

## AS CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR E JOGAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

 <https://doi.org/10.56238/arev6n4-430>

**Data de submissão:** 26/11/2024

**Data de publicação:** 26/12/2024

**João Derli de Souza Santos**

Doutor em Educação pela Unicamp.

E-mail: derli@unifebe.edu.br

**Marileia Mafra**

Especialista em Teorias e Práticas Pedagógicas em Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino do Fundamental pela Unifebe.  
E-mail: marileia@gmail.com

**Camila da Cunha Nunes**

Doutorado em Desenvolvimento Regional pela Fundação Universidade Regional de Blumenau.  
E-mail: camila.nunes@unifebe.edu.br

**Eliane Kormann**

Mestrado em Educação pela Fundação Universidade Regional de Blumenau.  
E-mail: eliane.kormann@unifebe.edu.br

**Vera Lúcia Simão**

Possui Doutorado em Educação e Sociedade pela Universidade de Barcelona - UB – Espanha.  
E-mail: vera.simao@uniarp.edu

### RESUMO

O referido estudo tem como objetivo investigar sobre as concepções teóricas de renomados pesquisadores sobre o brincar e Jogar na prática pedagógica na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Trata-se de uma pesquisa do tipo bibliográfica que relata a importância do uso do jogar e brincar e sua contribuição para o desenvolvimento das funções psicomotoras, afetivas, cognitivas e sociais da criança. Relatamos também o papel que professor exerce na ação do jogar e brincar na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Diante da análise realizada podemos confirmar que o brincar e jogar são de suma importância para o desenvolvimento integral das crianças, na Educação Infantil ou nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Conclui-se a partir deste estudo, que o brincar e jogar é uma fonte de prazer e ao mesmo tempo de conhecimento, na qual as crianças que frequentam a Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental desenvolvem de suas habilidades motoras.

**Palavras-chave:** Jogar. Brincar. Educação Infantil. Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

## 1 INTRODUÇÃO

A intenção de realizar este estudo surgiu de algumas inquietações em relação atuação pedagógica dos professores que atuam na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental e de problematizar a questão do Jogar e brincar neste espaço Educativo.

A relevância deste estudo se justifica pela importância que vem sendo atribuída à atividade do brincar e jogar como estratégia no processo ensino-aprendizagem. O que induziu a pesquisar sobre a contribuição do brincar na Educação infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental foi à influência das pesquisas realizadas por Piaget e Vygotsky e outros renomados pesquisadores nesta área. E, embasados nesses estudos, objetivamos analisar as concepções teóricas sobre o brincar e jogar.

Trata-se de uma pesquisa do tipo bibliográfica, que está dividida em duas modalidades de ensino: a Educação Infantil e anos Iniciais do Ensino Fundamental. Em ambas, ressalta-se a importância do brincar e jogar para o desenvolvimento da criança.

A pesquisa aborda também o papel do professor, enquanto sujeito também brincante e que promove a partir de jogos, a aprendizagem de seus alunos.

A mediação do educador e seu tipo de envolvimento na atividade é fundamental tanto para organizar e intervir nesse espaço e nesse ambiente material quanto para observar e administrar o espaço em questão. Isso implica pensar sobre o papel e a qualidade desta mediação que vai refletir diretamente sobre as propostas de trabalho na dinâmica do cotidiano pedagógico, bem como no papel do brinquedo, do espaço e das diversas formas de uso (FANTIN, 2000, p. 97).

Neste contexto, os jogos fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade.

O eixo principal em que está orientada a presente pesquisa é a relação do brincar na qual a criança está inserida enquanto freqüenta a Educação Infantil e a mudança que este brincar sofre ao ingresso dessa criança nos anos Iniciais. Nesta modalidade de ensino, o brincar está voltado para a utilização de jogos, que auxiliam o alcance dos objetivos educacionais do professor e facilitam a aprendizagem de conteúdos que compõem o currículo escolar.

## 2 O CONTEXTO DO JOGO

O jogo é uma atividade que a criança desenvolve a todo o momento, no âmbito de sua vida familiar e nas relações com os colegas de sua idade. A criança “joga” para seu prazer e sua recreação, permitindo-lhe entrar em contato com os outros: os adultos, os pais e amigos da mesma idade, e também com o espaço, com o meio ambiente, com a cultura na qual está contextualizada. (NEGRINE, 1994,).

Continuando o autor argumenta que no transcorrer da história da humanidade o jogo passou por diferentes interpretações. Na antiguidade era visto meramente como recreação. Na Idade Média foi considerado “não sério” por ser associado ao jogo de azar. No Renascimento, era entendido como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo. Mais tarde, em uma visão romântica, aparece como atitude típica e espontânea da criança. Hoje, após muitas pesquisas, existe uma grande preocupação em tratá-lo de forma séria e científica, tornando-o um processo imprescindível ao desenvolvimento do ser humano. Os jogos, são de grande valor, não somente pelo interesse que universalmente despertam na criança, mas também pela alegria que elas despertam ao jogar (NEGRINE, 1994).

