

Mônica Rodrigues De Almeida

Brinquedo e Brincadeiras considerando as  
culturas

Sorriso – Mato Grosso

2017

# SÚMARIO

- 1 O lúdico enquanto linguagem simbólica
- 2 Brinquedos e brincadeiras considerando as diferentes culturas
- 3 O papel do Jogo e da brincadeira no desenvolvimento e na aprendizagem da criança da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental
- 4 Contribuição de Vygotsky
- 5 O lúdico como recurso pedagógico direcionado as áreas de desenvolvimento e aprendizagem
- 6 A infância, o brincar, a cultura e a subjetividade
- 7 O lúdico como o recurso pedagógico direcionado á alfabetização e a aprendizagem das diferentes áreas do conhecimento

## Resumo

As brincadeiras de faz de conta desenvolvem o controle emocional da criança. O resultado desse tipo de atividade é que a criança vai adquirir autoconfiança e melhor conhecimento de suas possibilidades e limites.

Na brincadeira, a imaginação propicia a vivência e troca de papéis e, assim, a criança cria e recria sua vida à sua maneira. No brinquedo não há um sistema de regras para sua utilização.

Os estudos de Piaget (1976) sobre desenvolvimento e aprendizagem destacam a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança. Para o autor, existem quatro formas básicas de atividades lúdicas e que caracterizam a evolução do jogo para a criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem. Nessa perspectiva, o autor descreve que o jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Para Vygotsky (1984), o jogo é considerado um estímulo à criança no desenvolvimento de processos internos de construção do conhecimento e no âmbito das relações com os outros. Para o autor, a atividade lúdica possui regras e uma situação imaginária. Nesse sentido, destaca que o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato.

Os espaços e o tempo para os jogos precisam permitir às crianças possibilidades diferentes nos seus movimentos. Os conteúdos abordados no jogo estabelecem relações com o conteúdo. Trabalhar com o lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimentos e aprendizagem desenvolve relações que fazem parte de todo o currículo escolar. Brincando, a criança aprende e tem um desenvolvimento integral das áreas motora, afetiva e cognitiva.

## O lúdico enquanto linguagem simbólica

O brinquedo nem sempre satisfaz a criança. Existem brincadeiras nas quais as atividades desenvolvidas não parecem agradáveis para a criança, como, por exemplo, aqueles em que se busca o resultado como interesse. O prazer não é uma característica que define a brincadeira.

Em relação ao imaginário, é necessário observar que, em situações de jogos infantis, a imaginação é explícita, e as regras são ocultas nos jogos do adulto, é o inverso as regras são explícitas, e a imaginação é oculta. O jogo de faz de conta como aquele que deixa evidente a presença da situação imaginária. Surge com o aparecimento da representação da linguagem, por volta dos 2 a 3 anos, quando a criança começa a modificar o significado dos objetos, a expressar suas fantasias e a assumir papéis existentes no contexto social. Tais brincadeiras permitem também a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras.

Ao contrário dos jogos recreativos, a escassa prática de jogos de faz de conta na escola indica que ainda se proporcionam poucos momentos de livre expressão para as crianças.

Os relatos de professores em diferentes contextos escolares sobre experiências com o lúdico apontam que muitos conhecem os recursos utilizados na prática do jogo de faz de conta, porém desconhecem os estudos teóricos que fundamentam esse tipo de jogo, bem como sua importância para o desenvolvimento e a aprendizagem infantil.

Muitas vezes, enquanto brincam, as crianças imitam o cotidiano por meio da expressão das relações familiares e escolares. Nessas situações, é provável que os professores fiquem surpresos ao descobrirem alguma característica da personalidade em seus alunos que até então desconheciam, esclarecendo-se possivelmente determinadas reações interações e comportamentos.

Assim, no sentido de orientar prática pedagógica do brincar na educação infantil, os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil apontam que trabalhar com o jogo é levar a criança à possibilidade de expressar-se e descobrir o mundo, estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança. Sendo o jogo um instrumento pedagógico que pode ser abordado em diferentes áreas do conhecimento, surgimos aqui ir além das práticas motoras.

