas vezes são negados a elas ou não compreendidos.

Grassi (2008, p. 98) afirma que “jogar faz parte da vida do homem e tem como função propiciar à assimilação da realidade, expressão do pensamento, a facilitação do desenvolvimento e da aprendizagem, a elaboração de sentimentos, a criação de teorias”, pode-se assim compreender que através do jogo a criança assimila sua realidade, seu pensamento, facilitando dessa forma o seu pleno desenvolvimento e aprendizagem, pois, o aluno sente prazer nessa pratica não havendo dessa forma uma pressão sobre o mesmo, ele aprende sem menos perceber porque faz parte do seu cotidiano e sente prazer na realização da atividade proposta pelo professor.

A autora acima citada (2008, p. 98) destaca ainda que “jogar se caracteriza pelo prazer e pelo esforço espontâneo. O jogo prende a atenção do jogador, cria uma atmosfera de tensão, desafio, entusiasmo, alegria e prazer”.

Jogar proporciona prazer ao jogador, mas exige do mesmo um esforço físico, mental e emocional, facilitando dessa forma o desenvolvimento infantil e aprendizagem dos mesmos.

Segundo Grassi (2008, p. 124) durante o processo de jogar:

Os participantes são incentivados a jogar bem e a se aperfeiçoar; as funções mentais superiores são colocadas em movimento, são estimuladas, exercitadas desenvolvem – se e se aperfeiçoam na busca por melhores resultados; disciplina, a concentração, a perseverança e a flexibilidade são valorizadas; aperfeiçoam-se esquemas de ação, criam – se e se descobrem estratégias mais eficientes para o jogo.

Portanto durante o processo de jogar a criança esta em pleno desenvolvendo, pois desenvolve a disciplina, a concentração, as funções mentais, descobrindo novas estratégias para continuar jogando e ganhar o jogo.

Para Rosamilha (1979, p. 94) o jogo ou brinquedo quando bem aproveitado “é uma das mais construtivas e úteis experiências, que a civilização de hoje esta acabando de liquidar. Assim, na atividade lúdica, a presença da concomitante atividade lúdica é fundamental”.

2.2.1 O jogo sobre a concepção de Jean Piaget.

Para Piaget (1962) o jogo traz consigo um relativo equilíbrio entre acomodação e assimilação, sendo que uma influencia sobre a outra. Portanto Piaget (1962), apud, (Rosamilha, 1979, p.59) afirma “o jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior”, portanto através do jogo a criança é estimulada a pensar, criando assim um raciocínio para continuar o jogo, construindo seu conhecimento perante aquela realidade.

Grassi (2008, p.75) relata que o “jogo é, para Piaget, essencialmente assimilação, assimilação predominando sobre acomodação”, nesse sentido pode-se compreender que o jogo é utilizado pela criança para compreender o mundo dos adultos e a sua própria realidade.

Grassi (2008, p. 75) afirma que “para Piaget, há uma estreita relação entre jogos e a construção da inteligência. O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar”.

Segundo Piaget (1962) apud, (Rosamilha, 1979, p. 60) pode-se classificar os jogos em: Jogos práticos são aqueles que as crianças fazem explorações sensório-motores, jogos simbólicos, aos poucos as crianças vão adquirindo a imitação, o faz de conta e os jogos de regras que são utilizados até a fase adulta, sendo necessário que a criança aprenda o significado e a importância das regras para então poder relacioná-las com as regras que utilizamos em nosso convívio social.

Os jogos práticos, portanto tem a função de desenvolver as habilidades sensório - motor da criança como por exemplo segurar os objetos durante a brincadeira, tendo a finalidade de se divertir.

Ao brincar com os jogos simbólicos, a criança terá que imaginar criar situações que a leve a copiar o seu cotidiano, sua forma de ver vida, sem regras, já os jogos com regras utilizamos mesmo depois de adulto para tanto é necessário compreender-se as regras que regem esses jogos, para tanto será necessário a utilização do raciocínio, tendo-se os sentimentos de vitórias e derrotas e ainda é lícito permitido a escolha se quer ou não jogar naquele determinado momento.

Os jogos sensório-motores segundo Grassi (2008, p. 76) “são jogos em que a criança se coloca em movimento em busca de sensações que lhe chegam através dos órgãos sensórias”, ou seja, são aqueles que as crianças manipulam, cheiram, levam até a boca, ouvem, reproduzem os gestos.

Piaget (1921-1932) apud, (Brougère, 1998, p.84) faz as suas análise de jogo tendo em vista a contribuição para o desenvolvimento cognitivo da criança, estabelecendo sua distinção em três categorias, sendo analisada de forma simples e resumida por Brougère (1998, p.84), a primeira categoria diz respeito aos jogos de exercícios, que estão presente no desenvolvimento sensório-motor da criança, com a idade de 0 à 2 anos.

Os jogos simbólicos vêm a surgir ao final do segundo ano, sendo a brincadeira de faz-de-conta, tendo a possibilidade de utilizar um objeto como símbolo para outro significado dentro da brincadeira e por ultimo os jogos de regras.

O jogo, portanto visa desenvolver a representação, a possibilidade de chamar e manipular os objetos, de incorporar o mundo a sua volta a seus desejos.

Piaget (1994) apud, (Neves e Santiago 2010, p. 55) afirma que “é o jogo simbólico que assinala o inicio da representação”.

Gonçalves (2002, p. 83) salienta com a afirmação de James Baldim, tendo como base a obra de Piaget:

A importância desse jogo simbólico é que através dele a criança pode ultrapassar o estágio em que se encontra redimensionando qualitativamente os objetos ao seu alcance, dando-lhes funcionalidade diferente para gradualmente atingir a imaginação representativa que, por sua vez, evolui para a capacidade de interiorização. Ao vivenciar tais etapas a criança demanda novos desafios, o que não implica um processo linear de desenvolvimento.

Pode-se concluir que o jogo facilita o desenvolvimento da criança, que por intermédio do mesmo evolui podendo ultrapassar o estágio em que se encontra, mas não quer dizer que será um processo linear no seu desenvolvimento, portanto para Piaget a criança se desenvolve com o jogo, com o objeto concreto por ela manipulado.

Conforme Piaget (s/d) (apud Batista, Furlanetto e Vale, 2010, p. 269) “o jogo simbólico começa por comportamentos pelos quais a criança imita objetos, pessoas e situações. Aos poucos, a brincadeira simbólica com outras crianças (casinha,

escolinha, etc.) começa a ter lugar”, portanto pouco a pouco a criança vai dramatizando seu cotidiano, ao imitar a professora em sala de aula por exemplo.

Esse tipo de jogo para Piaget surge na criança quando seu pensamento é capaz de fazer representações sendo entre os dois e seis anos de idade.

Piaget (s/d) apud, (Wadsworth, 1992, p. 53) “nos assegura que a natureza livre do jogo simbólico tem um valor essencialmente funcional e não é uma simples diversão”.

Nesse sentido Piaget e Inhelder (1969, p. 61) apud, (Wadsworth, 1992, p. 53):

No jogo simbólico esta assimilação sistemática toma a forma de uso particular da função semiótica (simbólica) – a saber. A criação de símbolos livres no sentido de expressar tudo que, na experiência da vida infantil, não pode ser formulado e assimilado por meio da linguagem apenas.

Através da citação pode-se compreender que para Piaget o jogo simbólico é utilizado pela criança para se expressar, pois a linguagem dela ainda é insuficiente ou inadequada, na visão da criança então esses jogos passam a ser um intermédio para seus pensamentos e ideias.

Wadsworth (1992, p. 102) descreve que no “estágio sensório-motor, as crianças não têm conceito de regras. Durante o estágio pré-operacional, elas tornam-se conscientes das regras e exigem dos outros uma adesão rígida às regras”, jogam para ganhar.

Para Piaget (1992, p.49), os jogos de regras seguem um padrão para a moralidade humana, afirmando ser por causa de três razões sendo elas:

Em primeiro lugar representam uma atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações antigas podem ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato esse que explica a condição de legislador de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si um caráter moral (e envolve questões de justiça e honestidade). Finalmente tal respeito provém de mútuos acordos entre os jogadores e não mera aceitação de normas impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores.

Através dos jogos de regras podem ser trabalhadas as regras da nossa sociedade, a ética, a moral, pois, ao acertar essas normas e respeitá-las as crianças estão aprendendo a conviver com a moral, e com a ética tão presente em nossa sociedade.

Piaget (s/d) apud, (Wadswrth, 1992, p. 76) estabelece a existência dos estágios de desenvolvimento do conhecimento infantil sobre as regras do jogo da bola de gude, sendo eles paralelos aos estágios do desenvolvimento cognitivo, portanto, ele procurou sintetiza-los nos seguintes estágios para o desenvolvimento das regras através da observação realizada com crianças: o estagio motor, estagio egocêntrico, estágio de cooperação e estágio de codificação de regras.

Encontra-se em Wadswrth (1992, p. 76) a seguinte descrição para os estágios motor e egocêntrico:

Estagio Motor: a criança não apresenta nenhuma noção de regras. Durante os primeiros anos de vida, frequentemente estendendo-se até o estágio pré-operacional do desenvolvimento cognitivo.

Estagio Egocêntrico: em geral, dos 2 aos 5 anos, as crianças adquirem noção da existência de regras e começam a querer jogar com outras pessoas, em geral crianças mais velhas. As crianças mais novas começam a imitar o jogo das crianças mais velhas, mas cognitivamente egocêntricas elas brincam com elas mesmas, sem tentar vencer.

Piaget (s/d) apud, (Taille, Oliveira e Dantas, 1992, p. 49) afirma ainda que a evolução da pratica e da consciência de regras podem ser divididas em três etapas sendo elas: etapa de anomia, está é a primeira compreendendo as crianças na faixa etária de cinco a seis anos de idade, não conseguem seguir regras coletivas, a segunda etapa é a heteronomia, nessa fase a criança tem interesse em participar de atividade coletiva e com regras, tendo ainda duas características para essa fase, a primeira refere-se a interpretação da origem da regra e se podem modifica-la ao decorrer do jogo.

E a outra característica a criança ainda se mostra bastante liberal no sentido da aplicação das regras podendo introduzir uma regra nova ao jogo a qualquer momento, sem consultar o adversário, e ao final do jogo pode-se ainda ouvir da criança que todo mundo ganhou.

A última fase é a autonomia tem característica oposta à fase heteronomia, pois corresponde ao pensamento adulto de jogo.

Na primeira etapa a anomia Piaget (s/d) analisa que as crianças de cinco, seis anos não conseguem seguir as regras coletivas, para jogarem, na segunda etapa por ele denominada como heteronomia, aparece o interesse em jogar em atividades com regras e coletivas, sendo crianças da faixa etária de nove, dez anos, porém podem introduzir alguma regra que lhe beneficia durante o jogo, faz suas próprias interpretações á respeito da origem daquele jogo, além de que no final da

partida podemos escutar que todos ganharam e por último a fase da autonomia, que tem características diferentes da anterior, correspondendo à fase adulta do jogo.