## 2.1 O JOGO, SEGUNDO PIAGET

O jogo infantil ressurgiu em pesquisas psicológicas nos anos 1970, estimulado por Piaget e sua obra *A formação do símbolo na criança* (1978). O impacto talvez mais forte recebido pela escola básica neste século não partiu de um educador, mas sim, através dos relevantes estudos realizados por um biólogo, o suíço Jean Piaget.

Piaget dedicou sua vida a estudar a formação da inteligência, do nascimento à maturidade do ser humano. “Para Piaget, cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação” (KISHIMOTO, 2002, p. 39).

Na assimilação, o indivíduo usa as estruturas psíquicas que já possui. Se elas não são suficientes, é preciso construir novas estruturas, isto é acomodação. Na teoria Piagetiana, a assimilação e a acomodação são processos de correspondência, para que mais tarde surjam a dedução e a experiência.

Piaget estudou a imitação e suas contribuições no desenvolvimento infantil, definindo seis estágios progressivos, que possuem características diferentes para cada estágio. São eles:

1º Estágio: Preparação reflexa. Neste estágio observa-se a ausência de imitação. A criança estará reproduzindo um modelo através de atos reflexos e relacionando ao prazer. A criança não tem estrutura mental suficiente que permitirá a ela a imitação de determinada ação.

2º Estágio: Imitação esporádica. Neste estágio os atos reflexos ampliam-se e captam elementos exteriores, através de uma experiência adquirida sob a forma de reações circulares.

3º Estágio: Imitação sistemática. Este estágio ocorre entre 4 meses e 4 meses e meio de vida. Neste período já há coordenação da visão e da preensão. Portanto, podemos dizer que a criança já imita todos os movimentos que executa.

4º Estágio: Imitação dos movimentos já executados pelo sujeito, mas de maneira invisível para ele. Nesta fase, Piaget distingue dois momentos de imitação:

- a) Movimentos que o bebê de oito ou nove meses já executa, mas não se dá conta, ou seja, que não pode ver.
- b) Imitação de sons e gestos novos que aparecem no ambiente. Neste período ele passa a visualizar os movimentos feitos pelo próprio corpo. “Estes fatos, na opinião de Piaget, parecem explicar os processos da inteligência” (NEGRINE, 1994, p. 34).

5º Estágio: Imitação sistemática de modelos novos, inclusive aqueles que correspondem aos movimentos invisíveis do próprio corpo. Este estágio contempla a continuidade do 4º, no qual aparecem com mais acentuação a imitação das atividades lúdicas da criança.

6º Estágio: Começo da imitação representativa e evolução posterior da imitação. Neste estágio ocorre a aparição do símbolo lúdico. A criança apresenta um progresso mental, que pode ser chamado de inteligência sensório-motora. Este estágio divide-se em dois momentos.

- a) Imitação dilatada: reproduz uma ação que está ausente. Ex.: A criança leva a mão à boca, como se estivesse comendo, mas sem ter nada na mão.
- b) Evolução posterior à imitação: aparece a linguagem (entre 2 e 7 anos) e a imitação passa a ser observada e analisada.

Piaget dedicou sua vida a investigação e apropriação da inteligência. “Depois de descrever a evolução da imitação no desenvolvimento da criança, Piaget faz uma análise da evolução do jogo nesses mesmos estágios” (NEGRINE, 1994, p. 35).

Os estudos desse teórico descreveram estágios na evolução do raciocínio infantil, que permitiram observar a mudança do jogo e suas características em cada fase. São eles:

\* Sensório-motor (0-2 anos). A partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. A inteligência é prática. As noções de espaço e tempo são construídas pela ação. Por reflexo, o bebê pega o que está em sua mão, mama o que é posto em sua boca, vê o que está diante de si. Aprimorando esses esquemas, é capaz de ver um objeto, pegá-lo e levá-lo à boca.

Neste período da vida, o jogo caracteriza-se pelo nome “jogo de exercício”, que envolve a repetição de seqüências já internalizadas pela criança e que satisfazem seu prazer. Não faz parte desta fase, propósitos práticos, aprendizagem; é a simples satisfação da manipulação.

Esses jogos são característicos dos primeiros dezoito meses de vida e são capazes de ressurgir durante a infância e até na vida adulta. “O jogo de exercício desaparece quando dá lugar a uma espécie

de saturação, quando seu objetivo já não mais oportuniza nenhuma aprendizagem” (NEGRINE, 1994, p. 39).

Os jogos de exercício sensório-motor são divididos em duas categorias: puros e referentes ao pensamento. Os puros se subdividem em três tipos:

- simples exercícios;
- combinações sem finalidade;
- combinações com finalidade.