Estudos comprovam que o importante é fazer com que o educando interaja com diferentes culturas, vivencie experiências motoras fundamentais e as identifique historicamente dentro de seu contexto social.

A reflexão sobre a inclusão do jogo de faz de conta nas propostas pedagógicas escolares pode vir a ser de grande importância no cenário educacional e justificar-se, segundo estudiosos da área, por estar relacionado à aquisição do símbolo, pois é alterando o significado dos objetos das situações e criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, elemento que garante a racionalidade ao sujeito. Ao brincar de faz de conta, a criança aprende a criar símbolos.

A criança pequena, com idade inferior a 3 anos, envolve-se em situações em que prevalece a exploração do objeto (mordendo-os, desmontando-os, batendo uns contra os outros), e não em situações imaginárias, porque nem sempre a sua ação corresponde ao significado do brinquedo, já que por vezes ele perde sua força determinadora. Já as crianças de 4 a 6 anos representam diferentes situações, independentemente do que o objeto verdadeiramente possibilita, um toco de madeira pode ser um carrinho. Um tecido enrolado pode ser um bebê, e a criança faz de conta que o faz dormir.

Nesse sentido, os jogos de expressão, como os de faz de conta, auxiliam no controle emocional da criança. Daí a importância de ser finalizado de maneira positiva. No jogo, o indivíduo pode revelar seus sentimentos, seus bloqueios e suas frustrações. O resultado desse tipo de atividade é que a criança vai adquirir, pouco a pouco, autoconfiança e melhor conhecimento de

suas possibilidades e limites, com frequência impostos pela presença da outra criança com quem ela pode aprender a cooperar durante o jogo. Com efeito, a atividade lúdica estimula a autonomia e a socialização, condição de uma boa relação com o mundo.

Um dos aspectos a ser repensado na escola é que pode se chamar de diversidade, que aponta inicialmente as diferenças culturais, religiosas, sociais, econômicas etc. Estas já são muito conhecidas no cenário escolar por todos os profissionais que atuam na educação. Porém os professores lidam diariamente com as sutilezas da diversidade, que nesse sentido envolve a cultura e suas crenças, seus valores e seus conflitos. De repente, o professor que estava acostumado com a sua turma com dificuldades de atenção e desinteresse no processo de aprendizagem encontra na sua educando que apresentam outros aspectos.

Muitas vezes diversos daqueles que fizeram parte dos conteúdos, mesmo que ocultos, da sua formação pedagógica.

Entre esses elementos estão os que vêm de outros países e que trazem consigo o desafio de comunicar-se em uma língua diferente. Sabe-se que juntamente com a língua de cada país e que vem a sua ideologia, a sua maneira de pensar e viver.

## Brinquedos e brincadeiras considerando as diferentes culturas

Ao estabelecer relações entre as experiências vividas com o lúdico na infância e as abordagens teóricas enfocadas neste livro, podem surgir para o leitor identificação com os elementos que constituem seus saberes sobre o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

Assim, o objetivo é proporcionar a leitura do capítulo e promover a ampliação da concepção de jogo, em que se privilegiam as regras como determinantes da ação da criança sem esquecer que a imaginação é um elemento indispensável no contexto da ludicidade infantil. Lembrando que a característica principal do jogo é a presença de regras, porém, se não atenderem às repensadas e modificadas para que se constituam em elementos de união e não de segregação.

Já na brincadeira o elemento que aparece inicialmente é a imaginação, a ação livre e espontânea, a presença da representação de seu cotidiano. A criança expressa as relações culturais, afetivas e sociais nas quais esta envolvida, vivencia e troca de papéis e posições e, nesse sentido, faz acordos em uma tentativa de organizar a ação lúdica.

Um livro pode ser considerado recurso lúdico e a bola um recurso para a ação pedagógica em uma aula de psicomotricidade, na segunda, o livro é suporte de uma ação pedagógica relacionada à literatura infantil, e a bola passa a ser suporte de brincadeiras.

