

A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO LÚDICO DO PEDAGOGO NO DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DA CRIANÇA

BATISTA, Rosane Oliveira (autor)¹
OLIVEIRA, Vanildes Menezes (orientador)²

RESUMO

Este trabalho acadêmico visa ampliar e propagar os conhecimentos e aplicações a respeito da importância das atividades lúdicas para o bom desempenho e aproveitamento no ensino em educação infantil. Pretende buscar as formas eficazes para o desenvolvimento escolar inicial do cidadão, nessa fase tão importante da educação, que é a base para o saber, para o caráter, para reconhecer seu potencial e habilidades. E com intuito de contribuir também para o trabalho do pedagogo, através do uso de práticas lúdicas no decorrer das atividades infantis, com vistas ao desenvolvimento educacional da criança. No decorrer do trabalho foram utilizados dois métodos para pesquisa, a bibliográfica e a exploratória-descritiva com abordagem qualitativa. De acordo com o resultado entendemos que a brincadeira é relevante e de suma importância para a aprendizagem da criança. Hoje em dia é inimaginável não trabalhar com o lúdico.

Palavras-chave: Educação Infantil; Lúdico; Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir” e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor apenas um transmissor. Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores do castigo da reprovação. Atualmente pesquisadores e professores tem quebrado este paradigma e através de estudos e de suas experiências como educadores descobriu-se que não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem, e

-
1. Graduada em Pedagogia e Administração; aluna do Curso de Pós -Graduação em Pedagogia do Instituto de Educação e Ensino Superior de Samambaia.
 2. Orientadora, Mestre em Pedagogia.

esta não acontece senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno.

A escola é uma instituição que tem como função a socialização dos conhecimentos historicamente construídos pela humanidade. Contudo, ela tem esquecido de que as atividades corporais também compõem esse cabedal de conhecimentos que o homem acumulou e vem construindo durante sua existência.

Estas ideias acabaram transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e a busca pelo que desperta a aprendizagem em cada aluno passou a ser um novo desafio para o professor, o que vem mudando o que até então se entendia por material pedagógico; é nesse sentido que o jogo, a brincadeira e o movimento corporal passaram a ser a força que comanda o processo de aprendizagem, sendo estes geradores de estimulações eficazes.

Socializar e entender esses conhecimentos: os jogos, as brincadeiras, as danças, a ginástica, as lutas, os esportes, as acrobacias etc., deveriam ser um dos atributos da escola entendendo-a como *locus* privilegiado da disseminação da cultura de um povo.

Para Huizinga (1971), negar o vínculo das atividades lúdicas ao homem seria o mesmo que negar aquilo que constitui “os fundamentos da civilização, porque jogo é mais antigo e muito mais original do que a civilização.” (p.85).

A criança relaciona-se com o seu mundo e, conseqüentemente, com o mundo dos adultos através das representações que são possibilitadas pela fantasia, pela simbologia e pelo lúdico, e dessa forma lúdica as culturas e conhecimentos vão sendo perpassados de geração em geração.

A educação infantil é um período de suma importância na vida da criança, pois nesta fase será formada sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual.

Na educação infantil a criança recebe influências socializadoras com as quais estabelece relações, através de um ambiente acolhedor, rico em oportunidade de experiências e com interações positivas.

Esta pesquisa tem por objetivo geral: contribuir com o trabalho do pedagogo, através do uso de práticas lúdicas no decorrer das atividades infantis, com vistas ao desenvolvimento educacional da criança; e por Objetivos Específicos: analisar a importância do lúdico na educação infantil e descrever a aplicação do lúdico com o propósito de discernir assuntos de maior relevância com a teoria utilizada.

Através do brincar, a criança pode desenvolver melhor suas capacidades cognitivas como: a atenção, a memória, a imitação e a imaginação, favorecendo ainda o desenvolvimento de áreas da personalidade; com isso, aprofundando mais o estudo sobre o tema que é tão essencial na vida da criança e para o trabalho do pedagogo.