Os jogos de simples exercícios têm o objetivo de aproveitar elementos do contexto infantil e repeti-los com o intuito de exercer dois elementos: prazer e poder. “Consistem em jogos de caráter lúdico e cuja atividade é muito simples, como lançar, retirar um fio de um pedaço de fazenda, encher e esvaziar um recipiente com areia ou água e, mais tarde, dividir um todo e reconstruí-lo” (NEGRINE, 1994, p. 40).

Os jogos de combinações sem finalidade supõem que a criança já seja capaz de criar novas combinações e habilidades lúdicas, que tiveram base nos exercícios funcionais. Neste tipo de jogo, a criança participa descobrindo-se em situações novas e divertidas, destruindo e construindo hipóteses lúdicas, para seu divertimento.

Os jogos de combinações com finalidade, como o próprio nome já diz, pressupõem uma atividade lúdica. Esta atividade deve ser projetada, preparada e articulada, possibilitando à criança a construção interna de sistemas lúdicos.

A partir do momento em que os jogos de exercício atuam e se combinam nas ações da criança, surgem outros modelos, que exigem mais do desenvolvimento da inteligência. São eles: jogos simbólicos e jogos com regras, que dependem dos estágios pré-operatório e operatório-concreto.

\* Pré-operatório (2 a 7 anos). A criança se torna capaz de representar mentalmente pessoas e situações. Já pode agir por simulação. Sua percepção é global, sem discriminar detalhes. Deixa-se levar pela aparência, sem relacionar aspectos. É centrada em si mesma.

Neste período de vida, surgem os jogos simbólicos. Piaget afirma que esses jogos aparecem na criança juntamente com outras funções: a linguagem e o desenho. O jogo simbólico é também chamado de faz-de-conta. De acordo com Piaget, o jogo simbólico começa por comportamentos pelos quais a criança imita objetos, pessoas ou situações. “Aos poucos, a brincadeira simbólica com outras crianças (casinha, escolinha, etc.) começa a ter lugar, e o simbolismo lúdico vai se tornando mais complexo” (FONTANA, 1997, p. 133). Esta atividade com papéis definidos ocupa o lugar do faz-de-conta, tornando o jogo simbólico uma ação mais construtiva, com a finalidade de adaptação ao real. “Quanto mais avança em idade mais caminha para a realidade” (KISHIMOTO, 2002, p. 40).

Piaget estudou e dividiu os jogos simbólicos em dois tipos:

- 1º) Projeção de esquemas de imitação sobre objetos novos. Neste tipo, os jogos ainda não apresentam a própria ação do sujeito, mas decorrem da imitação, portanto, são também chamados de jogos iniciais.
- 2º) Assimilação simples de um objeto a outro. Neste tipo, um objeto toma vários sentidos. Dependendo da situação, um objeto pode mudar seu sentido físico, reforçado pela palavra. Ex.: Uma peneira pode ser um volante ou um bumerangue.

Gradativamente o simbolismo vai desaparecendo, até que aconteça a assimilação das situações da vida real. Nesta fase, aparecem os jogos com regras, que são identificados no estágio operatório-concreto.

\* Operatório-concreto (7 à 11 anos). Nesta fase, a criança já é capaz de abstrair dados da realidade, relacionando diferentes aspectos. Não se limita a uma representação imediata, mas ainda depende do mundo concreto para chegar a uma abstração. Desenvolve também a capacidade de refazer um trajeto mental, voltando ao ponto inicial de uma situação.

Neste período de vida, Piaget define o terceiro tipo de jogo, o de regras. “Os jogos com regras aparecem por volta dos 7 anos, possibilitados pela crescente socialização do pensamento da criança, que conduz à substituição do símbolo lúdico individual pelas regras” (FONTANA, 1997, p. 134). Neste sentido, a regra se apresenta como uma forma de interação de dois indivíduos e tem como função regular e integrar a atividade exercida por eles. Segundo Piaget, existem dois tipos de regras: as que vêm de fora e as que são construídas espontaneamente. Estas provêm de resultados da sociabilização obtidos a partir de jogos de exercícios e simbólicos.

Para Piaget, o desenvolvimento do jogo está sempre evoluindo, e é individual e subjetivo em cada criança, podendo ser explicado somente por ela.

O jogo de regras remete a uma função social própria do ser humano: o pensar. A criança começa a exercer o pensamento e a criar regras para melhor organizar e exercer a atividade lúdica. “Para Piaget, a criança por si mesma não se impõe regras, mas o faz por analogia com as que recebeu” (NEGRINE, 1994, p. 44). Com relação às regras, Piaget define dois tipos: transmitidas e espontâneas. As regras transmitidas aparecem nos jogos tradicionais (cartas, xadrez) e se impõem por pressão das gerações anteriores. As regras espontâneas são criadas pela criança, em determinada situação de jogos de simples exercícios ou dos jogos simbólicos.

Os jogos com regras desenvolvem-se com a idade e são os únicos que perpetuam na idade adulta. Piaget vê o jogo como um instrumento de aprendizagem para aquisição da inteligência e uma ferramenta que irá melhorar o desenvolvimento da criança e do equilíbrio desta com o mundo.