O que diferencia as duas situações é a identificação do objeto de estudo em cada área de conhecimento envolvida. Quando o livro é suporte de ações lúdico, um brinquedo e, quando suporte da literatura, torna-se um material didático. Porém, nas duas situações, há como objetivo propiciar aprendizagens específicas. No caso da bola, evidentemente, trata-se de um brinquedo, até por sua significação cultural, mas é também um recurso pedagógico da disciplina de educação de educação física que trabalha com psicomotricidade.

No Brasil os termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta. Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e seu modo de vida, que se expressam por meio da linguagem. Define brinquedo como termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, brinquedo supõe uma relação íntima com a criança, na qual não há um sistema de regras para sua utilização.

Admitimos que o brinquedo represente certas realidades, posto que representar é estabelecer uma correspondência com alguma coisa e evocá-la, mesmo que ali não esteja presente o objeto. Nesse sentido, Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar á criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Desse ponto de vista, o brinquedo não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. Existe um mundo imaginário criado pelos desenhos animados, pelos contos de fadas, pelas histórias e pelos seriados televisivos, representam personagens em forma d bonecos. No campo dos jogos define-se que cada pessoa pode entendê-los de diferentes modos. Encontramos na literatura específica da área três níveis de diferenciação.

O primeiro nível revela o jogo como um resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social e denota o sentido que cada sociedade lhe atribui. O segundo nível conceituando o jogo como um sistema de regras, o que se constituiria na sua característica principal. São as regras de um determinado jogo que o diferenciam de outros tipos de jogos, como no caso do jogo de caçador e de bola ao túnel. O objeto bola e o mesmo, mas o sistema de regras define o que fazer, o espaço, as relações etc.

No terceiro nível, destaca-se o objeto, que é o suporte do jogo. Por meio desse objeto, o jogo potencializa a ação lúdica da criança, podendo-se, assim, estabelece-lo como recurso pedagógico ou como recreação. Considerando essa variação no modo de empregar o jogo e como resultado de pesquisas sobre o uso de objetos, brinquedos e brincadeiras com fins pedagógicos. Aponta a relevância desses elementos como recursos pedagógicos para situações de ensino e aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

A fim de ampliar as concepções sobre o lúdico e começar a compreendê-lo dentro de um contexto na aprendizagem, é fundamental pensarmos sobre o papel do educador na organização de situações de ensino que possibilitem ao aluno tomar consciência do significado do conhecimento a ser construído.

Esse papel está relacionado ao uso do jogo como recurso pedagógico no momento da elaboração da atividade de ensino, ao considerar o aluno no plano afetivo, cognitivo, os objetivos e os elementos culturais capazes de colocar o pensamento da criança em ação.

## O papel do jogo e da brincadeira no desenvolvimento e na aprendizagem da criança da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental

Para ampliar a compreensão sobre os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, as abordagens teóricas de Piaget (1976) e Vygotsky (1984) sobre as relações entre o jogo, o desenvolvimento e a aprendizagem. A escolha dos dois epistemólogos consiste em compreender a contribuição de seus estudos para a educação.

Certamente pela consistência de seus trabalhos como psicólogos, muitos educadores, como Kishimoto (1994,2008) e Friedman (1996), apontam seus estudos como fundamentos que dão base a concepções pedagógicas. Suas teorias, embora em alguns pontos, descrevem claramente a concepção e ludicidade no desenvolvimento e na aprendizagem ou na aprendizagem e no desenvolvimento dos nossos educandos em situações pedagógicas.

Os estudos de Piaget (1976) sobre desenvolvimento e aprendizagem destacam a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança. Segundo Piaget (1976,p.78), " essas três formas básicas de atividade lúdica caracterizam a evolução do jogo para a criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem".

Porém, é preciso salientar que essas modalidades podem coexistir de formas paralelas no adulto.

A primeira forma é definida como jogo de exercício sensório motor. A atividade lúdica surge sob a forma mais simples de movimento, dependendo, para sua realização, apenas do amadurecimento do aparelho motor.