Para tanto este trabalho foi realizado por meio de uma Pesquisa Exploratório-descritiva, com abordagem qualitativa; utilizando como métodos o levantamento bibliográfico, para a pesquisa exploratória, e questionários, aplicados a professores da educação infantil, no cenário das escolas públicas brasilienses, para a pesquisa de campo; a fim de levantar a atual situação qualitativa de utilização desta metodologia de ensino pesquisada, a atividade lúdica corporal, nos dias atuais, em escolas públicas.

Nos títulos seguintes serão abordados, a importância da educação infantil e do lúdico, que por sua vez, devem ser trabalhados juntos; o papel do brinquedo, da brincadeira e do jogo e sua implicação na evolução da criança; a influência das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento cognitivo da criança; E, o papel do professor nas atividades lúdicas.

2. A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO LÚDICO DO PEDAGOGO NO DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DA CRIANÇA

2.1 A Educação Infantil e o Lúdico

Toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade. Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação, impele a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível “linguagem” dessa atividade é o brincar, é o jogar. Portanto, a brincadeira infantil está muito mais relacionada a estímulos internos que a contingências exteriores.

Por muito tempo as atividades corporais eram vistas pelas professoras apenas como um momento de distração, recreio e que as vezes serviam mais para

deixar a criança agitada em sala de aula. Dava-se importância apenas as notas obtidas em provas como de matemática e português. No entanto começou-se a observar como que, por vezes, alunos que eram extremamente habilidosos corporais, que conseguiam elaborar jogadas com extrema competência, inclusive em situações desfavoráveis, ou aquele que executa com elegância, eficiência e expressão movimentos rítmico e de dança, ou ainda aquele que elaborava estratégias e táticas para solucionar problemas encontrados em um jogo; poderia ser classificado como incapaz ou ilimitado se, porventura não conseguisse obter a média estipulada em matemática ou português.

No entanto, as atividades realizadas através de movimentos corporais e jogos estimulam e revelam conhecimentos de natureza prática como, organização coletiva, valores morais, cidadania, auto-organização etc. estas atividades são reveladas no Campo de ação do lúdico.

Campo, segundo Pierre Bourdieu (em Bonamino, 1999 p.54)

espaços de jogos, historicamente constituídos, com suas instituições específicas e suas leis próprias de funcionamento, onde se trava uma luta concorrencial entre os atores em torno de interesses específicos, definidores da área em questão.

Segundo Feijó (1992, p.61), “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana” e como tal, é a ação que possibilita o desenvolvimento de vários aspectos na criança como: autonomia, cooperação, criatividade, assimilação, curiosidade, emoção, socialização, respeito, etc.

O lúdico é educativo na medida em que desperta a curiosidade e o desenvolvimento. As atividades lúdicas desenvolvem nas crianças suas capacidades intelectuais, criativas, estéticas, expressivas e emocionais.

A ludicidade é um espaço interativo de ações coordenadas em que as crianças constroem e apropriam-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da expressão da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade.

Na educação infantil a ludicidade contribui com o processo de construção da aprendizagem e o desenvolvimento pessoal, social e cultural para promover a comunicação, a expressão e a construção do conhecimento.

Quando afirmamos a existência de uma diversidade cultural entre os alunos, implica afirmar que, numa mesma sala, podemos ter uma diversidade de formas de

articulação cognitiva. Dessa forma, para a aprendizagem se efetivar, é necessário levar em conta o aluno em sua totalidade, retomando a questão do aluno como um sujeito sociocultural, quando sua cultura, seus sentimentos, seu corpo, são mediadores no processo de ensino aprendizagem (Dayrell, 1996, p.136).

O desenvolvimento biopsicossocial da criança lhe assegurará desenvolver suas competências.

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social.

A atividade Lúdica é um excelente instrumento facilitador do processo ensino – aprendizagem.

As mais recentes linhas de pesquisa sobre a eficácia na educação infantil são defendidas por estudiosos da área como, Emília Ferreira e Vygotsky, como uma nova abordagem à descoberta e ao conhecimento, entendendo a criança como um ser que já possui uma carga de pensamentos e emoções e que faz parte de um meio ambiente social e cultural que se modifica, transforma e é transformado por ela mesma a cada instante, a cada fase.