\* Lógico-formal (12 anos em diante). Neste período a representação permite abstração total. A criança não se limita mais à representação imediata nem somente às relações previamente existentes, mas é capaz de pensar em todas as relações possíveis logicamente.

## 2.2 O JOGO, SEGUNDO VYGOTSKY

O pensador bielo-russo teve uma vida curta, porém deixou uma grande contribuição no campo do desenvolvimento infantil. Para Vygotsky, o indivíduo não nasce pronto, nem é cópia do ambiente externo. Há uma interação constante e ininterrupta entre processos internos e influência do mundo social.

Vygotsky entende que o desenvolvimento é fruto de uma grande influência das experiências do indivíduo. Mas cada um dá um significado particular a essas vivências. O jeito de cada um aprender o mundo é individual. Para ele, desenvolvimento e aprendizado estão intimamente ligados: nós só nos desenvolveremos se aprendermos.

Seus estudos são baseados em duas zonas: zona de desenvolvimento proximal e zona de desenvolvimento real (potencial).

A noção central é que se desenvolve uma zona de desenvolvimento proximal em que se diferenciam o nível atual que a criança alcança com a solução de problemas independentes e o nível de desenvolvimento potencial marcado pela colaboração do adulto e pares mais capazes” (KISHIMOTO, 2002, p. 135).

Dessa forma, o que é zona de desenvolvimento proximal hoje, vira nível de desenvolvimento real amanhã. O bom ensino, portanto, é aquele que incide na zona proximal. Ensinar o que a criança já sabe é pouco desafiador e ir além do que ela pode aprender é ineficaz. O ideal é partir do que ela domina para ampliar seu conhecimento.

Piaget e Vygotsky apresentam diferenças conceituais acerca do jogo infantil. “Para os seguidores de Vygotsky, o ato lúdico propriamente dito começa aos 3 anos, com o de papéis diferindo de Piaget, que propõe o de exercício no nível sensório-motor.” (KISHIMOTO, 2002, p. 42). Vygotsky prioriza o social, afirmando que é no jogo de papéis que a criança cria uma situação imaginária, reproduzindo as relações humanas.

Vygotsky analisa o jogo como um fator básico no desenvolvimento infantil. Para ele, a criança não “joga” por puro prazer, o jogo é o surgimento de um mundo imaginário. A imaginação da criança surge de uma ação. A criança imagina e ao imaginar, joga. “Uma de suas conclusões, ao estabelecer critérios para distinguir o jogo infantil de outras formas de atividades, é que no jogo a criança cria

uma situação imaginária” (NEGRINE, 1994, p. 46). A imaginação ou situação imaginária é a característica determinante e definitiva para que haja jogo, no entender de Vygotsky.

De acordo com as idéias de Vygotsky, outro fator básico no jogo, são as regras. Sem regras, não haverá jogo. “Sempre que se produza uma situação imaginária, haverá regras, não aquele tipo de regras que se formulam anteriormente e vão mudando segundo o desenvolvimento do jogo, mas regras que se desprendem da mesma situação imaginária” (NEGRINE, 1994, p. 46). Portanto, não existe jogo sem regras, a própria situação imaginária já contém regras de conduta.

Ao brincar, a criança age sobre os objetos, como os adultos. “Elas brincam de montar um cavalo, de dirigir um trem, de alimentar, trocar ou banhar uma boneca” (FONTANA, 1997, p. 135). Durante o desenvolvimento dessas brincadeiras, as relações humanas aparecem claramente. Elas já não somente pilotam o trem, mas estabelecem relação entre o maquinista e outros funcionários da estação. Quando embala a boneca, assume o papel de mãe, ralha com a boneca, leva ao médico, à escola, preocupa-se, trazendo em seus gestos, a relação social em que mãe e filha estão envolvidas.

Vygotsky divide a brincadeira infantil em duas facetas: 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 vai de situações imaginárias explícitas, com regras implícitas, às situações implícitas, com regras explícitas”. (KISHIMOTO, 2002, p. 43).

Sendo reguladas por regras implícitas de comportamento, essas relações são uma pré-condição importante para que, aos poucos, as crianças tornem-se conscientes da existência de regras na brincadeira. Então, assim nascem os jogos com regras como a amarelinha, cartas, esportes.

Vygotsky afirma que da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária. “O jogo de xadrez (que é um jogo com regras), por exemplo, baseia-se em uma situação imaginária” (FONTANA, 1997, p. 136). Certas peças do tabuleiro de xadrez só podem ser movidas de maneira específica, determinadas por uma situação imaginária. Dessa maneira, a brincadeira se desenvolve, passando de uma situação imaginária com regras implícitas, para uma situação implicitamente imaginária, com regras e objetivos claros.