Piaget afirma o seguinte quase: quase todos os esquemas sensório-motores dão lugar a um exercício lúdico. Esses exercícios motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório. No primeiros meses de vida, o bebê estica e recolhe os braços e pernas, agita as mãos e os dedos, toca os objetos e os sacode, produzindo ruídos ou sons.

Os exercícios sensório-motores reaparecem após os 2 anos, durante a infância e mesmo no adulto, ou, ainda, segundo o mesmo autor (1976,p.80) " sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridas. Por exemplo, aos 5 ou 6 anos, a criança realiza esse tipo de jogo ao pular com um pé só ou tentando saltar dois ou mais degraus da escada. Aos 10 ou 12 anos, tenta andar de bicicleta sem segurar no guidão. Já no adulto, ocorre quando, por exemplo o indivíduo acaba de adquirir um carro ou som e diverte-se fazendo funcionar o aparelho ou passeando no carro, com a finalidade de obter prazer em fazer os seus novos poderes.

A segunda forma de atividade lúdica proposta por Piaget é o jogo simbólico. A atividade lúdica se manifesta sob a forma de jogo simbólico, ou de ficção, imaginação e imitação, no período de 2 a 6 anos. É a fase na qual ocorre a transformação de objetos no que se refere ao seu significado, como no caso do uso de um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. É quando também a criança se propõe ao desempenho de papéis, como no brincar de papai e mamãe, professor e aluno, etc.

O jogo simbólico se desenvolve com base em esquemas sensório-motores, os quais, á medida que são compreendidos, começam a ser imitados e representados. Para o autor (1976), sua função é satisfazer o EU por meio de uma transformação do real em função dos desejos: ao brincar de boneca, a criança refaz sua própria vida, corrigindo-a á sua

maneira, e revive todos os prazeres e conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade por meio da ficção.

Assim, o autor aponta que esse tipo de jogo tem a função de assimilar a realidade por meio da liquidação de conflitos, da compensação de necessidades não satisfeitas ou da simples inversão de papéis. Piaget destaca que é o caminho para um mundo de faz de conta, que possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando a tensão e as frustrações.

Os jogos de regras constituem a terceira forma de atividade lúdica da criança, para Piaget. O autor (1976) destaca que esse tipo de jogo começa a manifestar-se por volta dos 5 anos, mas desenvolve-se na fase que vai dos 7 aos 12 anos, predominando durante toda a vida do indivíduo.

Segundo Piaget (1976,p.81): Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos com bolas) ou intelectuais (cartas, xadrez), em que há competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentados quer por acordos momentâneos.

Na concepção desse estudioso, o jogo de regras caracteriza-se por ser regulamentado por leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados. A quarta forma é abordada no jogo de construção, que o autor define como jogos que possibilitam a reconstrução do real, o que pode ocorrer com um objeto, um fato, cenário ou acontecimento. Esse tipo de jogo reflete os aspectos da vida social em que estão inseridas as relações de trabalho. Assim, o educando, ao participar dessas atividade, lida com questões como a percepção do meio enfocada nos jogos de exercício sensório-motor, o faz de conta que lida com as cenas cotidianas, a reflexão sobre as regras que regulam e limitam as relações sociais.

Na perspectiva de Piaget sobre o jogo, a criança que brinca e explora objetos livremente aos 2 anos de idade lida com as questões do prazer e considera que a aprendizagem não é um peso, mas um momento de satisfação, de desenvolvimento da autonomia. A prática do jogo simbólico para a criança de 4 anos pode significar uma grama de identificação de papéis e suas relações afetivas e sociais, que certamente servirão de base, de modelo para lidar com as situações do mundo adulto no trabalho e na sociedade. As regras refletidas darão ao futuro adulto a possibilidade de se ver em situações que envolvem limites, o que irá ajudá-lo na construções de um sujeito solidário e cooperativo. A criatividade e a imaginação estimuladas no jogo de construção propiciam a vivência do cotidiano que o sujeito deverá enfrentar quando adulto.