2.2.2 O jogo sobre a concepção de Lev Semynovitch Vygotsky.

Para Vygotsky (s/d) apud (Picielli, 2007, p.7) através dos jogos as crianças imitam ações reais do seu cotidiano, não realizando apenas ações sobre os objetos, portanto ele valoriza o fator social, demonstrado durante o jogo pela criança em uma situação imaginária criada a partir do seu meio e das suas comunicações.

Vygotsky (1988) apud, (Picelli, 2007, p. 7) afirma que:

Nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

Portanto para Vygotsky (1988), a brincadeira é de extrema importância para o desenvolvimento da criança, sendo realizada através das suas interações sociais, criando assim mecanismos para o surgimento da zona proximal tão importante para o desenvolvimento cognitivo, desenvolvendo a iniciativa, oportunizando a expressão de seus desejos e internalizando assim as regras sociais.

Vale ressaltar que para Vygotsky (1982 e 1988) apud, (Picelli, 2007, p 7):

Há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Em uma ponta encontra-se o jogo de papéis com regras implícitas e, em outra, o jogo de regras com regras explícitas. Há um processo que situações imaginárias explícitas, com regras implícitas, às situações implícitas, com regras explícitas.

Pode-se compreender através desta citação que a momentos em que a criança brinca que tem situações imaginárias implícita como, por exemplo, dirigindo um ônibus, que ela pode mudar o roteiro e há situações com regras explícitas como, por exemplo, jogar handebol, as regras são explícitas mas as estratégias adotadas podem variar conforme os participantes.

Vygotski (1984) apud, (Neves e Santiago, 2010, p. 58) defende a ideia de que “o verdadeiro curso do processo de desenvolvimento do pensamento infantil

assume uma direção que vai do social para o individual, sendo desse modo, internalizado mediante um processo em que aspectos cognitivos e afetivos encontram-se entrelaçados”.

Portanto a criança aprende através de estímulos do meio, da sociedade que convive para o aspecto individual, ou seja, para construção do próprio conhecimento.

Segundo Vygotsky (1966) apud, (Rosamilha, 1979, p. 83) no estágio do desenvolvimento infantil por volta dos três anos, “o brinquedo é essencialmente uma expressão generalizada de afeto, uma expressão de seus desejos e necessidades que se estruturam já nos meses anteriores, pelo contato com outras pessoas”, podemos entender que a criança utiliza da situação imaginária para brincar com seus brinquedos.

Para Vygotsky (s/d) apud, (Batista, Furlanetto e Vale, 2010, p. 272) “da mesma forma que uma situação imaginaria tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginaria”. Podemos citar como exemplo o jogo de xadrez que se baseia em uma situação imaginaria, para mover o cavalo, o rei, só podem ser movidas de maneiras específicas, sendo determinados por uma situação imaginaria.

Vygotsky (s/d) apud, (Negrine, 1994, p. 45) faz as seguintes considerações a respeito dos jogos:

É de opinião de que as teorias que ignoram o fato de que o jogo completa as necessidades da criança “desembocam em uma intelectualização pedante do jogo”. Por outro lado, entende que todo o avanço da criança está relacionado com uma profunda mudança e respeito aos estímulos, inclinações e incentivos, e que a criança satisfaz certas necessidades através dos jogos.

Segundo Negrine (1994, p. 47) “para Vygotsky, o jogo da criança evolui, não do jogo simbólico ao jogo de regras como pensa Piaget, mas do jogo de regras ocultas ao jogo de regras manifestas”.

Em relação ao significado e ação no jogo Negrine (1994, p. 47) relata que Vygotsky faz a seguinte atribuição, ele crê que a influência do jogo sobre a criança é enorme, ao mesmo tempo em que acredita que jogar para uma criança menor de três anos, em uma situação imaginaria seria totalmente impossível, portanto o jogo influencia no desenvolvimento das crianças, mas ao contrario de Piaget que acredita

no jogo simbólico que se inicia antes dos três anos, Vygotsky acredita que a criança menor de três anos, não consegue jogar.

2.2.3 O jogo sobre a concepção de Froebel.

No Brasil os jogos froebelianos foram divulgados no jardim de infância, envolvendo a movimentação das crianças de acordo com os versos musicais por elas cantados.

Froebel (s/d) foi influenciado pelo movimento de seu tempo em favor dos jogos, segundo Kishimoto (2002, p. 64) “ao elaborar sua teoria da lei da conexão interna, percebe que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o erige como elemento importante no desenvolvimento integral da criança”.

Froebel (s/d) apud, (Kishimoto e Pinazza, 2007, p. 44- 45) “concebe a criança como dotada de uma auto-atividade, ou seja, pela ação expressa intenções em contato com o mundo externo. Ao considerar o conhecimento como processo de conexão que engloba sentimentos, percepção e pensamento”, portanto para ele a criança, se desenvolve através de suas ações, das atividades que desenvolve durante seu processo de desenvolvimento.

Segundo Picelli, (2007, p. 6) os jogos froebelianos utilizam a movimentação das crianças conforme os versos cantados “o conteúdo das músicas, em consonância com os movimentos, facilita o conhecimento espontâneo sobre os elementos do ambiente”, sendo, portanto essa a função dos jogos, como educativo, nesse sentido “quando desenvolvido livremente, pela criança, o jogo tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral”.

Nesse sentido Froebel (s/d) apud (Kishimoto, 2002, p.64):

Delinea a metodologia dos dons e ocupações, dos brinquedos e jogos, propondo: 1 dons, materiais com bolas, cubos, varetas, anéis, etc., que permitem a realização de atividades denominadas ocupações, sob a orientação da jardineira, e 2 brinquedos e jogos, atividades simbólicas, livres, acompanhadas de músicas e movimentos corporais, destinadas a liberar a criança para a expressão das relações que estabelece sobre objetos e situações do seu cotidiano. Os brinquedos são atividades imitativas livres, e os jogos, atividades livres com o emprego dos dons.

Froebel (s/d) apud (Kishimoto, 2002) retrata que a bola é o símbolo da unidade, tendo um efeito educativo na inteligência da criança, o cubo como representação do corpo que se desenvolve continuamente, mostrando a variedade.

Nesse sentido Froebel (s/d) apud, (Ferrari, 2011) desenhou círculos, esferas cubos e outros objetivos para a estimulação do aprendizado infantil. Eram confeccionados de material macio e manipulável, para que a criança possa construir seu conhecimento, e geralmente com partes desmontáveis. Sendo desenvolvidas as brincadeiras através da música, versos e dança.

Em Froebel (2010, p.1) encontramos que:

As suas brincadeiras eram, quase sempre, ao ar livre para que a turma interagisse com o ambiente. Todos os jogos que envolviam os “dons” começavam com as pessoas formando círculos, movendo-se e cantando, pois assim conseguiam atingir a perfeita unidade, era importante acostumar as crianças aos trabalhos manuais. A atividade dos sentidos e do corpo despertaria o germe do trabalho, que segundo o educador alemão, seria uma imitação da criação do universo por Deus.

Segundo Picelli (2007, p. 6) “é com Froebel que o jogo, entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da educação infantil”.

Conforme Nicolau (1986) apud, (Picelli, 2007, p.6) Froebel “comparava a criança a uma semente que tem potencial genético, o qual sendo estimulado poderia tornar-se como uma planta”, ou seja, através dos jogos pode-se melhorar o desenvolvimento das crianças.

Froebel (s/d) apud, (Kishimoto, 2002) refere-se à brincadeira como uma ação metafórica, livre e espontânea realizada pela criança, identificando no brincar, características como representativa, prazer, autodeterminação, valorização do processo de brincar, seriedade do brincar, pode-se compreender que para Froebel a brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil.

Através das brincadeiras, a criança procura compreender seu mundo, através de reproduções de acontecimentos de sua vida, portanto, ao imitar a criança está tentando compreender, pode-se então citar como exemplo a criança quando “mia” esta tentando imitar o gatinho e através dessa ação ela passa a compreendê-lo.

Froebel (2010, p.1) dava muita importância para as lendas, fabulas, historias fadas, além disso:

Foi o primeiro educador a utilizar o brinquedo, como atividade, nas escolas; as atividades e os desenhos que envolvem movimento e os ritmos eram muito importantes. Para a criança passar a se conhecer, o primeiro passo seria chamar a atenção para os membros de seu próprio corpo, para depois chegar aos movimentos das partes do corpo.

Os blocos de construção, chamados de materiais específicos, eram usados pelas crianças nas suas atividades criadoras. Se trabalhava com outros tipos de materiais, como: papel, papelão, argila e serragem.

Através dessas atividades Froebel desenvolvia suas atividades no jardim de infância, buscando sempre o pleno desenvolvimento de seus alunos através dos jogos e das brincadeiras ao ar livre.

Para Froebel (1896, p. 54-55) apud, (Kishimoto e Pinazza, 2007, p. 48) “brincar é a mais alta fase do desenvolvimento infantil – do desenvolvimento humano nesse período. É a representação auto-ativa do interno – representação do interno da interna necessidade e impulso”, portanto, na educação infantil para que ocorra uma aprendizagem significativa deve acontecer através das brincadeiras e jogos infantis.

Para Souza (2008, p. 58) jogos e brincadeiras:

Seriam concretizados mediante o uso de materiais e brinquedos. Além dessas atividades a proposta froebiliana indicava para os jardins de infância o ensino da religião, formação de bons hábitos morais, o desenvolvimento da linguagem, passeio, excursão, atividades de expressão (desenho, pintura, canto) e jogos e brincadeiras.

Através dessa citação podemos ver como seria o currículo do jardim de infância na concepção de Froebel.

Desta forma (Souza, 2008, p. 58) Froebel “propunha uma educação que respeitasse a atividade espontânea da criança, que valorizasse os jogos e brincadeiras como elementos essenciais da aprendizagem, que levasse em conta os sentidos – base do ensino intuitivo”.

Froebel (s/d) apud, (Saviani, 2008, p. 42) escreve sobre o jogo da seguinte maneira:

Nesse período o jogo é o produto mais puro e espiritual do homem ao mesmo tempo em que é modelo e a imagem da vida humana inteira, da íntima e secreta vida natural do homem e todas as coisas. Por isso gera o

jubilo, liberdade e satisfação, repouso em si e fora de si paz com o universo. Nele residem e nele brotam as fontes de todo o bem.

O jogo é para ele de extrema importância para o desenvolvimento da criança, pois para ele gera liberdade, satisfação, sendo a própria imagem, podemos entender que o jogo contribui para a formação do caráter da criança.

2.2.4 O brincar, a brincadeira e o brinquedo na educação infantil.

Através do ato de brincar a criança expressa seus sentimentos, sua visão de mundo, demonstrando através do imaginário sua realidade real, pois constantemente depara-se com o mundo social dos adultos, tendo que se adaptar a regras e interesses por ela ainda não compreendido.

Brougère (2002, p.19) relata que o “brincar é visto como um mecanismo psicológico, que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio da realidade”.

Scarf (1962) apud, (Bonamigo e Kude, 1991, p. 35) afirma que:

Brincar tem todas as características de um requintado e completo processo educacional, pois assegura a concentração por um longo período de tempo, desenvolve a iniciativa, a imaginação e intenso interesse. Nenhuma outra atividade aperfeiçoa a personalidade tão acentuadamente, nenhuma outra atividade requer tão integralmente os recursos de esforço e energia que estão latentes no ser humano. Brincar é o mais completo dos processos educacionais porque influencia o intelecto, as emoções e o corpo da criança.

Portanto pode-se dizer que quando a criança esta brincando, ela esta se desenvolvendo mais, do que quando nos professores utilizamos qualquer outro recurso em sala de aula, nesse sentido é vital para o seu pleno desenvolvimento.

Segundo Maluf (2003, p.21) apud, (Picelli, 2007, p. 4) “brincar é a tarefa do dia a dia que nem os pais nem os professores conseguem transmitir”, ou seja, é uma atividade espontânea da criança.

Conforme Picelli (2007) brincar é uma necessidade básica das crianças, auxiliando em seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através

dessas atividades lúdicas, a criança formula conceitos, estabelece relações lógicas, reduz a agressividade e conseqüentemente constrói o seu próprio conhecimento perante a sociedade que esta inserida de forma ampla e não fragmentada.

Conforme Vygotsky (1998) apud, (Grassi, 2008,p. 99):

No brincar, a criança esta sempre acima de sua idade media, acima de seu comportamento diário. [...] Na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas por sua idade. [...] A aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento.

Para Grassi (2008, p. 99) “enquanto brinca e joga, a criança age, sente, pensa, aprende, desenvolve-se, aplica esquemas mentais à realidade circundante, aprende assimila e constrói sua realidade, reproduz vivencias, transforma o real segundo necessidades e desejos”.

Ainda conforme a autora acima (2008, p.110) “brincar, pois, é de suma importância para o desenvolvimento do sujeito e possibilita que este se processe de maneira saudável e harmoniosa”, ou seja, brincando a criança esta sem perceber criando sua aprendizagem e se desenvolvendo diante do novo.

Pode-se dizer que enquanto a criança está brincando ela esta formando o seu próprio conhecimento de forma global, pois ela tem que imaginar, criar uma situação para poder dar continuidade a sua brincadeira e não de forma fragmentada, ou seja em partes separadas e impostas pelos professores, para Grassi (2008, p. 116):

Enquanto brinca, elaborando conflitos internos e sentimentos, organizando pensamentos, estruturando-se mentalmente, vai se conhecendo e conhecendo o outro, vai aprendendo o mundo, construindo conhecimentos e superando dificuldades e limites.

Conforme Macedo (2007, p. 31) “brincar é mais que aprender.... é uma experiência essencial, um modo de decidir como percorrer a própria vida com responsabilidade”.

Donmoyer (1981) apud, (Bonamigo e Kude, 1991, p.12) retrata as cinco experiências que o brincar proporcionam enumeradas por Garvey (s/d) a primeira experiência seria a sensação prazerosa dos participantes em estarem jogando,

segunda seria a satisfação intrínseca nos participantes, por se envolverem de forma espontânea e voluntariamente, a quarta característica é que envolve a participação ativa dos participantes e por último são sistematicamente comparadas com atividades de não brincar.

Ao brincar, portanto, a criança sente prazer, envolvendo suas sensações de satisfação, praticando ações espontâneas e voluntárias, estando ativas, durante todo esse processo, ocorrendo assim uma aprendizagem significativa, pois é ela quem está altamente produzindo, construindo seu conhecimento.

Grassi (2008, p. 40) retrata que é importante que “os espaços de brincar sejam variados e adequados à faixa etária, aos instrumentos ou aos objetos de brincar e às possibilidades motrizes, cognitivas e afetivas da criança”.

As brincadeiras são importantes para o desenvolvimento infantil, pois através da mesma, a criança expressa seu pensamento o modo como vê as suas relações sociais presente em seu cotidiano.

Vale ressaltar que para Batista, Furlanetto e Vale (2010, p. 268):

A brincadeira não tem finalidade adaptativa, não provoca um aprimoramento dos esquemas mentais, ou de ação, da criança. Sua importância para o desenvolvimento consiste no fato de possibilitar – pela aplicação de esquemas conhecidos a objetos “inadequados” – a transformação do significado dos objetos e a criação de símbolos lúdicos individuais.

Pode – se dizer que através da brincadeira a criança, representa situações do seu cotidiano, por meio de símbolos para interpretar e compreender melhor a sua realidade, para Piaget (s/d) apud, (Batista, Furlanetto e Vale, 2010, p. 268) a função simbólica “só progride com o desenvolvimento da própria inteligência.

Ou seja, é à medida que o pensamento da criança se desenvolve que sua linguagem, o desenho e o próprio jogo evoluem”.

Kishimoto (1997, p. 39) relata que a brincadeira simbólica surge:

Com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno de 2\3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social. O faz de conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos.

Essas experiências estão presentes no convívio com a família, com a igreja, com a escola, sofrendo influência ainda de seus professores.

Para Vygotsky (s/d) apud, (Batista, Furlanetto e Vale 2010, p. 271):

A situação imaginária da brincadeira decorre da ação da criança, ou seja, a tentativa da criança de reproduzir as ações do adulto em condições diferentes daquelas em que elas ocorrem na realidade e que da origem a uma situação imaginária. Isso significa que a criança não imagina uma situação para depois agir, brincar. Ao contrário, para imaginar, ela precisa agir.

Para Vygotsky (s/d) a situação imaginária que ocorre durante o processo da brincadeira é a imitação das ações que os adultos realizam no seu grupo social, realizadas pelas crianças, permitindo assim conhecer e compreender melhor a sua realidade, nesse sentido pode-se dar como exemplo na brincadeira com o cabo de vassoura, a criança utiliza-o como cavalo.

Para Vygotsky (s/d) apud, (Batista, Furlanetto e Vale 2010, p. 272):

A brincadeira é a atividade em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro do qual se desenvolvem os processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

Portanto, pode se compreender que a brincadeira é essencial para o desenvolvimento da criança, pois através da mesma ela cria, imagina as novas situações que vivencia no seu grupo social.

De acordo com Facci (2006, p. 15) “as brincadeiras das crianças não são instintivas e o que determina seu conteúdo é a percepção que a criança tem do mundo dos objetos humanos”, ou seja, brincando com os objetos que os adultos utilizam ela cria uma consciência do que é aqueles objetos e das ações que os adultos realizam com aqueles objetos.

Pode-se citar como exemplo quando a criança brinca de carrinho, ela não pode dirigi-lo, mas através da brincadeira, ela cria sua consciência desse objeto utilizado pelos adultos.

Facci (2006, 15) afirma que “na brincadeira, na atividade lúdica, ela pode realizar essa ação e resolver a contradição entre a necessidade de agir, de um lado, e a impossibilidade de executar as operações exigidas pela ação, de outro”.

Conforme Grassi (2008, p. 103):

A utilização dos jogos e brincadeira na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico, com sujeitos que apresentem ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estrutura de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimento, enfim a aprendizagem.

Através desta citação pode-se entender a real importância dos jogos e da brincadeira, para o desenvolvimento e aprendizagem infantil, pois, a criança aprende a elaborar seu próprio pensamento, construindo dessa forma sua aprendizagem no processo de ensino, diminuindo assim suas dificuldades de aprendizagem.

Conforme Martins (2006, p. 39):

A brincadeira de papéis influencia decisivamente o desenvolvimento global da criança. Ao brincar ela aprende a ser e agir diante das coisas e das pessoas, pois é a partir das ações praticas realizada que os processos internos se estruturam, orientando outras ações práticas, mais autônomas e complexas, que enriquecerão os processos internos e assim sucessivamente.

Através da brincadeira infantil, as crianças desenvolvem todos os atributos necessários para sua vida adulta, pois através dessas ações praticas vão se estruturando seus processos internos tornando-as mais autônomas nas realizações de suas atividades.

Segundo Martins (2006, p. 48) “a brincadeira de papéis não é uma atividade natural e espontânea, mas profundamente marcada pelas condições objetivas da vida da criança”.

Segundo Leontiev (s/d) apud, (Rossler, 2006, p. 56) “a brincadeira é a principal atividade geradora do desenvolvimento psíquico do homem na idade pré-escolar, ou seja, da criança”, portanto, para ele a brincadeira é a atividade principal para o desenvolvimento psíquico da criança.

Nesse sentido Rossler (206, p. 57) afirma que:

Ao brincar a criança nunca esta, portanto, inteiramente sozinha, num mundo a parte do mundo dos adultos ou mesmo tentando dele fugir. A

brincadeira não é uma atividade alucinatória. Ao contrario, brinca para poder dominar e penetrar nesse mundo, que é um mundo social. Brinca para ser adulto. Direta ou indiretamente, o universo dos adultos sempre estará presente nas atividades lúdicas das crianças, determinando sua forma e seu conteúdo, interferimos nela ou não. O papel do adulto nessa atividade é, nesse sentido, muito mais significativo e central do que supõem nas abordagens psicológicas e pedagógicas no momento.

Assim, a brincadeira faz-se importante para o desenvolvimento infantil, pois, através da mesma a criança começa a entender o mundo dos adultos ao qual um dia fara parte.

Conforme o Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998, p.25) “as brincadeiras que compõem o repertório infantil e que variam conforme a cultura regional apresenta-se como oportunidades privilegiadas para desenvolver habilidades no plano motor”.

Segundo Kishimoto (1997, p. 37) o brinquedo educativo:

Data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da educação infantil, especialmente a partir deste século. Entendido como recurso que ensina desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra cabeça, destinado a ensinar formas e cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do numero e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de seqüência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função pedagógica: mobiles destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo musicas, danças expressão motora, gráfica e simbólica.

O brinquedo ganha força com a expansão da educação infantil, pois se tornou um recurso necessário para o desenvolvimento da criança porque ela aprende de forma prazerosa, sem perceber, portanto aprende espontaneamente sem a pressão que carrega a aprendizagem, pois através do quebra – cabeça pode-se ensinar cores, formas, através dos brinquedos de encaixe trabalhar noções de espaço, de tamanho, se é grande ou pequeno para colocar naquele encaixe do brinquedo.

Oliveira (1984, p. 44) define o brinquedo da seguinte maneira:

O brinquedo educativo se auto-define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos. Simboliza, portanto, uma intervenção deliberada no lazer infantil no sentido de oferecer conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança.

Pode - se compreender através desta citação que o brinquedo educativo, vem para intervir no processo de ensino aprendizagem, facilitando dessa forma a aprendizagem e possibilitando que a criança construa seu próprio conhecimento.

Em conformidade Kishimoto (1997, p. 36) afirma que “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógico remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino – aprendizagem e de desenvolvimento infantil”, portanto se considerarmos que a criança aprende de forma intuitiva e espontânea pode-se afirmar que o brinquedo exerce uma função fundamental nesse processo.

Através dos brinquedos, dos jogos e da brincadeira o professor da educação infantil potencializa a aprendizagem e o desenvolvimento de novas habilidades.

Para Batista, Furlanetto e Vale (2010, p. 264) o brinquedo é entendido como “objeto que dá suporte a brincadeira, supõe relação íntima com a criança, um nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização”, nesse sentido podemos citar como exemplo a boneca, a criança pode utiliza-la desde sua manipulação até a brincadeira de mamãe e filhinha, estimulando a representação e a expressão de aspectos de sua realidade.

Nesse sentido Rossler (2006, p. 59) afirma “no brinquedo, os objetos que a criança utiliza perdem seu significado real e sua força dominante, motivadora de um comportamento padrão. Uma vassoura deixa de ser um objeto para varrer, limpar e passa a ser um cavalo”.

Ao brincar a criança imagina além do seu campo visual, no exemplo anterior a vassoura deixa de ser um objeto utilizado pelos adultos para limpar e passar a ser um cavalo para aquela brincadeira, naquele momento assim utilizado por ela.

Ao assumir uma função lúdica e educativa, o brinquedo conforme Kishimoto (1997, p. 37) merece as seguintes considerações, primeira a função lúdica, no sentido do brinquedo proporcionar diversão, prazer, e uma segunda característica sua função educativa, pois através do brinquedo pode-se ensinar qualquer conteúdo que compete ao indivíduo aprender tanto em seus conhecimentos acadêmicos quanto na sua apreensão do mundo.

Através dessas ideias de Kishimoto (1997) pode se compreender que quando o professor deseja trabalhar um determinado conteúdo pode se e deve

recorrer ao lúdico, pois através do brincar podemos ensinar vários conteúdos do currículo básico, nesse sentido Kishimoto (1997) relata que a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por a criança agir através de motivações internas, que é uma característica do lúdico.

Maluf (2003) apud, (Grassi, 2008, p. 41-42) menciona que:

A necessidade de os brinquedos serem resistentes para que não desapontem a criança se quebrando quando ela vai brincar pela primeira vez. Brinquedos que se quebram com facilidade podem gerar frustrações e decepções na criança, sentimentos de insegurança, medo de manipulá-los e destruí-los, comportamentos de evitação, sentimentos de rejeição e culpa, reprimindo o impulso de exploração e experimentação naturais na criança.

Portanto cabe a nos adultos a escolha de brinquedos mais resistente, para que não quebre logo na primeira vez em que a criança vai brincar, dessa forma pode-se evitar que surti todos esses problemas na criança e também por motivo de segurança.

Nesse sentido Cunha (1988) apud, (Grassi, 2008, p. 42) indica critérios para melhor selecionar os brinquedos, deve ser do interesse da criança, devendo levar em conta a idade, os aspectos afetivos, psicomotores, portanto deve estar de acordo com a faixa etária da criança, ser versátil, com cores e formas que a atraem, o tamanho do brinquedo, sua durabilidade para não quebrar logo na primeira vez que ela estiver manipulando e por ultimo ser seguro para a criança.

Portanto através destes critérios selecionados por Cunha (1988) pode-se entender qual o tipo, como deve ser o brinquedo para melhor desenvolver a criança, ou seja, o adulto deve optar por brinquedos que a motive, adequado a sua faixa etária, versátil no sentido de poder manusear de diferentes maneiras, com cores e formas atrativas, com tamanhos adequados às possibilidades de manipulação, duráveis e com segurança, no sentido das pontas, das arestas enfim para que as mesmas não se machuquem.

Para Grassi (2008, p. 45) “o brinquedo pode ser desde um sofisticado produto industrial até uma simples caixa de fosforo, funciona como suporte para o brincar, para a brincadeira”, ou seja a criança utiliza da sua imaginação para brincar.

Ainda Grassi (2008, p. 45) o brinquedo é:

Um meio pelo qual a criança demonstra suas emoções, cria e imagina, desenvolve-se, aprende e apreende. Cada brinquedo apresentado a

criança desperta nela uma infinidade de possibilidades. Desperta seu interesse, sua curiosidade, possibilita momentos de prazer, realização e felicidade, bem como permite a vivência de sentimentos de angústia, desprazer, frustração, medo, tristeza que poderão ser simbolizados e elaborados.

Portanto através do brinquedo elas elaboram seus sentimentos, sua realidade, através do imaginário que o brinquedo lhe possibilita.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

3.1 LOCAL DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada no Centro Municipal de Educação Infantil Menino Jesus Goioerê – Paraná. A estrutura do prédio é antiga, precária, devendo mudar de instalação para outro local, para proporcionar um melhor atendimento para as crianças, pois a Secretaria de Educação esta procurando um outro local adequado para instalar o Centro de Educação Infantil e transferir o atendimento, melhorando assim as condições físicas para o atendimento dos alunos.

O centro de educação infantil é composto por: uma cozinha, um refeitório, um pátio, um banheiro para todos os funcionários, um banheiro infantil para todos os meninos e meninas do Centro Municipal Educação Infantil, uma sala de direção, havendo quatro salas de aulas: uma maternal I, uma maternal II, um berçário e uma sala para o pré-escolar e um parque de brinquedos com: 3 balanços, 2 escorregadores e 1 balanço que gira.

No parque chamado pelas crianças como “parquinho” é utilizado somente uma vez por semana por cada sala do Centro Educacional, pode perceber que os educandos adoram ir ao parquinho, onde brincam, jogam, dão risadas, sentem se motivados naquele ambiente.

3.2 TIPO DE PESQUISA

Para iniciar este trabalho foi realizado um levantamento bibliográfico em livros, artigos científicos, revista especializadas, site da internet, com os autores Batista e Vale (2010), Brougère (1998), Caillois (1994), Negrine (1994), Grassi (2008) entre outros autores. A Grande maioria destes estudiosos retrata basicamente discussões acerca deste tema, e busca refletir a respeito dos benefícios que a estimulação através dos jogos traz para o desenvolvimento infantil e a aprendizagem dos mesmos.

Realizou-se uma pesquisa de campo de cunho qualitativo, para que se possa observar de forma direta a prática dos jogos, analisando o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos da educação infantil.

Foi elaborado um questionário com a coordenadora municipal da educação infantil e com as educadoras do Centro de Educação Infantil Menino Jesus

3.3 INSTRUMENTO E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

Os dados foram coletados através de uma pesquisa bibliográfica que retrate sobre o tema abordado, com autores que estudam a respeito, analisando os jogos como estimulação para o desenvolvimento infantil.

Far-se-á também uma observação de forma direta e assistemática com os alunos do Centro de Educação Infantil Menino Jesus, realizando jogos e brincadeiras.

Segundo Santos, Molina e Dias (2007, p.143) “a observação direta trata do registro de uma dada situação, acontecimento ou ocorrência”, portanto serão registrados os sentimentos, os desenvolvimentos dos alunos durante a realização dos jogos.

Em um sentido mais simples Rampazzo (2005, p. 106) esclarece que a “observação é aplicar os sentidos a fim de obter uma determinada informação sobre algum aspecto da realidade”.

Ainda Rampazzo (2005, p.106) define a observação assistemática poderá ocorrer de duas maneiras sendo elas:

Na primeira, o observador não - participante: aparece como um elemento que vê de fora.

[...] Na outra situação, observador participante, faz parte da situação e nela desempenha uma função, um papel [...].

O observador pode começar como não – participante e depois tornar – se participante, e vice – versa.

Para o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 40) “a observação cuidadosa sobre cada criança e sobre o grupo fornece elementos que

podem auxiliar na construção de uma prática que considere o corpo e o movimento das crianças”.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 40) ainda esclarece que “é recomendável que o professor atualize sistematicamente suas observações, documentando mudanças e conquistas”.

A presente pesquisa se pautou também com a aplicação de questionários (APÊNDICES A-B).

Para Rampazzo (2005, p. 112) o questionário “é um instrumento de coleta de dados constituído por uma serie ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistado”.

Rampazzo (2005, p. 112) esclarece ainda que junto ao questionário “deve se enviar uma carta explicando a natureza da pesquisa, sua importância e a necessidade de se obter respostas, tentando despertar o interesse do recebedor, para que ele preencha e devolva o questionário dentro de um prazo razoável”.

Nesse sentido será realizado um paragrafo explicativo aos entrevistados, buscando incentivá-los a responder dentro de um prazo de quinze dias.

Para a aplicação do questionário foram utilizados dois tipos de questões sendo elas: abertas, que segundo Santos, Molina e Dias (2007, p. 144) “são aquelas que permitem ao pesquisado discorrer, dissertar sobre o que está sendo perguntado”

Questões fechadas também foram elaboradas, as quais conforme Santos, Molina e Dias (2007, p. 145) “são objetivas, digo, o pesquisado escolhe suas respostas em um conjunto de elementos a serem assinalados”.

Em relação às questões fechadas Rampazzo (2005, p. 115) afirma que “a técnica de múltipla escolha é facilmente tabulada e proporciona uma exploração em profundidade quase tão boa quanto a das questões abertas”.

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Os dados foram analisados através da observação direta e do questionário realizados na pesquisa de campo, procurando por meio da observação direta, verificar e identificar as estratégias utilizadas pelos alunos para conseguirem concluir os jogos e as brincadeiras propostos.

Sendo também analisadas as respostas da coordenadora municipal da educação infantil e das educadoras do centro de educação Menino Jesus, com a prática exercida em sala de aula.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.

Ao chegar à respectiva instituição de ensino, apresentei-me aos alunos, que naquele momento estavam brincando no pátio, com os brinquedos do Centro Municipal de Educação Infantil e a educadora apenas os olhavam, cuidando, para que não se machucassem ou brigassem uns com os outros por causa de algum brinquedo que estavam utilizando na brincadeira, pode ser observado e analisado que não havia nenhum objetivo prévio na realização daquela atividade, ou seja, meramente para passar o tempo.

Após a minha apresentação foi desenvolvido com os alunos o jogo de quebra-cabeça, por estar em um período de férias havia apenas quinze crianças, as demais estavam viajando ou em casa de férias com seus pais.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p.35), afirma que:

As instituições devem assegurar e valorizar, em seu cotidiano, jogos motores e brincadeiras que contemplem a progressiva coordenação dos movimentos e o equilíbrio das crianças. Os jogos motores de regras trazem também a oportunidade de aprendizagens sociais, pois ao jogar, as crianças aprendem a competir, a colaborar umas com as outras, a combinar e a respeitar regras.

Através do jogo de quebra – cabeça, procurou – se desenvolver a aprendizagem social, com as crianças. Ao verem o jogo observou-se que demonstraram motivação para iniciar, portanto, através dessa prática pode ser analisado que estava ocorrendo um trabalho em conjunto para conseguirem desenvolver a atividade.

Apesar de saber que o jogo de quebra - cabeça deveria ser praticado individualmente, foi decidido aplicar em grupo para que pudesse e ocorresse a aprendizagem social das crianças envolvidas nessa atividade, e em alguns momentos pude perceber que um falava para o outro essa peça encaixa aqui, vamos colocar, porque a cor é igual.

Kishimoto (1997, p. 37) afirma que “se a criança esta diferenciando cores, ao manipular livre e poderosamente um quebra-cabeça disponível em sala de aula, a função educativa e lúdica está presentes”.

Pode-se analisar também através do jogo de quebra-cabeça que os alunos começaram a aprender a colaborar uns com os outros, para assim alcançarem um objetivo em comum, respeitando ainda as regras preestabelecidas pela educadora que estava desenvolvendo a atividade com eles naquele momento, desenvolvendo também o espírito de competição entre os mesmos.

Ao debater com a educadora a respeito do desempenho dos alunos naquele jogo, pode-se compreender o quanto foi importante, pois alguns alunos que ainda não discriminavam todas as cores começaram a identificá-las, nomeá-las com mais facilidade, e aqueles que não gostavam de compartilhar seus brinquedos estavam ali brincando, compartilhando do mesmo brinquedo e se divertindo em grupo, ou seja, estavam adquirindo conhecimento social, melhorando o relacionamento entre os educando.



Figura 1: dos alunos jogando quebra cabeça.

Podendo ainda ser observado que alguns grupos apresentavam uma dificuldade maior, demorando um pouco mais para desenvolver a atividade e foi no grupo de menor idade que pode ser analisado que para desenvolverem a mesma atividade dos maiores, necessitavam de auxílio da educadora presente, para conseguirem realizar a atividade proposta, sendo assim a mesma auxiliou falando

para eles qual a cor é igual para encaixar aqui, quando a criança pegava uma peça errada ela perguntava será que é essa?

Tem a cor igual, é a continuidade do desenho, desenvolvendo dessa forma seu conhecimento a respeito das cores, formas, que naquele momento não estavam conseguindo analisar, mas após algum tempo pode ser observado que eles já estavam procurando encaixar as peças com a cor igual e com a continuidade do desenho, mas também pode se perceber que esse tipo de jogo quase não é trabalhado com os alunos menores desse Centro Municipal de Educação Infantil.

Em conformidade com que foi descrito acima através dessa atividade pode ser observado às crianças menores que tinham dificuldades em nomear as cores, estavam aprendendo sem ao menos perceber, falavam esse é verde é igual esse outro verde, estavam nesse momento construindo o seu próprio conhecimento pedagógico em relação às cores que antes apresentavam dificuldades.

Ao conseguirem realizar o jogo de quebra – cabeça todos os educandos ficavam alegres e se cumprimentavam, se abraçando e chamando a educadora para ver que conseguiram realizar a atividade, desenvolvendo dessa forma além do social, a afetividade entre os alunos, os jogos também foram trocados entre os grupos, em todos os momentos pode ser observado que os educandos estavam motivados e se socializavam melhor através do jogo.

Outro jogo desenvolvido foi o jogo de tira alvo pode ser observado que as crianças lançavam de varias formas diferentes, umas por cima, outras por baixo e rasteiro, tentando acertar de qualquer maneira o alvo, após varias tentativas conseguiram acertar o alvo, podendo perceber nesse momento o desenvolvimento de a sua coordenação motora em conformidade Santomauro (2013) afirma “Uma opção interessante são os jogos de alvo, como boliche, bilhar, bola de gude e argola. Eles favorecem a estruturação do espaço, já que exigem conseguir acertar a mira ajustando a força à distância”.

Nesse jogo de tira alvo teve algumas crianças que tiveram a idéia de se aproximar mais do alvo para jogar a bolinha, desrespeitando a regra, neste sentido faz se importante ressaltar, que conforme Grassi (2008, p. 74) os “valores, normas, regras e noções de ética estão presentes no ato de jogar e o educador pode aproveitar as situações que vão surgindo para discutir com os jogadores tais elementos”.



Figura 2: mais próximo do alvo para jogar.

Portanto ao aluno fazer esse movimento, a educadora poderia ter trabalhado as regras e a ética, perguntando a eles se estava certo o que ele havia feito, indo mais próximo do alvo, do que os outros se fosse ao contrario se ele iria gostar, mas infelizmente passou despercebido, naquele momento do jogo.

Em relação ao comportamento deles pode ser analisado e verificado que melhorou bastante, pois cada um aprendeu a esperar a sua vez sentados, torcendo pelo amigo, para que ele acertasse e chegasse novamente sua vez.

Em conformidade Grassi (2008, p. 124) afirma que o educador deve:

Observar atentamente as situações de jogo para levantar informações sobre o estilo de jogo e as características de cada participante, como jogam e como tiram proveito de regras e situações que acontecem ao longo das partidas. Deve promover conservações e análises com os participantes sobre suas ações e estratégias, dúvidas, dificuldades, modificações nas estratégias e nas regras, criação de alternativas para jogar o jogo e sobre o resultado das partidas. Pode propor regras novas ou desafios que tornem os jogos mais interessantes ou mais difíceis.

Pode-se compreender através desta citação, que a educadora pode e deve levantar algumas observações através do jogo, como por exemplo, se eles arremessam a bola com a mesma mão que pinta em sala de aula, se lançam muito forte ou muito fraco, se tem noção de espaço, da localização do alvo ou se simplesmente arremessa.

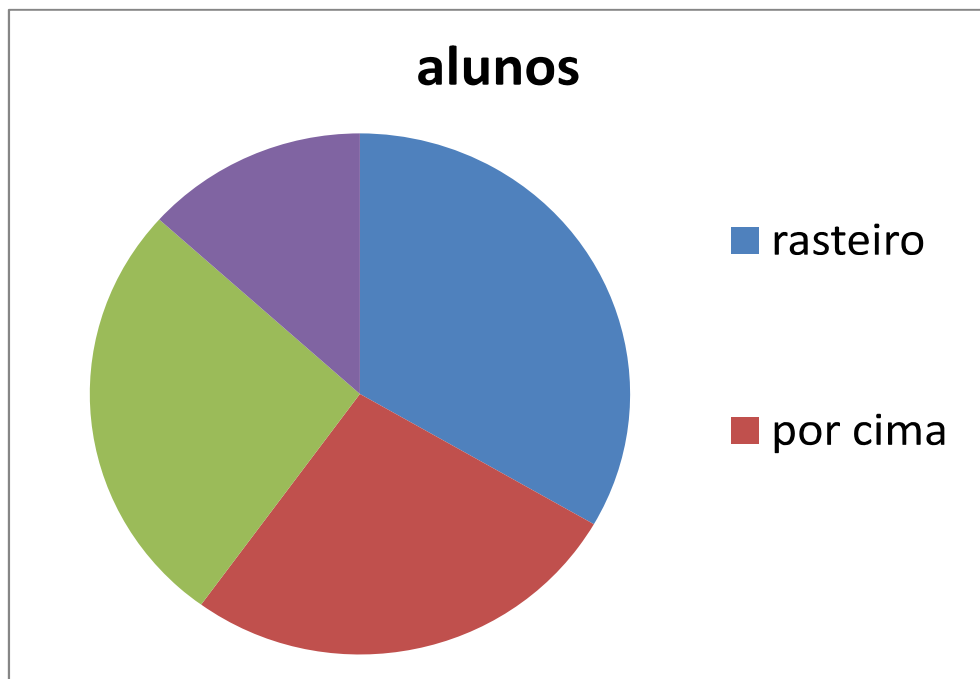


Gráfico 1 jogo tiro alvo.

Através desse gráfico pode-se verificar que a maioria dos alunos optou na realização da atividade em jogar rasteiro, quatro alunos optou em jogar por cima, quatro alunos por baixo e dois alunos se aproximaram do alvo para jogar.

No jogo da memória estava todos ansiosos, para começar e assim descobrir quem iria ganhar, podendo observar durante a realização do jogo que algumas crianças contavam onde estava à peça igual para o coleguinha, através desses jogos eles começaram a compreender regras, melhorando ainda mais o seu comportamento em sala de aula, pois estavam vivenciando na prática o que é regra, pois, no seu dia a dia aparecem sem sentido algum, agora no jogo ela tem a oportunidade de aprender o que é regra e porque são importantes para o nosso convívio social.



Figura 3: jogo da memória.

Segundo o Bibiano (2013) pode encontrar à seguinte característica para o jogo da memória “Como o próprio nome indica, ele requer boas estratégias de memorização dos integrantes para acumular pontos”, em conformidade com esta citação pode ser observado que as crianças aos poucos perceberam que deveriam memorizar onde estava cada desenho para assim ganhar o jogo, desenvolvendo dessa forma a sua memória.

Sendo interessante registrar como sugestão para trabalhar com os alunos, nos jogos de memória segundo Bibiano (2013) as relações entre as imagens e a posição no tabuleiro para, assim, desenvolver neles as estratégias de memorização.

Durante a realização do jogo da memória a professora perguntava qual a forma que você está utilizando para conseguir jogar, para atingir o seu objetivo, ou seja, para achar a outra peça igual, nesse sentido além de desenvolver a capacidade de memorização, a educadora estava desenvolvendo o diálogo, a socialização entre seus pequenos.

Eles respondiam da seguinte maneira à educadora: tia quando ele vira à laranja (fruta) eu sei que ali está à laranja, e depois, quando for eu se eu tirar outra laranja que não seja onde ele tirou, eu vou naquele lugar, que eu vi e acerto, pois sei que estava ali a fruta igual a que eu tirei.