Segundo Piaget, 1979:

O Conhecimento é constituído e desconstituído a todo o momento, esse processo de construção acompanha o indivíduo durante todo o seu desenvolvimento. Este conhecimento também acontece através da interação da experiência sensorial e da razão.

A inteligência é o mecanismo de adaptação do organismo a uma situação nova e, como tal, implica a construção contínua de novas estruturas. Esta adaptação refere-se ao mundo exterior, como toda adaptação biológica. Desta forma, os indivíduos se desenvolvem intelectualmente a partir de exercícios e estímulos oferecidos pelo meio que os cercam.

O comportamento dos seres vivos não é inato, nem resultado de condicionamentos. Para ele o comportamento é construído numa interação entre o meio e o indivíduo. (PIAGET, 1982, p. 59).

Esta teoria epistemológica é caracterizada como interacionista. “A inteligência do indivíduo, como adaptação a situações novas, portanto, está relacionada com a complexidade desta interação do indivíduo com o meio.” (PIAGET,

1982, p.27)

A criança age e reage neste meio e através de experiência naturais e fáticas, iniciadas de seu instinto natural ela irá se descobrir e se transformar em um agente capaz de modificar o meio.

Para Vygotsky, a criança nasce inserida num meio social, que é a família e é nela que estabelece as primeiras relações com a linguagem na interação com os outros. Nas interações cotidianas, a mediação com o adulto acontece espontaneamente no processo de utilização da linguagem, no contexto das situações imediatas. Essa teoria apoia-se na concepção de um sujeito interativo que elabora seus conhecimentos sobre os objetos, em um processo mediado pelo outro. O conhecimento tem gênese nas relações sociais, sendo produzida na intersubjetividade e marcado por condições culturais, sociais e históricas.

O homem se produz na e pela linguagem, isto é, é na interação com outros sujeitos que formas de pensar são construídas por meio da apropriação do saber da comunidade que está inserido o sujeito. (VYGOTSKY, 1989, p.45).

“A relação entre homem e mundo é uma relação mediada, na qual, ente o homem e o mundo existem elementos que auxiliam a atividade humana”. (VYGOTSKY, 1989, p.59).

Através do lúdico a criança se expressa, revelando seus sentimentos e habilidades, seguidamente ela retrata seus próprios sentimentos e pensamentos de forma que ela possa visualizar uma melhor compreensão sobre si mesma e sobre como influenciar.

A interação que acontece entre os colegas no momento das atividades lúdicas possibilita também uma compreensão maior sobre cidadania, como respeitar o espaço do próximo, como compartilhar e trabalhar em equipe, aprendendo também com as experiências um do outro.

Os conhecimentos construídos nas atividades lúdicas são aqueles que possibilitam a criança a ter sucesso ou insucesso na brincadeira; aqueles que dependem da iniciativa como participante, do pensamento lógico, da capacidade de trabalhar em equipe, da capacidade de argumentar, de elaborar táticas em pequenos espaços de tempo, de atenção permanente que não chegam aos nossos olhos como conhecimento.

Segundo o coletivo de autores (1992)

Quando a criança joga, ela opera com o significado de suas ações, o que a faz desenvolver suas vontades e ao mesmo tempo tornar-se consciente de suas escolhas e decisões, por isso o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência (p.66).

As atividades lúdicas tiram a criança das tarefas mecânicas, como repetições, e decorebas que por sua vez não contribuem positivamente para a descoberta e o conhecimento, apenas formam seres capazes de repetir, sem qualquer contribuição para a cultura e sociedade. Uma prática antes muito utilizada, mas que, de 1980 para cá, tem se tornado ultrapassada e não indicada.

A cultura lúdica, não é fechada em torno de si mesma, pois integra elementos externos que influenciam a brincadeira – atitudes e capacidades, cultura e meio social. Ela não é só composta de estruturas de brincadeiras; é também, simbólica, suporte de representações, pois a brincadeira é também imaginação, relato e história. Tem um ritmo próprio, mas só pode ser entendida dentro da cultura global de uma sociedade específica por receber estruturas dessa sociedade. A brincadeira não acontece de maneira igual em ambientes diferentes (por exemplo, casa e escola); ela constituirá a bagagem cultural da criança, que vai se incorpora de modo dinâmico à cultura. Enfim, a cultura lúdica está imersa na geral, da qual a criança retira os elementos do repertório de imagens que representam a sociedade.

2.2 O Brinquedo, A brincadeira e o Jogo.

O ser humano é como um pequeno animal que gosta de brincar, explorar, movimenta-se sem motivo aparente, ele adora jogar sempre e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O jogo tem sido compreendido pelos atuais filósofos e sociólogos com uma atividade que contem em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da caminhada humana. Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à

descoberta da individualidade e à meditação individual.

A fim de delimitar as diferenças entre brinquedo, jogo e brincadeira, vamos usar as definições de Kishimoto (1996, p.83).

Brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, como regras e jogo infantil para designar o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedos e brincadeiras). Dar-se-á preferência ao emprego do termo jogo quando se referir a uma descrição de uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material como xadrez, trilha, dominó. Os brinquedos podem ser utilizados de diferentes maneiras pela própria criança, mas jogos como xadrez (tabuleiro, peças) trazem regras estruturadas externas que definem a atividade lúdica.

Brincadeira, então, segundo Kishimoto, “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica... é o lúdico em ação”.

A brincadeira é um ato de dimensão lúdica espontânea e natural na criança, e uma fonte de aprendizagem. Desse modo, aprendizagem e brincadeira como atividade natural, se confundem quando, em prol da primeira, os “conteúdos a serem ensinados” são revestidos de alguma forma lúdica para seduzir a criança. Contudo, a iniciativa é do adulto que detém o domínio da situação; portanto, só é brincadeira por uma tênue semelhança com a atividade lúdica. Essa visão leve de brincadeira como atividade espontânea e natural ou como artifício pedagógico não dá conta de suas reais possibilidades.

A brincadeira possui também uma função social que consiste em propor um conteúdo do desejo para, depois, socializa-lo, dando-lhe uma forma. Toda socialização pressupõe apropriação da cultura, e cada cultura tem um “banco de imagens” expressivas com as quais a criança poderá se expressar e produzir.

A criança se apodera do mundo a seu redor para harmonizá-lo com sua própria dinâmica. A brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver as situações sem limitações, mas também com menos riscos. A forma e a intensidade de apropriar-se da brincadeira estarão diretamente associadas ao meio e às relações vivenciadas pela criança.

A brincadeira implica tomada de decisão. Nessa troca de sinais, ela tem de ter origem dentro do sujeito que brinca, e, para tanto, necessita, primeiramente, da decisão de querer brincar, para, depois, deixar-se mergulhar no universo lúdico do

como, com quem, onde... Para brincar, é preciso haver um acordo sobre as regras. No entanto, estas não existem antes da brincadeira; elas vão sendo construídas durante o ato de brincar, da mesma forma como a flexibilidade dessas regras. Com isso a brincadeira se torna um espaço de criação, de experimentação e de inovação, em que a cada momento a criança descobre suas competências e suas possibilidades.

As duas fontes da brincadeira na criança são o adulto que cuida dela e vai introduzindo comportamentos lúdicos nessa relação e as descobertas da própria criança. Na resignificação do real, a criança se debruça sobre novas descobertas e novas situações, encara novas emoções e frustrações, propõe novas soluções para antigos problemas ou reorganiza soluções antigas em novas escalas.

O caráter não sério, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo, e sua limitação no tempo e no espaço são características do jogo/brincadeira. (HUIZINGA, 1971, p.19)

Um estudo de Christie, citado por Kishimoto (1996, p.83) aponta critérios para a identificação do jogo infantil. São eles:

- Não literalidade. Nos jogos, a realidade interna predomina sobre a externa; a criança dá novo sentido a objetos e situações.
- Efeito positivo. O jogo infantil é caracterizado, normalmente, pelos signos do prazer ou da alegria.
- Flexibilidade. Nas situações de brincadeira, as crianças tendem a ser mais flexíveis, buscando mais alternativas de ação do que em outras atividades. A brincadeira propicia a exploração.

Para Piaget-1979o jogo é essencial para a criança, diferentemente de Vygotsky, ele divide por faixa etária, onde os primeiros jogos que as crianças brincam são de exercícios de 0 a 2 anos de idade (período sensório-motor), ou seja, repetem situações por um simples prazer, eles não serão abandonados na próxima fase, pois a cada nova aprendizagem eles retornam não objetivando a aprendizagem propriamente dita mas sim as condutas dos indivíduos, são o “como” para a criança. Dos dois aos sete anos aparecem os jogos simbólicos, no período pré-operatório, onde eles representam, isto é, não fazem o exercício mental, mas a própria representação do acontecido, já que a realidade é assimilada por analogia, já

que os jogos por analogia são os “como” os simbólicos são os “porque”. Depois são os jogos de regra que na realidade é uma união dos outros dois jogos, são transmitidos de criança para criança, tem uma característica importante – o coletivo, nesse tipo de jogo tem um sentido de fazer, conseguir e compreender, para isso é inevitável a cooperação entre as crianças. Por tanto, para Piaget, o jogo consiste em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, pois as crianças quando estão jogando também estão assimilando e transformando a realidade.

Podemos dizer que o jogo simbólico de Piaget tem certa correspondência com o faz de conta de Vygotsky, que considera o desenvolvimento e as funções psicológicas superiores se constroem durante a vida, sem estabelecer fases para esse desenvolvimento, diferenciando de Piaget quando diz que as funções são interativas.

Segundo Vygotsky (1991) a brincadeira e as regras criadas pelo jogo desenvolvem a zona de desenvolvimento proximal – distância entre os níveis de desenvolvimento potencial e níveis de desenvolvimento real.

A brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere. (VYGOTSKY, 1991,p.80).

Vygotsky (1991) salienta que a brincadeira apresenta três características: a imitação, a regra e a imaginação, presentes em todos os tipos de brincadeiras, podendo ser de faz-de-conta, tradicional ou outra atividade lúdica.

Segundo Vygotsky (1991) “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais.”

Existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta. O uso dos jogos pedagógicos deve passar por um planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente

acompanhem o progresso dos alunos.

Os jogos e brinquedos pedagógicos diferenciam-se das atividades apenas lúdicas por serem desenvolvidos com intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

As habilidades operatórias significam uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. Assim, quem compara duas coisas e estabelece padrões de identidade e de diferenças está demonstrando o uso de uma habilidade, da mesma forma como todo aquele que observa, relata, classifica, critica, sintetiza e muitas outras.

As múltiplas habilidades que podem ser despertadas nos alunos através dos jogos e brincadeiras são finitas, segue algumas delas no quadro abaixo:

Ed. infantil	Ensino Fundamental	Ensino Médio	Ensino Superior
Observar	Enumerar	Refletir	Flexionar
Conhecer	Transferir	Criar	Adaptar
Comparar	Demonstrar	Conceituar	Decidir
Localizar no tempo	Debater	Interagir	Selecionar
Separar/Reunir	Deduzir	Especificar	Planejar
Medir	Analisar	Ajuizar	Negociar
Relatar	Julgar/Avaliar	Discriminar	Persuadir
Combinar	Interpretar	Revisar	Liderar
Conferir	Provar	Descobrir	Edificar
Localizar no Espaço	Concluir	Levantar/Hipóteses	
Classificar	Seriar		
Criticar	Sintetizar		

Fonte: Celso Antunes, jogos para estimulação de múltiplas inteligências. pag. 38.

Os jogos podem ser selecionados segundo a Inteligência que mais explicitamente estimula, ainda que, reconhecendo que jamais uma inteligência é estimulada isoladamente, e, tomando como referência algumas linhas de

estimulação que apresentarei no quadro a seguir, desta vez, especificamente, tratando da educação infantil, que é o foco deste artigo.

Inteligências	Linha de Estimulação	Exemplos
Verbal ou Linguística	Vocabulário; alfabetização; memória verbal;	Utilizar gravuras, fazer coleção de figuras que relacionam um elemento a outro; formar figuras através de encaixes, nomeando os objetos da figura. Fichas para encaixar, contendo de um lado a letra do alfabeto, de outro a figura que começa com a letra; dados com letras e uma amulheta, dominó, quebra-cabeça, jogo da mímica; etc.
Lógico-Matemática	Conceituação; sistemas de numeração; pensamento lógico;	Jogos de cubos, enfileirando e Empilhando garrafas ou cubos, separar por tamanhos; jogos de anéis de diferentes tamanhos para serem empilhados em pino; jogos com cordas de diferentes tamanhos e espessuras; formas vazadas; dominó; tampinhas coloridas para contagens; amarelinha; etc.
Espacial	Lateralidade; orientação espacial; orientação temporal; criatividade;	Construir uma amulheta e analisar seu funcionamento e utilidade; reunir fotos e gravuras que os permitam observar processos evolutivos; usar gravuras ou desenhos para mostrar diferentes etapas do dia-a-dia da criança; jogo da memória; Palito-cartão, criar formas e desenhos; preparar séries de cartões com meias figuras; cidade de papelão; Bola em jogo; etc.
Musical	Percepção auditiva; discriminação de sons e ruídos; estrutura rítmica.	Músicas; apito; sons do pátio; o som do surdo (instrumento musical); chocalhos; a caçada;

		xilofone caseiro para os alunos descobrirem as notas musicais; descobrindo o eco; etc.
C. Corporal	Motricidade e coordenação, manual, viso-motora e tátil; percepção de formas; percepção de peso e tamanhos; paladar e audição.	Brincando no trilho; perneta; saltitando; bolão; vaivém; passa bola, a toca do rato, arremessando; peteca; alinhavos; recorte e cole; modelagem com massa ou argila; fantoche de dedo; correntes; visita ao zôo; etc.
Naturalística	Curiosidade; exploração; descoberta; interação; aventuras.	O que o mestre mandar; coleções naturais; descobrindo tocas; explorando a natureza; trocando fitas; caçando “monstros”; a trilha misteriosa; caça ao tesouro; aponte o que viu; etc.
Pictórica	Reconhecimento de objetos; reconhecimento de cores; reconhecimento de formas e tamanhos; percepção de fundo; percepção viso motora.	Jogo da argola; canudos coloridos; cada cor em seu lugar; livro de pano; desenho coletivo; colorindo palavras; Bolinhas coloridas; tabuleiros geométricos; fichas esparramadas para montagens de objetos; etc.
Pessoal	Percepção corporal; autoconhecimento e relacionamento social; administração das emoções; ética e empatia; automotivação e comunicação interpessoal.	Gravuras de tipos humanos; carinhas; montando o corpo humano; estudos de caso; crachás, mímica; sinais de trânsito; Quem conta um conto; questionários; caixa de correio; resposta sorteada; bazar de trocas; etc.

Fonte: Celso Antunes, Jogos para estimulação de múltiplas inteligências pag. 39.

2.3 Influências das Brincadeiras e dos Jogos no desenvolvimento cognitivo

Na teoria piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Ela é entendida como ação assimiladora e participa do conteúdo da inteligência, como a aprendizagem. Ao manifestar uma conduta lúdica, a criança demonstra o

nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos. Para Piaget, os jogos são basicamente estruturados de acordo com exercício, símbolo ou regra, e caracterizam-se por sua forma típica de assimilação.

Nos jogos de exercício, tem-se uma assimilação funcional, ou seja, quando algo se estrutura como forma, apresenta a tendência de se repetir funcionalmente. Essa repetição com caráter lúdico resulta na formação de hábitos, os quais, para Piaget, são a principal forma de aprendizagem no primeiro ano de vida e constituem a base para as futuras operações mentais.

Os jogos simbólicos são, segundo Piaget, caracterizados pela assimilação deformante. A realidade é assimilada por analogia: como a criança pode ou deseja compreender as coisas, afetiva ou cognitivamente, segundo os limites de seu sistema cognitivo. Isso favorece a integração da criança a um mundo social cada vez mais complexo. Esses modos deformantes de pensar e inventar a realidade são o prelúdio de futuras teorizações das crianças.