Nesse contexto, Piaget (1976) defende o jogo como um elemento que contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, destacando o papel da

assimilação nesse processo. Os estudos de Piaget apontam para a compreensão do processo de desenvolvimento infantil por meio do lúdico. Logo aprofundar os conhecimentos relativos às contribuições do autor leva o educador a entender ampliar conceitos fundamentais sobre o lúdico na aprendizagem da criança.

## Contribuição de Vygotsky

Já no que diz respeito aos estudos de Vygotsky (1984), o jogo é considerado um estímulo à criança no desenvolvimento de processos internos de construção do conhecimento e no âmbito das relações com os outros. O autor, que se aprofundou no estudo do papel das experiências sociais e culturais com base na análise do jogo infantil, afirma que no jogo a criança transforma, pela imaginação, os objetos produzidos socialmente.

Vygotsky (1984) aponta, também, que toda atividade lúdica da criança possui regras. A situação imaginária de qualquer tipo de brinquedo já contém regras que demonstram características de comportamento, mesmo que de maneira implícita. Para ele, o jogo é o nível mais alto do desenvolvimento no pré-escolar e é por meio dele que a criança se move cedo, além de desenvolver o comportamento habitual na sua idade.

Nesse sentido, o autor destaca que o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato, quando novos relacionamentos são criados no jogo entre significações e interações com objetos e ações.

Frequentemente, no cotidiano infantil, observamos crianças representando situações que descrevem suas relações com os outros. Por exemplo: quase toda criança acompanha um adulto fazendo café. Ao tentar imitar essa ação, a criança vai além do que vivenciou quando da observação do adulto, pois não apenas representa toda a ação de passar o café agradando, estabelecendo assim um diálogo significativo no meio social.

Com as teorias de Piaget (1976) e Vygotsky (1984), entendemos que é necessário refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico, que lhe possibilita o conhecimento sobre a realidade lúdica de seus alunos, bem como sobre seus interesses e suas

necessidades. Paralelamente, no processo de ensino-aprendizagem o jogo deve ser visto como um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, linguístico e psicomotor e de propiciar aprendizagens específicas.

Assim, ao utilizar o jogo como recurso pedagógico na escola, o educador deve considerar a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades

diárias. Esses aspectos são definidos como requisitos práticos fundamentais para o trabalho com o lúdico como recurso pedagógico.

Os estudos aqui apresentados apontam que a atual perspectiva sobre os jogos infantis pode levar educadores e pesquisadores da educação a incentivarem a prática do jogo como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Uma vez fazendo parte do planejamento escolar, os jogos deixariam de possuir um caráter secundário e passariam a ser pedagogicamente aceitos.

## O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem

Em relação às áreas de desenvolvimento e aprendizagem, os estudos de Ferreira (2001) apontam que toda criança tem características próprias e o professor não pode esquecer que essas são as portas de entrada de seu desenvolvimento. Essas características são identificadas nas áreas cognitiva, afetiva, social, linguística e psicomotora. Cada área, embora específica, relaciona-se profunda e integralmente com todas as outras.

Assim, a fim de poder estimular os alunos adequadamente, você, professor, precisa conhecer em que ponto está o seu desenvolvimento. O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

Nessa perspectiva, Cória-Sabini (2004) ressalta que é importante associar os conhecimentos à cultura e ao meio social dos estudantes e que não podem ser utilizadas situações descontextualizadas para desafiá-los. Com efeito, a construção do conhecimento por parte da criança tem sido abordada de maneira redutora, atribuindo a poucas variáveis a

responsabilidade pelo processo de aprendizagem da criança. É importante percebermos no aluno toda a sua singularidade, sua especificidade, para que seja possível atender as suas necessidades específicas. É a percepção dessas especificidades que irá organizar o processo, e não um modelo universal, com uma concepção preestabelecida do processo de desenvolvimento do sujeito.

É assim que o lúdico pode ser visto como um recurso facilitador da aprendizagem para as crianças. Nessa mesma linha de raciocínio os jogos podem ser aplicados como desafios cognitivos, não bastando apenas constatar as certas habilidades foram desenvolvidas de acordo com os objetivos propostos pelo educador, mas também adequar as propostas aos interesses dos alunos.