Vygotsky também estudou a atividade social, que se dá no âmbito professor-criança. O papel do professor da escola é de enriquecer a experiência lúdica da criança. Ela se encontra com um número mais significativo de crianças da mesma idade, com adultos que estão à sua disposição para atender algumas de suas necessidades, com materiais, e um espaço pensado para permitir as atividades e, portanto, ela terá um enriquecimento. Enriquecimento com o qual o professor pode desenvolver, por

meio das intervenções, do ordenamento, do espaço, atividades dirigidas que podem trazer novos elementos culturais, nos quais a criança pode depois, integrar ao seu jogo.

O jogo é um precioso auxiliar do educador, pois tem sobre a criança um poder de facilitar o progresso de cada uma das suas funções superiores, psicológicas, intelectuais e morais, permitindo que o grupo se estruture, estabelecendo relações de trocas. A criança aprende a esperar sua vez e acostuma-se a lidar com regras. Pois, o jogo, ensina, completando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo. Assim, propiciando a aprendizagem a partir da estimulação do interesse, da descoberta e da reflexão. Basicamente, o jogo é para a criança, o que o trabalho é para o adulto, uma situação que deve ser levada a sério.

[...] para uma criança de três anos, significa jogar sem separar a situação imaginária da real; ao contrário, para uma criança em idade escolar, o jogo se converte em uma forma de atividade muito mais do tipo atlético e, portanto, desempenha um papel muito específico em seu desenvolvimento (NEGRINE, 1994, p. 52).

Para educarmos uma criança, precisamos compreender o que o jogo representa na sua vida e para que o jogo possa servir-lhe; sem compreender isso claramente, é impossível educá-la. Jogando, a criança exerce suas potencialidades e, portanto, se desenvolve.

A brincadeira e o papel que ela exerce no desenvolvimento infantil se modificam. “Na idade pré-escolar, a brincadeira de faz-de-conta é a principal atividade da criança. Já na idade escolar, os jogos com regras e os esportes tornam-se mais importantes” (FONTANA, 1997, p. 136).

Os estudos de Piaget e Vygotsky assemelham-se quando defendem que a principal atividade que tem um papel específico no desenvolvimento da representação mental é a imitação, o faz-de-conta, concebida em idade pré-escolar.

### **3 O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

A toda criança deve ser garantido o direito de brincar, pois tal ato constitui-se em requisito para bem crescer e desenvolver-se como pessoa. A escola, espaço privilegiado de vida e aprendizagem, deve criar condições para o aluno realizar atividades lúdicas livremente e, ao mesmo tempo, poder empregá-las como estratégias de ensino-aprendizagem.

Muitos pesquisadores já estudaram o brincar na vida das pessoas, nas mais diversas áreas do saber humano: na psicologia, na arte, na antropologia, na música, entre outras, e todos esses estudos têm uma contribuição muito importante para compreendermos como é que acontecem as situações do brincar. O que está por trás desse fenômeno tem sido muito debatido. Cada área acima estuda e aponta para uma direção e, por isso, há diferentes modos de interpretar as brincadeiras. Brincar é essencial

para o desenvolvimento infantil: a afetividade, a psicomotricidade, a linguagem e inúmeras outras habilidades.

O brincar é importante para a criança, pois o jogo é uma necessidade, é um momento de divertimento, pelo qual ela pode expressar-se, descarregar energias e agressividade, interagir com outras crianças, se desenvolver e aprender.

A atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico, sua formação moral.

A grande importância do jogo para o desenvolvimento da personalidade da criança reside no fato que os processos psíquicos se elevam a uma escala superior graças ao desenvolvimento de sua personalidade e sua consciência. No jogo a criança toma consciência de si mesma, aprende a desejar e a subordinar a seu desejo seus impulsos afetivos passageiros, e suas ações a um determinado comportamento. (FANTIN, 2000 p. 45).

Portanto, o jogo para a criança, é muito mais do que um simples ato de brincar. Através dele, ela se comunica com o mundo e também se expressa.

Lúdico do latim *ludere* (ilusão) é o adjetivo que qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira. É utilizado para caracterizar uma mentalidade, um comportamento ou uma ação que parece representar um evento no qual o real tem um estatuto semelhante ao que tem na brincadeira ou no jogo: de prazer, de divertimento.

Para Vygotsky, "... no brinquedo a criança cria uma situação imaginária" (p. 107, 1991). Enquanto brinca, apresenta um envolvimento e uma emoção, que diferencia o brincar de outras formas de atividade. O ato de brincar não deve ser desprezado ou tratado como um "trabalho" feito pela criança. Mas os adultos, com freqüência, concebem o jogo ou a brincadeira como oportunidades inúteis que as crianças desenvolvem. Vygotsky afirma que "o brinquedo difere substancialmente do trabalho e de outras formas de brincar" ( 1991, p.107).

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade. Tudo isso desenvolve a atenção, concentração e muitas outras habilidades, além do prazer em viver.

Enquanto brincam, a criança, o jovem e o adulto experimentam a possibilidade de se reorganizar internamente, de forma constante e perene. É brincando que a criança vai interiorizando o mundo que a cerca; na troca com o outro, vai-se constituindo sujeito humano. Pode não ganhar nada

com isso, mas não pagar nada também, porém, recebe muito, faz a mágica que só o homem sabe fazer: simbolizar, significar e ser significado.