Os jogos de regra contêm as propriedades dos dois tipos anteriores. Dos jogos de exercício, herdamos a repetição, e dos simbólicos, a convenção, ou seja, as regras são combinações arbitrárias que os participantes do jogo fazem. O caráter coletivo está na origem desse tipo de jogo, com os participantes dependendo uns dos outros para jogar – daí a assimilação recíproca. O valor lúdico continua presente, pois para a pergunta “quer jogar?” “Existe a resposta “sim” ou “não”, na qual sempre estará presente o prazer funcional, prolongado para os que disseram sim, mas também fundamentalmente para os que livremente disseram não”.

Pode-se dizer que os jogos de exercício são a base para o como, os simbólicos, para o porquê das coisas; e os de regra, uma coordenação entre ambos, tendo sua importância estrutural em seu valor operatório.

Já para Vygotsky-1991, os processos psicológicos são construídos com base nas relações sociais e culturais. Toda conduta do ser humano, inclusive a brincadeira, é construída no processo social. A imaginação surge na ação. Por meio das brincadeiras, a criança se projeta no mundo do adulto, aprendendo novos espaços e novas significações. A ação, em uma situação imaginária, por exemplo, ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata do objeto ou da situação em si, mas pelo significado da situação. Por isso, segundo Vygotsky, é por meio da brincadeira que a criança começa a separar o objeto real de seu significado atingindo, assim, a definição funcional de conceitos ou objetos.

Nesse mundo ilusório, a criança pode realizar seus desejos e desenvolver formas de comportamento socialmente constituídas, pois, tem, constantemente de controlar seus impulsos pelo bem da brincadeira. Assim, desenvolve motivações de segunda ordem necessárias para a escola e o trabalho. Para Vygotsky (1991, p.36):

O brincar e o brinquedo criam na criança uma nova forma de desejos. Ensinam-na a desejar, relacionando seus desejos a um fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira. As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo; aquisições que, no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade.

Tanto Piaget quanto Vygotsky atribuem à imitação a origem da representação e a base do jogo infantil. Há algumas divergências entre as teorias de Piaget e Vygotsky acerca do jogo infantil, mas estas são de ordem conceitual. Vygotsky atribuiu relação entre o gesto e o nascimento da atividade simbólica. Os jogos são condutas que imitam ações reais, não apenas sobre objetos, e o ato lúdico começaria quando a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural. Já Piaget fala de jogos de exercícios já no nível sensório-motor.

2.4 O Papel do Professor nas Atividades Lúdicas

Dentre as competências a serem construídas e desenvolvidas por um professor encontra-se a capacidade de desenvolver uma relação professor-alunos propícia ao processo de ensino aprendizagem.

O professor deverá propiciar a exploração da curiosidade infantil, incentivando o desenvolvimento da criatividade, das diferentes formas de linguagem, do senso crítico e de progressiva autonomia. Ele deverá descobrir qual a melhor maneira de abordar e desenvolver as atividades lúdicas, pesquisar e estar atento às necessidades das crianças para conseguir selecionar materiais adequados.

O Professor da educação infantil deve ainda ser polivalente: trabalhar com conteúdo de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até os conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas de conhecimento.

O bom êxito de toda atividade lúdica pedagógica depende exclusivamente do adequado preparo e liderança do professor. Os professores precisam trabalhar de forma dinamizadora, criando atividades que possam chamar a atenção da criança

no ambiente escolar, possibilitando a construção de ideias e conceitos que contribuam para sua formação como cidadão.

Os jogos didáticos são elaborados com uma proposta de levar a criança a pensar, a analisar possibilidades, arquitetar, explorar, como agentes capazes de criar e transformar em todo tempo.

Barros (2009) “Somos formados por nossas experiências sociais, pelo contato com os objetivos da cultura, durante nossa história de vida”.

Só o fato de colocar o material a disposição da criança permite que ela desenvolva sua atividade real.

Na relação professor/aluno, vivida hoje em grande parte da realidade escolar brasileira sob a forma de uma “relação burocrática” através de um contato categórico, o problema que se enfrenta, na capacitação de docentes, é a liberação da espontaneidade e, portanto, da capacidade criadora para que se atinja um “encontro vigoroso” do educando com o conhecimento, mediado por ações significativas do professor. Isso implica um “exercício de alteridade”, em que o profissional “coloca-se no lugar do outro”. Para este exercício, o jogo de papéis, os jogos de simulações ou de representação, os jogos dramáticos constituem excelentes, se não únicos.

O professor que possibilita à criança o acesso ao aprendizado com o auxílio do lúdico, forma crianças que saem para uma outra fase com seu contexto social sensibilizado para assumir-se como “significador” dos papéis que terão que desempenhar. Sensibilizados para o “ato criador” e para a importância do jogo enquanto recurso didático, entendendo limites, regras, como trabalhar em equipe e outras contribuições que este método de educação possibilita, conforme tratado neste artigo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolvimento deste trabalho identificamos as contribuições das atividades lúdicas, jogos e brincadeiras, para o desenvolvimento da criança. Além de uma oportunidade para perceber e analisar os aspectos psicossociais e cognitivos das mesmas. Observando “o mundo” dessas crianças e a sua relação com o mundo possibilitou-nos entender a devida importância da ludicidade sendo aplicada como viés do conhecimento e desenvolvimento, nesta fase tão sensível e significativa

enquanto base para toda a estrutura psicossocial e educacional que virá no decorrer de suas vidas, ou seja, em todos os anos seguintes.

O caráter lúdico dos jogos e brincadeiras pôde ser observado, nas entre linhas de cada atividade proposta, pois as mesmas são repletas de significados e objetivos implícitos que, por sua vez, possuem, normalmente, a finalidade de se descobrir algo ou se desenvolver algo.

Diante do exposto, percebemos ainda a importância da compreensão do pedagogo a respeito dos caracteres implícitos de cada jogo e brincadeira, bem como, sua finalidade, a fim de, associar estas atividades ao objetivo de aprendizagem de cada fase, atendendo ao currículo proposto pela instituição educacional e atendendo as necessidades de aprendizagem, conforme características pessoais demonstradas por cada grupo de crianças, a fim de, desenvolvê-las em determinado sentido.

O profissional pedagogo deve ser sensível e compreender as atribuições de cada atividade de brincadeira e jogos para identificar aquela que melhor se adequa ao público infantil que está sendo trabalhado. Conhecer ainda as diversidades de jogos e brincadeiras a fim de alterná-las, para explorar o máximo de cada uma e inovar a fim de que não se torne “maçante”.

De algum modo a brincadeira está sempre presente e fornece elementos indispensáveis para o conhecimento e a aprendizagem, pois, através destas a criança faz observações, investigações e comparações. Este método de aprendizagem estará implicitamente, sempre presente na vida do ser humano, porque nas fases seguintes suas descobertas e aprendizagens virão sempre acompanhadas de comparações e reflexões mentais.

Apesar das pesquisas revelarem que o lúdico é importante na educação da criança, ainda assim nas escolas existem poucos investimentos, materiais e espaço para atuação nessa área pedagógica e isso afeta diretamente o aprendizado da criança. É necessário um planejamento para aplicação de recursos neste segmento tão importante que é a educação.

Em síntese, verificamos que o aspecto lúdico voltado para as crianças ajuda a adquirir conhecimentos e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo desenvolvendo o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e adotá-lo extensivamente para atuar no processo de educar-ensinar a criança.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

APOSTILA: **Fundamentos teóricos e metodológicos da educação infantil**. Instituto de Educação Intellectus. Unaí-MG, 2014.

APOSTILA: **Psicologia da educação e da aprendizagem**. Instituto de Educação Intellectus. Unaí-MG, 2014.

Https: www.webartigos.com **O lúdico na educação infantil**. Acesso em: 05 de out. 2015.

Https:www.proavirtuallg42.pbwiki.com **O lúdico segundo Vygotsky**. Acesso em: 15 de out. 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividade Lúdica para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis: Vozes, 2008.

MATTOS, Luiz Otavio Neves. **Professoras primárias: atividades lúdico-corporais**. São Paulo: Autores Associadas, 2006.

POZAS, Denise. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2011.