No processo de desenvolvimento infantil, a linguagem, forma de representação verbal, é fundamental. Referindo-se a essa área, Friedman (1996) ressalta que, por meio da linguagem, é possível desenvolver a memória, a imaginação, o raciocínio e a criatividade. Ressaltemos ainda que a linguagem é o meio básico de comunicação social do sujeito; porém, até que a criança a desenvolva, é por meio do jogo que ela expressa pensamentos.

Assim, a utilização do lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem supõe que, para uma adequada intervenção pedagógica, fazem-se necessários conhecimentos sobre as áreas de desenvolvimento e aprendizagem, como a neuro-sensório motora, afetiva, a social e a da linguagem.

## A infância, o brincar, a cultura e a subjetividade

A infância está longe de ser um tempo de brincadeira, de liberdade de movimento, de descobertas e de identificação de um mundo voltado às necessidades e interesses das crianças. A brincadeira muitas vezes expressa a versão e o adulto passa à criança e, nesse sentido, a vemos expressando gestos, falas, pensamentos do mundo adulto de forma indistinta, sem consciência. É o que se percebe na maneira como os pequenos gesticulam, dançam, imitam papéis e relações masculinas e femininas, vestem-se etc.

Tais questões nos remetem à reflexão de que a cultura, há décadas, vem sendo modificada pelas relações sociais com que o sujeito se depara, impostas por ideologias dominantes advindas de uma parte do

mundo materialista, individualista e desconectada da natureza. Assim atualmente há a cultura da magreza, a do corpo, a do trabalho, a da feminilidade e da masculinidade.

Quando descreve que há uma mudança no modo de vida das pessoas comuns, na qual ocorre a intersecção entre os aspectos da vida pública e privada. Nesse sentido, a subjetividade, característica que

distingue os sujeitos na sua forma de pensar, de agir e de interpretar e agir sobre o meio, torna-se frágil, pois expressa muitas vezes formas de abnegação da própria identidade em nome de um status invisível.

Assim, o brincar como forma de linguagem precisa resgatar a corporeidade e o autoconhecimento com a exploração de movimentos, espaços; precisa encontrar tempo para explorar objetos com texturas simples e naturais, para criar. Possibilitar uma prática voltada á construção da identidade corporal, afetiva, motora e social não significa, porém, não

identificar as condições atuais nas quais a criança esta inserida, como a tecnologia e seus recursos, que envolvem a emancipação das necessidades cotidianas de alimentação, sono, atividades físicas, lazer, mas de perceber a contemporaneidade desses recursos em constante diálogo com o passado.

Assim, a brincadeira de casinha, antes feita com objetos da própria natureza e que expressavam o papel feminino de uma mãe cuidadosa e afetiva, pode claramente dialogar coma brincadeira que utiliza objetos que representam a evolução tecnológica dos implementos utilizados na cozinha e que demonstram que aquela mãe, além das características mencionadas, também possui um papel profissional mercado de trabalho.

Nas palavras de Costa (2001, p.44), " O sujeito urdido nas tramas da linguagem e da cultura é o sujeito dos tempos pós-modernos; tempos nem piores, nem melhores do que outros, tempos apenas diferente, outros tempos". O educando, ao aprender, conta com a integração entre as áreas sensorial, cognitiva, afetiva, motora e social. O meio, a família, a escola, a sociedade, os objetos, os grupos contemplam a espiral de aprendizagem e desenvolvimento.

Para Macedo (1997), os conteúdos abordados no jogo estabelecem inúmeras relações e , nesse sentido, enfatizam os aspecto da estrutura, da relação, da forma sobre conteúdo. Trabalhar com o lúdico como recurso pedagógico direcionado ás áreas de desenvolvimento e

aprendizagem desenvolve relações que fazem parte de toda o currículo escolar.

Macedo (1997) destaca as relações que podem ser exploradas nos jogos com o objetivo de ensino:

\* **Relações sociais:** As jogadas apresentam diferentes combinações que são estimuladas no sujeito com base nas interações com o outro.

\* **Relações espaciais:** Ocorrem por meio da demarcação de espaços, de espaços, que simulam ruas, cidades, distâncias, lados, posições e deslocamentos. Espaço topológico.