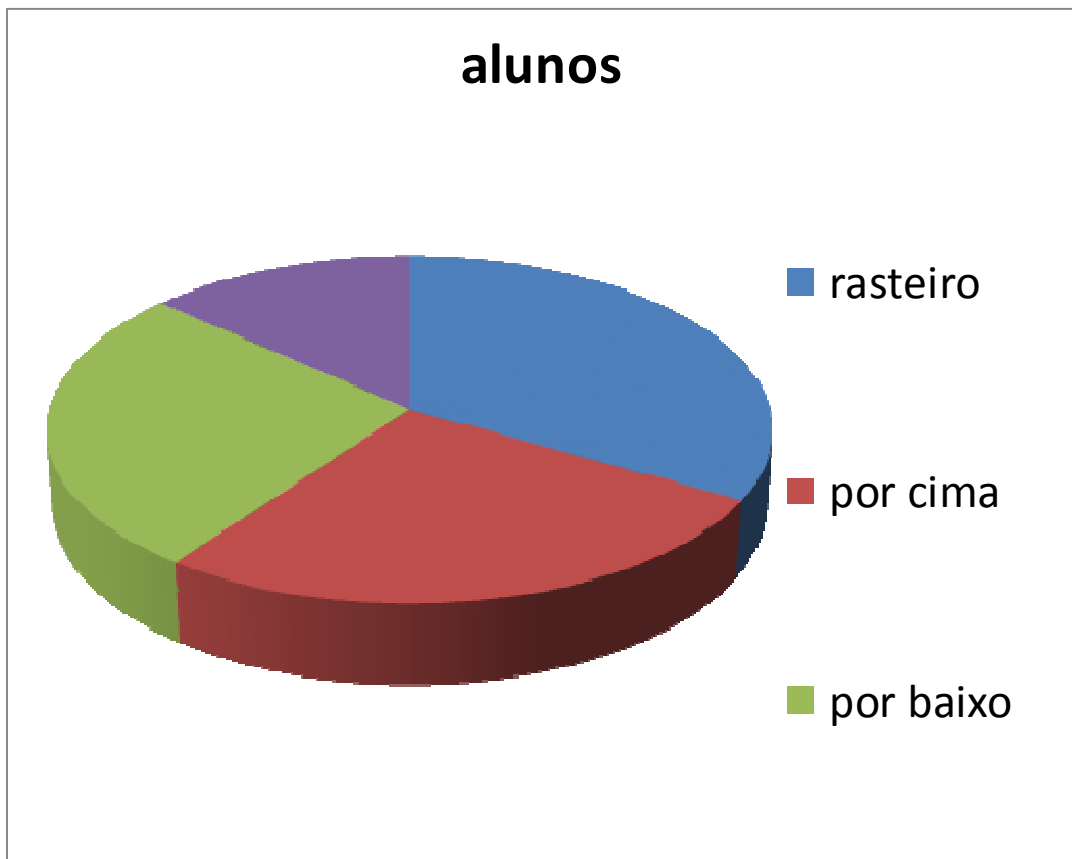


Gráfico 2 do jogo da memória

Este gráfico demonstra como foi o desempenho dos alunos na realização do jogo da memória, a grande maioria dos alunos aprendeu a jogar naquele momento, sendo que a minoria dos alunos que não sabiam, e aprendeu a jogar contava onde estava a figura igual aos outros colegas, às vezes até indicando com os dedinhos.

Em relação às regras encontra-se no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 37) a seguinte orientação:

os primeiros jogos de regras são valiosos para o desenvolvimento de capacidades corporais de equilíbrio e coordenação, mas trazem também a oportunidade, para as crianças, das primeiras situações competitivas, em que suas habilidades poderão ser valorizadas de acordo com os objetivos do jogo. É muito importante que o professor esteja atento aos conflitos que possam surgir nessas situações, ajudando as crianças a desenvolver uma atitude de competição saudável.

Mas no jogo de peteca que também desenvolve coordenação motora, espacial, percepção de espaço, pode ser analisado que é uma atividade pouco utilizada no Centro Municipal de Educação Infantil, pois as crianças não conseguiram jogar corretamente, encontrando assim, uma outra forma para brincar

naquele momento, mas para elas havia um significado e um objetivo que era conseguir alcançar a peteca primeiro para então jogá-la para cima de novo, nesse sentido ganhava quem pegasse mais a peteca, aqui pode ser analisado a questão de competitividade, pois todos queriam pegar para ganhar o jogo.



Figura 4: jogo da peteca.

Foi sugerida então a brincadeira do coelho sai da toca, utilizando para confecção das tocas bambolês, cada duas crianças em um, sempre sobrando uma para tentar entrar no lugar da outra, nessa brincadeira tiveram um ótimo desempenho em sua realização, ninguém queria ficar fora do bambolê, mas entenderam que tinha que sair e entrar em outro.



Figura 5: brincadeira coelhinho sai da toca

Nessa atividade foi trabalhado noção de espaço, de tempo, de socialização visto que tinham sempre dois educandos dentro dos bambolês, de competição, pois ganhava quem conseguia ficar dentro do bambolê e a criança que perdia não ficava frustrada pelo contrario tentava na próxima entra no bambolê para ganhar do colega.

Nesse sentido Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 39) ressalta que “os conteúdos relacionados ao movimento deverão ser trabalhados inseridos na rotina”, podendo ser planejados ou não pelo professor.

Para Grassi (2008, p. 46) através da “brincadeira, diversas funções são mobilizadas: as psicomotoras, as neuropsicológicas, as cognitivas, além de sentimentos e afetos. Brincando a criança se desenvolve e aprende”.

Outra brincadeira utilizada para observação e análise foi à brincadeira da cadeira cooperativa, podendo assim ser trabalhado com os alunos a percepção de si e do outro, em relação a comportamentos cooperativos e competitivos, exercitando ainda a criatividade, o respeito mútuo, aprendendo ainda que para conviver com as outras pessoas ao seu redor é fundamental a cooperação entre todos os envolvidos.

Através dessa brincadeira pode se observar que no primeiro momento todos tinham como objetivo ganhar, visto que já haviam brincado da brincadeira dança da cadeira, e nessa brincadeira ganha quem fica sentado, quem não consegue sentar perde e tem que ficar de fora esperando acabar, portanto ao parar a música todos competiram para sentar e não ficar em pé.

Ao explicar que todos deveriam sentar e quem sairia só eram as cadeiras, pode ser observado que eles ficaram surpresos e nesse sentido questionaram, mas

não há lugar para ele? Então surgiu a seguinte questão, como fazer para ele sentar e continuarmos a brincadeira? Pensaram e então um respondeu pode sentar no meu colo, resolvendo dessa forma o problema.

Após foi retirado outra cadeira ficando dois, sem sentar, desta vez um sentou no colo como foi sugerido pelo amigo e o outro usou de sua criatividade para sentar ao lado na mesma cadeira, foi sendo retiradas as cadeiras até sobrar somente uma cadeira.



Figura 6: brincadeira da cadeira cooperativa.

Ao término da brincadeira fiz alguns questionamentos, sendo eles: como foi para vocês participarem dessa brincadeira? Responderam legal, divertido.

Como se sentiram, do que mais gostaram? Feliz, gostamos de brincar com as cadeiras. Quando expliquei que todos deveriam ficar sentados nas cadeiras, deixou vocês mais livres, para brincar? Ou ficaram ainda competitivos querendo ganhar?

Alguns responderam que queriam ganhar, teve uma criança que parou de brincar quando ela percebeu que todos estavam brincando e que ninguém sairia da brincadeira, todos ganhariam, ela queria ganhar sozinha, dessa forma podemos perceber que essa criança esta bem egocêntrica e competitiva em relação aos seus amigos.

Então perguntei foi legal todos ganharem? Responderam sim, queremos brincar de novo.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 30) as “brincadeiras que envolvam o canto e o movimento, simultaneamente, possibilitam a percepção rítmica, a identificação de segmentos do corpo e o contato físico”.

Portanto através da brincadeira da cadeira cooperativa, além de trabalhar a cooperação, competição, e o respeito mútuo, pode se analisar que desenvolve também a percepção rítmica e o contato físico uns com os outros visto que no dia a dia não se tem muito contato entre eles, a não ser quando estão brigando.

Vale ressaltar ainda que para Grassi (2008, p. 48), “a brincadeira cooperativa vai se tornando mais efetiva à medida que cada componente do grupo assume um papel. Cada elemento coopera no sentido de o grupo atingir um objetivo em comum, aprendem a esperar sua vez, respeitar os colegas e as regras da atividade”.

Em conformidade outra brincadeira utilizada foi do abraço Musical, tendo por objetivo trabalhar a integração da criança ao meio social em que vive e adquirir hábitos saudáveis de relações interpessoais.



Figura 7: brincadeira do abraço musical.

Neste momento pode se perceber que havia crianças que não se aproximava de algumas, por timidez, conforme parava a música aumentava o número de criança que deveriam se abraçar, então pode se analisar que o objetivo de integra-los e da relação interpessoais foram alcançados, pois a criança que não interagira com todos, passou a interagir, abraçando quem ela nem chegava perto.

Sendo também realizado um questionário com as educadoras do maternal I, Maternal II, e do pré-escolar do Centro Municipal de Educação Infantil, Menino Jesus de Goioerê, e com coordenadora da educação infantil que atende a todos os CMEIS e pré-escolas do município, a sua aplicação ocorreu do dia 29 de janeiro a 31 de Janeiro de 2013.

Após a aplicação do questionário obtemos as seguintes respostas e análises dos mesmos.

Primeiro será analisado o questionário da coordenadora municipal de Goioerê, ela possui graduação em Pedagogia e especialização, esta atuando na educação infantil de 4 a 6 anos, sendo que há dois anos e meio vem atuando como coordenadora pedagógica da educação infantil do município de Goioerê.

Ao questionar a coordenadora em uma questão fechada a respeito de sua visão como coordenadora de educação infantil dos Centros de Educação Infantil e Pré-Escola de Goioerê, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças, respondeu ser extremamente importante, nesse sentido temos a mesma opinião, pois através dos jogos pode ser percebido que melhorou bastante a aprendizagem dos educando da educação infantil.

Então foi questionado para haver a construção, ou seja, aprendizagem deve existir envolvimento/comprometimento das crianças em relação aos jogos e brincadeiras? Por quê? Obtive – se a seguinte resposta, se não for interessante desafiador a criança não irá participar ou participará de forma mecânica, não desenvolvendo a sua criatividade e as ações mentais a qual é necessária para realmente construir o aprendizado.

Concordamos que para que haja aprendizagem será necessário o comprometimento e o envolvimento dos educando na participação dos jogos e das brincadeiras, no entanto acredito que para as crianças os jogos e as brincadeiras são interessantes, mas o professor devesse ter um objetivo a alcançar para então desenvolver a aprendizagem de seus alunos.

Em relação à definição do tema jogos e a sua importância para o desenvolvimento infantil, a coordenadora definiu da seguinte maneira “jogos – brincadeiras desafiadoras com ou sem regras que os alunos participam de forma prazerosa”, para nós os jogos são de extrema importância para o desenvolvimento infantil, pois sabemos que ele desenvolve o cognitivo, afetivo, a psicomotricidade, o

social enfim através dos jogos e das brincadeiras podemos obter o pleno desenvolvimento infantil.

E em relação às propostas pedagógicas que os centros de educação oferecem, a coordenadora respondeu que na proposta pedagógica a interação e a brincadeira perpassam todos os eixos.

Macedo (2007, 31) afirma que “para as crianças, o brincar e o jogar são modos de aprender e se desenvolver”.

No Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998, p. 19) encontra-se a seguinte definição “jogos, as brincadeiras, a dança e as práticas esportivas revelam, por seu lado a cultura corporal de cada grupo social, constituindo – se em atividades privilegiadas nas quais o movimento é aprendido e significado”, portanto, através do trabalho com jogos e brincadeiras o professor conseguiu um melhor desempenho de seus alunos na educação infantil.

A coordenadora acredita sim que o ato de brincar influencia na aprendizagem da criança, estando desta forma em conformidade com os autores estudados nesse projeto de pesquisa, e segundo a coordenadora os conteúdos da educação infantil são elaborados de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil em consonância com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

Encontra – se ainda no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 29) que os conteúdos deverão:

Priorizar o desenvolvimento das capacidades expressivas e instrumentais do movimento, possibilitando a apropriação corporal pelas crianças de forma que possam agir com cada vez mais intencionalidade. Devem ser organizados num processo contínuo e integrado que envolve múltiplas experiências corporais, possíveis de serem realizadas pela criança sozinha ou em situações de interação. Os diferentes espaços e materiais, os diversos repertórios de cultura corporal expressos em brincadeiras, jogos, danças, atividades esportivas e outras práticas sociais são algumas das condições necessárias para que esse processo ocorra. Os conteúdos estão organizados em dois blocos. O primeiro refere-se às possibilidades expressivas do movimento e o segundo ao seu caráter instrumental.

A coordenadora tem como opinião que o brinquedo lúdico é imprescindível para consolidar a aprendizagem, através destes as crianças desenvolvem e manifestam desejos, angústias e criatividade. Sendo importante ressaltar que para a criança

qualquer objeto pode ser transformado em um brinquedo, conforme sua imaginação e a situação lúdica que estão naquele momento.

Conforme Grassi (2008) as crianças podem utilizar de utensílios domésticos, sucatas, elementos da natureza, que não tem como função lúdica, seus brinquedos, nesse sentido ela afirma que “utilizando desses objetos ou brinquedos produzidos para brincar, a criança desenvolve sua imaginação e criatividade, se socializa, experimenta e arrisca, satisfaz suas necessidades, interesses e desejos, constrói o conhecimento”.

E por último questionamos como você vê o uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças, obtive-se como resposta que, por meio do simbólico jogo, brincadeira é que a criança desenvolve todos os sentidos, durante o brincar é desenvolvida a linguagem, afetividade e a motricidade.

Nesse sentido Grassi (2008, p. 38) ressalta que:

Brincar é, sem dúvida, um importante recurso pedagógico que estimula e desenvolve as funções mentais superiores e as psicomotoras e participa da construção do conhecimento. A criança se desenvolve e aprende brincando, adquire experiência e conhecimentos, pensa e raciocina, descobre e apreende o mundo e a si própria, constrói-se física, social, cultural e psicologicamente.

Pode-se dizer que através das brincadeiras, jogos, e brinquedos as crianças se desenvolvem, de forma global e não fragmentada, sendo importante ressaltar que muitas vezes nem percebem que estão aprendendo, construindo seu conhecimento de forma prazerosa e que levará para toda a sua vida.

Ao se referir ao professor da educação infantil o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 31) relatam que o mesmo deve ter cuidado com seus gestos, movimentos, expressões, pois é modelo para as crianças nesse sentido o professor deve “conhecer jogos e brincadeiras e refletir sobre os tipos de movimentos que envolvem é condição importante para ajudar as crianças a desenvolverem uma motricidade harmoniosa”.

A partir desta citação passamos então á analisar os questionários respondidos pelas educadoras do centro de educação infantil, apenas uma das educadoras que atua no maternal não tem formação superior completo, as demais

são formadas em Pedagogia e não tem especialização, duas pretende fazer nesse ano sua especialização.

Quanto ao tempo de serviço todas estão de 2 a 3 anos trabalhando com a educação infantil sempre em centro de educação infantil.

Ao analisarmos as respostas a respeito da importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil, temos as seguintes respostas, são à base da construção de hipóteses, problemas, soluções e a concepção do lúdico-fantasia diferenciando do real, ou seja, o faz de conta.

Através das brincadeiras que a criança se relaciona com o mundo e também com as pessoas, com isso ela expõe o que sabe e aprende coisas novas.

Para Grassi (2008, p. 46):

Na brincadeira, a atenção da criança se prende ao brinquedo e ao ato de brincar. Ela explora integralmente os atributos do objeto da brincadeira, como por exemplo, sua cor, sua forma, sua textura, sua espessura, sua consistência, seu odor, seu sabor, suas possibilidades. Para isso, utiliza-se dos sentidos e do corpo como um todo.

Portanto ao brincar a criança esta em pleno desenvolvimento, tanto físico, cognitivo, afetivo, psicomotor enfim se desenvolve de forma global e não fragmentada como em algumas práticas pedagógicas com elas realizadas no dia a dia dentro dos centros de educação.

Ao questionar se as educadoras têm utilizados jogos e brincadeiras em sala de aula, todas foram unânimes em responder que sim, sendo que uma educadora procurou argumentar que os jogos, brinquedos e as brincadeiras são divididos para uma melhor interação, sendo utilizado sempre no período da tarde, mas para o desenvolvimento infantil seria interessante direcionar os conteúdos trabalhados em sala de aula, com jogos e brincadeiras, não isolando dessa forma somente ao período da tarde, que não ocorre atividades pedagógicas.

Nesse sentido Ide (1997, p.96) ressalta que em relação aos jogos “as crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivo, quanto afetivo. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam mais ativas mentalmente”.

Os jogos mais utilizados pelos educando no centro de educação conforme as educadoras responderam são: peças de montar, faz-de-conta, bonecas,

carrinhos, quebra-cabeça, jogo da memória e em relação às brincadeiras, são o coelhinho sai da toca e o vivo morto.

Sabemos que esses jogos e brincadeiras quando bem trabalhados são de extrema importância para o desenvolvimento infantil e aprendizagem dos mesmos.

Conforme o Referencial Curricular da educação infantil (1998, p. 22-23) “no faz-de-conta pode-se observar situações que as crianças revivem uma cena recorrendo somente aos gestos”, por exemplo, quando a criança brinca de ser a educadora, falando da mesma forma com os colegas, ela está imitando uma situação que vivenciou, no seu cotidiano.

Ao perguntar como você define o tema brincar jogar e brinquedo na educação infantil obteve-se as seguintes respostas: é o conteúdo principal nessa faixa etária, já que não é cobrado e exigido o pedagógico/atividades, brincando eles aprendem muito.

O jogo com regras é uma forma didática onde as crianças devem cumprir regras, o brincar é fazer com que usem a imaginação e criem ambientes e formas de brincar e o brinquedo é algo pronto.

Concordamos que seja o conteúdo principal da educação infantil, mas o professor devesse direcionar seus alunos para que construam seu próprio conhecimento, e não deixá-los à vontade sem um objetivo a alcançar.

Silva e Haetinger (2007, p. 114) definem o brincar da seguinte forma:

É a essência do pensamento lúdico e caracteriza as atividades executadas na infância. As brincadeiras são uma forma de expressão cultural e um modo de interagir com diferentes objetos do conhecimento, implicando o processo de aprendizagem. Tendo em vista esse conceito, percebemos que o ato de brincar acompanha o desenvolvimento da inteligência, do ser humano, das sociedades e da cultura.

Segundo Silva e Haetinger (2007, p. 114) “as experiências do brincar na escola auxiliam a formação de vínculos entre alunos e professores e certamente facilitam a aprendizagem. Brincar faz parte do desenvolvimento sadio e pleno dos indivíduos”.

Sendo também questionado qual o seu objetivo ao propor jogos e brincadeiras nessa faixa etária, as respostas foram: através dos jogos e brincadeiras eles constroem grande parte de seu conhecimento e conseguem compreender melhor o mundo que os cercam.

Aprender a respeitar o próximo, saber esperar sua vez, aprender a perder e a reconhecer o erro, dividir o brinquedo, compartilhar e ser amigo, mas para que esses objetivos sejam alcançados, não se pode deixar apenas que os alunos joguem por jogar, pois os jogos não tem em si um valor pedagógico, mas pode ser criado esse valor através do trabalho pedagógico realizado pelas educadoras com seus educando em sala de aula.

Nesse sentido Brougère (1998, p. 57) ressalta que:

De Erasmo a Basedow, trata-se, para o educador, de controlar o conteúdo do jogo de modo que permita à criança adquirir conhecimentos relevantes neste ou naquele momento. O jogo não é senão uma forma, um continente necessário tendo em vista os interesses espontâneos da criança; porém não tem valor pedagógico em si mesmo. Tal valor está estritamente ligado ao que passa ou não no jogo. Ao pedagogo cabe fornecer um conteúdo, dando – lhe a forma de um jogo, ou selecionar entre os jogos disponíveis na cultura lúdica infantil aqueles cujo conteúdo corresponde a objetivos pedagógicos identificáveis.

Para então finalizarmos o questionário foi realizada a seguinte pergunta: em sua opinião, as crianças se sentem motivadas quando estão brincando? Por quê? As respostas foram unânimes em responder que sim, porque é um espaço de realização e de autoconhecimento deles, eles contam, imitam, dançam e realizam suas fantasias no ato de brincar e faz de conta.

Porque proporciona muita integração, algo que dá prazer e as fazem felizes e é sem duvida algo desafiador e agradável, as respostas estão em conformidades com os autores aqui estudados em dizer que as crianças se sentem motivadas através das brincadeiras e dos jogos.

Para Silva e Haetinger (2007, p. 114), “a brincadeira possibilita a livre associação de idéias, pensamentos, impulsos e sensações. Brincar também tem a ver com prazer. Uma brincadeira, sendo ou não criativa, deve sempre proporcionar prazer ao participante”, dessa forma podemos compreender que através dos jogos as crianças sentem prazer e logo estão motivadas a brincar e conseqüentemente a construir seu próprio conhecimento, de forma harmoniosa levando para toda a sua vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa pode se concluir que os jogos são de extrema importância para o desenvolvimento infantil tanto cognitivo, quanto afetivo, social, pois eles adquirem um conhecimento global e não fragmentado.

Ao utilizar o faz de conta a criança expõe toda a sua emoção, expressando seus sentimentos e sua realidade, porque ela pode através da sua imaginação expor tudo o que esta acontecendo ao seu redor, imitando as pessoas de seu convívio que são importantes em sua formação, e proporcionando a construção do próprio conhecimento.

Havia crianças com dificuldades em nomear e diferenciar as cores após o trabalho com o jogo de quebra cabeça, ela adquiriu esse conhecimento, de forma espontânea e harmoniosa, hoje esta diferenciando e nomeando corretamente as cores.

Houve também um melhoramento em relação à sociabilidade das crianças, pois, aprenderam a brincar juntas com o mesmo brinquedo, a esperar a sua vez para jogar, ficando mais social em suas relações.

Pode se também analisar as teorias que retratam a respeito dos jogos no desenvolvimento infantil, conceituando a importância do jogo na estimulação, no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos da educação infantil, compreendendo também através da concepção de Vygotsky, Froebel e Piaget.

Pode se concluir que os jogos na educação infantil é a melhor forma de desenvolver as crianças, pois aprendem brincando, de forma prazerosa, harmoniosa.

Desenvolve a psicomotricidade, o social, o afetivo, o cognitivo de forma significativa para a criança, evitando futuros problemas de aprendizagem, e levando esses conhecimentos para toda a sua vida.

Os autores aqui estudados apesar de não terem a mesma concepção em relação aos jogos no desenvolvimento infantil, todos concordam que o jogar e o brincar são essenciais para o pleno desenvolvimento infantil.

Em relação ao questionário pode se analisar e concluir que tanto a coordenadora da educação infantil quanto as educadoras, reconhecem que o lúdico é importante para o desenvolvimento infantil, entretanto para que o lúdico seja

realmente significativo na aprendizagem e desenvolvimento da criança o professor deve ter um direcionamento, um objetivo a atingir e muitas vezes como pode ser observado às crianças brincam no centro de educação infantil por brincar sem um planejamento, sem um objetivo a alcançar, estão soltas na atividade, para passar o tempo.

Nesse sentido Grassi (2008, p. 46) afirma que “na brincadeira, diversas funções são mobilizadas: as psicomotoras, as neuropsicológicas, as cognitivas, além de sentimentos e afetos. Brincando a criança se desenvolve e aprende”.

Portanto cabem aos educadores utilizar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras com o objetivo de desenvolver os alunos e não para passar o tempo e ficar com conversas paralelas com outras educadoras.

Todo o conteúdo para educação infantil pode e deve ser trabalhado por meio dos jogos e das brincadeiras, para que através do concreto da manipulação dos objetos a criança possa criar sua consciência, seu conceito em relação aquele conteúdo e somente após o professor poderá ir para a folha de sulfite tão utilizadas em nossas praticas pedagógicas.

Conforme Silva e Haetinger (2007, p. 114) “na educação, a brincadeira funciona como uma vivência ou uma simulação de experiências e conteúdos, aproximando-se do universo dos alunos”, portanto a brincadeira é importante no processo educacional independente da idade, pois através do lúdico, os estudantes adquirem o conhecimento de forma prazerosa, com alegria, contextualizando tornando assim mais significativa a sua aprendizagem e os conteúdos pedagógicos trabalhados em sala de aula.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Cleide Vitor Mussini, Vale Maria Cristina Carreira. **O Ludico nos Processos Psicopedagógicos**. Apostila esap – Instituto de Estudos Avançados e Pós-Graduação e FACULDADES INTEGRADAS DO VALE DO IVAÍ, PSICOPEDAGOGIA , abrangência Institucional e Clínica, 2010.

BIBIANO, Bianca. Jogos na educação infantil. Disponível in: revistaescola.abril.com.br/educação –infantil/jogos-brin. Acesso in 02 de jan de 2013.

BONAMIGO, Euza Maria de Rezende. KUDE, Maria Moreira. **Brincar: Brincadeira ou Coisa Séria**. Porto Alegre: Educação e Realidade Edições: 1991.

BRASIL. Referencial curricular nacional para a educação infantil/ Ministerio da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Medicas, 1998.

BRUNER, in BONAMIGO, Euza Maria de Rezende. KUDE, Maria Moreira. **Brincar: Brincadeira ou Coisa Séria**. Porto Alegre: Educação e Realidade Edições: 1991.

Caillois, apud Negrine, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

Claparède e Gross in, GRASSI, Tania Mara. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2° ed. Curitiba: Ibpex, 2008.

CHOMBART, de Lauwe in: BONAMIGO, Euza Maria de Rezende. KUDE, Maria Moreira. **Brincar: Brincadeira ou Coisa Séria**. Porto Alegre: Educação e Realidade Edições: 1991.

FACCI, Marilda G. D.. **Brincadeira de Papéis Sociais na Educação Infantil: as contribuições de Vygotski, Leontiev e Elkonim**. Org. Arce Alessandra e Duarte Newton. São Paulo: Xamã, 2006.

FROEBEL, apud Negrine, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

FROEBEL. **Froebel e a Educação Infantil: Froebel e o surgimento do primeiro jardim de Infância**. Disponível in: froebeleaeducacao.blogspot.com/2010_07_01. Acesso in 20 de jan de 2013.

FORMOSINHO, Julia Oliveira, KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

GONÇALVES, Zenilda. **Nos bastidores do teatro infantil**. Belo Horizonte: Armazém de Ideias, 2002.

Goraigordobil, apud Negrine, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

GRASSI, Tania Mara. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2°ed. Curitiba: Ibpex, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (ORG). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2º ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MACEDO, Lino De. **Artigo Brincar é mais que aprender**. In: revista nova escola, educação infantil pré-escola 4 e 5 anos, desenho: a turma vai se expressar com liberdade. Ed. Especial nº15. Editora: Abril, agosto, 2007.

MARTINS, Ligia Márcia. **Brincadeira de Papéis Sociais na Educação Infantil**: as contribuições de Vygotski, Leontiev e Elkonim. Org. Arce Alessandra e Duarte Newton. São Paulo: Xamã, 2006.

MASTON, in ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**: Simbolismo e Jogos. Porto Alegre: Prodil, 1994.

_____. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**: Perspectivas Psicopedagógicas. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NEVES, Libéria Rodrigues e SANTIAGO, Ana Lydia B. **O Uso dos Jogos Teatrais na Educação**. Possibilidade diante do fracasso escolar. 2 ed. Campinas S.P: Papyrus, 2010.

OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

PICELI, Lucyelena Amaral. Coletânea de texto nº1: Dinâmica Lúdica. Apostila Universidade Paranaense- UNIPAR, 2007.

PORTAL, do Professor. **Na dança da Vida, o Lugar da...** Disponível in: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=15672>. Acesso in 02 de jan de 2013.

RAMPAZZO, Lino. Metodologia Científica: para alunos do curso de graduação e pós-graduação. 3ªed. São Paulo: Loyola, 2005.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

ROSSLER, João Henrique. **Brincadeira de Papéis Sociais na Educação Infantil**: as contribuições de Vygotski, Leontiev e Elkonim. Org. Arce Alessandra e Duarte Newton. São Paulo: Xamã, 2006.

SANTOMAURO, Beatriz. Jogos na educação infantil. Disponível in: revistaescola.abril.com.br/educação-infantil/jogos-brin. Acesso in 02 de jan de 2013.

SANTOS, Gisele do Rocio Cordeiro Mugnol, Molina, Nilcemara Leal e Dias Vanda Fattori. Orientações e dicas práticas para: TRABALHOS ACADEMICOS. Curitiba: Ibpex, 2007.

SAVIANI, Demerval. **Educação Brasileira**: estrutura e sistema. 10ªed. Campinas: Autores Associados, 2008.

SILVA, Daniel Vieira DA. HAETINGER, Max Gunther. **Ludicidade e Psicomotricidade**. Curitiba: IESDE, Brasil S.A., 2007.

SOUZA, Rosa Fatima de. **Escola e Currículo**. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2008.

TAILLE, Yves de. Oliveira, Marta Koul. Dantas, Heloysa. **Piaget, Vygotsky, Wallon. Teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus Editorial, 1992.

Vygotsky, Lev 1988, 1987, 1982, apud, KISHIMOTO, Tizuko Morchiba (ORG.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

WADSWORTH, Barry J.. Inteligência e Afetividade da criança: na teoria de Piaget. São Paulo: Pioneira: 1992.

APÊNDICE(S)

APÊNDICE A

**INFORMAÇÕES DO QUESTIONÁRIO**

NOME:-----

ESCOLA:-----

FORMAÇÃO:-----CARGO:-----

Este instrumento será aplicado pela a aluna Lidiane Pacagnam, visando analisar as opiniões a respeito do tema: **O JOGO COMO ESTIMULAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**, é parte do **CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO** promovido e realizado pela **UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ – PÓLO de Goioerê**.

Estando sob a **SUPERVISÃO e ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR RICARDO DOS SANTOS**.

A APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO obedecerá aos princípios da ética onde a identidade do entrevistado e as informações obtidas estarão em sigilo bem como só SERÁ UTILIZADO APENAS PARA ESTE FIM.

Questionário para a Coordenadora Municipal da Educação Infantil de Goioerê.

1. Qual sua formação profissional?

- () superior incompleto
- () superior completo
- () superior completo com especialização
- () superior completo com mestrado.

2. Há quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

- () 2 à 3 anos
- () 4 à 6 anos
- () 6 à 9 anos
- () 10 à 15 anos.

3. Na sua visão como coordenadora da educação infantil dos CMEIS de Goioerê, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

- () nenhuma importância
- () pouca
- () regular
- () muito
- () extremamente importante.

4. Para haver a construção, ou seja, aprendizagem deve existir envolvimento/comprometimento das crianças em relação aos jogos e brincadeiras? Por quê?

5. Como você define o tema jogos e a sua importância para o desenvolvimento infantil, e qual é o tipo de propostas curriculares apresentadas pelos CMEIS nesse sentido?

6. você acredita que o ato de brincar influencia na aprendizagem da criança e como são elaborados os conteúdos programáticos da educação infantil, das crianças de 03 a 05 anos de idade?

7. Em sua opinião, os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança?

8. Como você vê o uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças?

APÊNDICE B

**INFORMAÇÕES DO QUESTIONÁRIO**

NOME:-----

ESCOLA:-----

FORMAÇÃO:-----**CARGO:**-----

QUESTIONÁRIO

Este instrumento será aplicado pela a aluna Lidiane Pacagnam, visando analisar as opiniões a respeito do tema: **O JOGO COMO ESTIMULAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**, é parte do **CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO** promovido e realizado pela **UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ – PÓLO de Goioerê**.

Estando sob a **SUPERVISÃO e ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR RICARDO DOS SANTOS**.

A APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO obedecerá aos princípios da ética onde a identidade do entrevistado e as informações obtidas estarão em sigilo bem como só SERÁ UTILIZADO APENAS PARA ESTE FIM.

1. Qual sua formação profissional? Especifique graduação e pós-graduação se houver.

- () superior incompleto
- () superior completo
- () superior completo com especialização
- () superior completo com mestrado.

2. Há quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

- () 2 à 3 anos
- () 4 à 6 anos
- () 6 à 9 anos
- () 10 à 15 anos.

3. Em sua visão, qual a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil das crianças?

4. Você tem utilizado jogos, brinquedos e brincadeiras em sala de aula e qual é o tempo disponível para os alunos brincarem?

5. Quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais de brincar em sala de aula?

6. Como é que você define o tema brincar, jogar e brinquedo na educação infantil?

7. Qual é o seu objetivo ao propor jogos e brincadeiras nessa faixa etária?

8 Em sua opinião, as crianças se sentem motivadas quando estão brincando? Por quê?