### 3.1 A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR NOS JOGOS

Os jogos fazem parte do ato de educar num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade. É preciso que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez, a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento.

Todavia, a esperança de uma criança, ao caminhar para a escola, é de encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder; alguém muito consciente e que se preocupe com ela, que o faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor. “A mediação do educador e seu tipo de envolvimento na atividade é fundamental tanto para organizar e intervir nesse espaço e nesse ambiente material quando para observar e administrar o espaço em questão.” (FANTIN, 2000, p. 97)

Sendo assim, o papel do educador diante do grupo, antes, durante e depois do desenvolvimento do jogo é o de propor regras e fazê-las cumprir, possibilitando a troca de idéias, dando responsabilidades para que os alunos possam encontrar soluções inventivas, motivando o desenvolvimento da iniciativa, da agilidade, da confiança e da autonomia das crianças; sendo um orientador, um mediador de conflitos e um desafiador, promovendo assim, o desenvolvimento da aprendizagem. “A formação do educador, sua concepção de educação, de criança, e sua sensibilidade, exercem uma influência muito grande sobre sua intervenção que resultará em diferentes formas e propostas de mediação” (FANTIN, 2000, p. 97).

Nesse sentido, jogar é uma função indispensável à criança. Jogar com ela, junto com ela, deixá-la jogar com seus parceiros e em grupos é um compromisso que todo educador deveria ter com a criança, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e sócio-afetivo.

Assim sendo, a atuação do professor junto aos alunos é fundamental para levá-los a observarem detalhes significativos e para ajudá-los a estabelecerem relações de causa e efeito. Analisar o que foi feito, tomar consciência dos procedimentos, discutir sobre possibilidades são formas de assimilar e expandir o conhecimento.

Essa tomada de consciência sobre as próprias ações contribui para o aperfeiçoamento do seu desempenho. O professor tem um papel de muita responsabilidade como animador do processo de conscientização de seus alunos.

#### **4 O BRINCAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

O jogo na escola, portanto, tem um papel fundamental para a humanização do indivíduo através da aquisição de hábitos, valores e atividades. É na relação interpessoal que se aprende a colaborar, repartir, ceder, compartilhar experiências, expor e organizar idéias. Por essas características, o jogo contribui significativamente no processo ensino-aprendizagem. Essa atividade faz uma ponta entre a infância e a vida adulta, visando oferecer para a criança o domínio de si mesma, a criatividade e a afirmação de sua personalidade, sendo algo sério com o qual ela aprende a organizar-se para realizar uma tarefa.

Portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de lazer e de trabalho para as crianças, para que reconheçam a importância do jogo na educação. Chateau(1987), sublinha que, caso sua aplicação na escola seja reduzida a um simples divertimento, rebaixa-se a educação e a criança, porque “despreza-se essa parte de orgulho e de grandeza que dá seu caráter próprio ao jogo humano” (p. 124).

Grande parte dos professores que atuam em escolas de periferia – onde o baixo nível sócio-econômico e cultural compromete a aprendizagem das crianças – sente-se desestimulada frente essa realidade e, ao invés de procurar reverter o quadro, apresentando aulas interessantes e criativas, acabam se acomodando.

A precariedade de situação em que vivem essas crianças, nos seus primeiros anos de vida, certamente colabora para que haja dificuldade no desenvolvimento do raciocínio, mas certamente, não as incapacitará para a aprendizagem. Por isso, torna-se necessário reavaliarmos a práxis pedagógica.

Se as aulas tradicionais não conseguem atingir os objetivos do professor, ele deve inovar, e buscar trabalhar os conteúdos através de jogos. Com prazer, será muito mais fácil aprender. E praticamente todos os conteúdos poderão ser apresentados dessa forma, tornando a aprendizagem prazerosa e duradoura.

Para uma aprendizagem efetiva, não basta fazer o aluno memorizar, é preciso que ele construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo, sem dúvida, é uma excelente situação para facilitar a aprendizagem.

Afirma Piaget (1978) que, “numa escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrem entre o jogo e o trabalho” (p.158). É uma forma de conduzir a criança à atividade, a auto expressão, ao conhecimento e à socialização através dos jogos e da expressão corporal. Assim a aprendizagem acontece de forma mais interessante.

É real a influência do jogo no desenvolvimento e aprendizagem infantil. Ele é dinâmico, se transforma e tem vida, porque, se renova a cada momento. Com os jogos, as crianças passam a aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à

satisfação e ao êxito, permitindo participar de tarefas de aprendizagem com maior sucesso e motivação. As interações proporcionadas pelos jogos levam a criança a construir seu conhecimento social, físico, afetivo e cognitivo, estruturando assim, sua inteligência e interação com o meio ambiente.

Nos Anos iniciais do Ensino Fundamental, o currículo é bem abrangente e comporta uma carga de disciplinas nas quais as crianças devem se adaptar. São elas: Língua portuguesa, História, Geografia, Matemática, Ciências, Religião, Artes, Educação Física, Língua Estrangeira. Todas essas disciplinas requerem estudo, leitura, debate de opiniões. Se trabalhadas numa perspectiva memorização, quadro-de-giz, caderno, o ensino se torna maçante, tradicional e sem significado.

É aí que entram os jogos e sua relação com os conteúdos. É muito mais fácil aprender matemática, jogando. Não é necessário aplicar essa metodologia diariamente ou para todos os conteúdos, mas, incluí-la como parte integrante e imprescindível para aquisição dos conhecimentos.

Comparando o brincar da Educação Infantil e o brincar nas Séries Iniciais, podemos identificar funções distintas. Na Educação Infantil, brinca-se por imaginação, faz-de-conta, prazer e satisfação, necessidade. Nas Séries Iniciais, o professor é quem determina o quê e o porquê brincar. Ele sempre condiciona o brincar ao alcance de um objetivo para determinado conteúdo. Portanto, o brincar das Séries Iniciais do Ensino Fundamental, caminha junto aos objetivos dos conteúdos escolares.

É muito comum a criança de pré-escolar ao entrar na 1<sup>a</sup> série, ser “avisada”, por pais e até professores, que agora acabou a brincadeira, não é mais jardim, ou pré, é estudar para valer. A própria cultura, já vem omitindo o uso de brincadeiras e jogos como estratégia de ensinar e aprender. A criança já teme o seu futuro na escola e, por isso, muitas vezes é frustrada com esse tipo de comentário.

O uso de jogos educativos pelas escolas surge pela necessidade em que se encontra a criança de aprender logo o que é uma tarefa. Ordenar pares, classificar palavras, formar sílabas, são igualmente tarefas e jogos. Por meio delas a criança aprende a fixar sua atenção, a dominar sua instabilidade natural, a se esforçar, enfim. Em vista disso, estas escolas tendem a substituir atividades laboriosas por jogos apropriados promovendo o desenvolvimento ativo da criança. Deste modo, o jogo deve ser ao mesmo tempo, esforço e liberdade e uma educação pelo jogo deve ser fonte de dificuldade física e de alegria moral. O jogo torna-se um prazer moral.

## 5 DIALOGANDO COM AS DISCUSSÕES TEÓRICAS

Através dos estudos apresentados, podemos verificar a importância do jogo no desenvolvimento da criança. Foi possível interpretar as concepções teóricas sobre o brincar, de acordo com as teorias de Piaget e Vygotsky. Comparamos as diferenças existentes entre o brincar nas duas

modalidades de ensino. Na Educação Infantil, podemos concluir que o jogo/ brincar é utilizado mais livremente, como agente socializador, e contribui para o desenvolvimento psicomotor, afetivo e social da criança. “A atividade criadora da imaginação se encontra em relação direta com a riqueza e a variedade da experiência acumulada pelo homem, porque esta experiência é o material com o qual ele ergue seus edifícios de fantasia” (VIGOTSKY, 1987, p.66).

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, utiliza-se o jogo como um recurso pedagógico, um material didático, para que o professor alcance seus objetivos e propicie ao aluno uma aprendizagem lúdica e prazerosa de determinados conteúdos escolares. Quanto mais essas ações forem compartilhadas e traduzidas, melhores condições os professores darão aos alunos de agirem adequadamente, segundo seus conceitos e suas expectativas. (MACEDO ET AL, 2005, p.14)

Os autores estudados nos fizeram repensar sobre as questões que envolvem o brincar e jogar: desde a escolha do jogo, o objetivo do mesmo, o grupo que ele está sendo inserindo, o tempo destinado a ele, o espaço para exercê-lo, até a mediação do profissional pedagógico. Essas questões auxiliam a escolha do professor e estimulam-no a utilizar cada vez mais este recurso lúdico e poderoso no desenvolvimento das potencialidades infantis.

O brincar se constitui como o primeiro meio de aprendizagem da criança e é mais característico na faixa etária de 2 a 6 anos. Pode-se concluir que grande parte do brincar é simbólico, mas há também o brincar imaginativo, que auxilia o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural das crianças.

Tanto para a Educação Infantil, quanto para os Anos Iniciais, foram descritas e sugeridas, brincadeiras, jogos e atividades lúdicas para serem utilizadas. Os jogos foram divididos por faixa etária e conteúdos curriculares, atendendo às duas modalidades de ensino.

Neste estudo, ressaltou-se o importante papel que exerce o professor na ação de brincar e no trabalho co jogos. Conclui-se que ele não é apenas o condutor dessas ações, mas também um sujeito participante, que deve estar disposto a interagir com seus educandos.

O professor não apenas proporciona, organiza e observa os jogos, mas através da sua ação, ele vem a interferir, de maneira sensível, contribuindo para um maior envolvimento do grupo. Através de uma observação dessa atividade, ele pode facilitar a avaliação e o planejamento de novas estratégias de ensino-aprendizagem.

Diante da problemática abordada neste texto, pode-se dizer que conseguimos conhecer, analisar, interpretar e sintetizar as concepções teóricas acerca do brincar e jogar , de acordo com os estudos abordados. Também, procuramos traçar a relação do brincar e jogar na Educação Infantil e Anos Séries Iniciais do Ensino Fundamental.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos realizados, percebemos que o ato de brincar está presente na vida do ser humano. Quando brinca joga, a criança constrói o seu conhecimento. Tanto os jogos, como o brinquedo e a brincadeira, constituem um grande universo, chamado de ato de brincar.

Na escola, muitas são as atividades nas quais o brincar e jogar estão presentes. Na Educação Infantil, o jogo se apresenta como atividades motoras, movimento, exercício. A criança dessa faixa etária precisa movimentar-se e exercitar seus músculos para que haja um desenvolvimento normal e saudável nas suas atividades. Ela também precisa de um espaço de forma que possa se sentir bem para realizar as suas atividades de maneira lúdica, complementando seu mundo imaginário.

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o objetivo não é somente exercitar a coordenação motora das crianças dessa faixa etária, mas também, através dos jogos, desafiá-la, desenvolvendo seu pensamento, seu raciocínio lógico, sua inteligência. Jogos em que a criança desenvolve o lado cognitivo são muito usados nessa fase.

Diante dos estudos abordadas, pode-se dizer que o brincar sempre foi e sempre será uma realidade cotidiana na vida das crianças, elas não devem ser impedidas de exercitar sua imaginação, de assimilar o real aos desejos, de construir seu conhecimento. Sabe-se que através dos jogos e pelo brinquedo, a criança vai se constituindo como sujeito e ser organizado. Ela parte primeiro das brincadeiras com o seu próprio corpo, para aos poucos, ir diferenciando os objetos ao seu redor. Desde a tenra idade vai conhecendo o mundo através das experiências vivenciadas.

O professor é o grande agente mediador da brincadeira. Ele, através de sua ação, não apenas organiza e proporciona, mas também age sobre ela, modificando-a, desenvolvendo-a e tornando-a cada vez mais prazerosa. Consequentemente, é ele quem organiza sua base estrutural, por meio da oferta de objetos, brinquedos, jogos, arranjo dos espaços e controle do tempo para realizar a atividade lúdica.

Por meio dos jogos, o educador pode observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento da criança em grupo e individualmente, registrando suas capacidades, habilidades e dificuldades. Dessa maneira, ele pode traçar estratégias para desenvolver ou superar os aspectos observados.

O brincar é uma fonte de prazer e ao mesmo tempo de conhecimento, faz-se necessário que todo trabalho na educação parta das necessidades e interesses das crianças. Espera-se que os educadores adotem cada vez mais a dinâmica lúdica e percebam a importância de sua aplicação na aprendizagem, proporcionando à criança um clima prazeroso, cheio de alegrias e espontaneidade,

propondo atividades e estimulando-as a descobrirem o mundo e a si mesmas, para isto, elas precisam ser ouvidas e viver intensamente essas experiências.

Fica evidente o benefício que o jogo, a brincadeira oferece para os diversos aspectos do desenvolvimento da criança: social, emocional, cognitivo, linguístico, cultural, motor, entre outros. Através da brincadeira, a criança exercita os desafios referentes ao crescimento, tornando-a cada vez mais hábil para enfrentar e aprender a reconhecer o lúdico e valorizá-lo. Todos esses efeitos educativos do jogo é o tipo de atividade, se não predominante, principal da criança. Mas contém todas as tendências do desenvolvimento e cria zonas evolutivas; pôr trás do jogo estão as mudanças de necessidades e as suas mudanças de consciência de caráter geral (VYGOTSKY,1987)

O brincar e o jogar no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental é uma necessidade, pois os jogos e a brincadeira são atividades lúdicas criativas importantes nesta faixa etária. A criança ao brincar e jogar, modifica a realidade e a realidade a transforma; cria personagens e mundos de ilusão, coloca-se diante do risco, do imprevisto, do suspense. Para que o professor utilize uma concepção de aprendizagem dos autores citados no texto, faz-se necessário que o jogar e o brincar esteja inserido em seu projeto de trabalho: estando planejado, relatado, analisado e avaliado diariamente. Desta forma possibilitará ao professor e as crianças maior interação e avanço no processo de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Sumus, 1987.
- ELKONIN, Daniil. B. *Psicologia do Jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FANTIN, Mônica. *No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil*. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FONTANA, Roseli. *Psicologia e trabalho pedagógico*. São Paulo: Atual, 1997.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- LINO, de Macedo. *Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: Prodil, 1994.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- VYGOTSKY, Lev Seminovich. *Pensamento e linguagem* São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- VYGOTSKY, Lev Seminovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.