\* **Relações Lógicas:** Ocorrem na elaboração de estratégias e articulação de jogadas, evitando contradição de boas e más jogadas em função das regras, das interações com o espaço e com o outro.

\* **Relações psicológicas:** São trabalhadas nas questões que envolvem o perder ou ganhar, competir, admirar o adversário (que foi capaz de pensar melhor certa jogada), Cooperação, competição, solidariedade,

desenvolvimento da relação professor-aluno baseada no respeito na confiança na aprendizagem. É o aprender com o outro; ganhar é tão possível quanto perder.

\* **Relações matemáticas:** O jogo possibilita o educando a fazer junções, separações, bijeções, associações, relações abstratas, problematizar, construir relações quantitativas ou lógicas bem como aprender a raciocinar e demonstrar, questionar o como e o porque de determinadas respostas certas ou erradas.

\* **Ciências Físicas e naturais:** Jogar estimula a construção de um sistema de pesquisa, de observação, percepção dos fenômenos da vida e da natureza. Trabalha com hipóteses, testagem de variações. Observação do desenvolvimento da partida, riscos, produção de conhecimento comparável ao método científico .

\* **Linguagem:** O jogo possui um sistema de códigos com base em suas regras e nas interações que lhes são permitidas, apontando as estruturas lexicais, gramaticais. Jogar é comparável a produzir um texto -- é necessário interpretar para tomar decisões, conferir significações, atribuir um sentido aos diferentes momentos da partida, coordenar ataque e defesa, ordenar logicamente as jogadas. Assim como o texto, o jogo possui início, meio e fim.

## O lúdico como o recurso pedagógico direcionado á alfabetização e á aprendizagem das diferentes áreas do conhecimento

A concepção do lúdico como um recurso pedagógico direcionado á alfabetização e á aprendizagem das diferentes áreas do conhecimento destaca-se com expressão entre a questão da prática pedagógica de professores, por estar ligada ás questões do conhecimento e da aprendizagem. Nessa perspectiva-a ludicidade tem sido um dos temas favoritos de teóricos e pesquisadores. Friedman (1996,p.72), em seus estudos, analisa o jogo como meio de estimular o desenvolvimento de determinadas áreas ou de, igualmente, promover aprendizagens específicas.

Ao encontro dessa ideia, Almeida (2000) argumenta que o sujeito percebe que, em situações de jogo, o educando inicialmente elabora estratégias para atingir sua meta, que é superar os obstáculos (estratégias do adversário , movimento, regras ), pois já visualizou o resultado, mesmo que simbolicamente.

Assim, o raciocínio é uma das habilidades cognitivas mais desenvolvidas no jogo. Quando antecipa o resultado e pensa sobre as razões de sua vitória ou fracasso, o sujeito cria hipóteses, as quais podem contribuir para o seu processo de construção do conhecimento.

É nesse contexto que o autor chama a atenção para o processo do jogo como conteúdo de aprendizagem; é nesse momento que o educador deve se concentrar, e não apenas no produto final, a vitória. Nesse sentido, há a necessidade de se rever a preocupação de muitos educadores com métodos de ensino e não com o modo como educando aprende. Desconsiderando o processo pelo qual as crianças estabelecem relações com o meio, com suas aprendizagens anteriores, com o potencial conhecimento a ser construído, as mais diversas metodologias podem ser ineficazes e não corresponder ao modo de aprender do sujeito.

É nessa perspectiva que a abordagem de Vygotsky (1984) sobre a aprendizagem da leitura e da escrita se destaca. Para o autor, o melhor método para aprender a ler e a escrever é descobrir essas habilidades

durante situações de brincadeira. O autor considera que é preciso que as letras passem a tornar-se uma necessidade na vida das crianças.

O jogo como recurso pedagógico favorece a relação entre o processo de construção do conhecimento por parte da criança e a ação pedagógica do professor. Nesse sentido, o lúdico na ação educativa possibilita que a informação seja apresentada á criança por meio de diferentes tipos de linguagens, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem.