



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA DA EDUCAÇÃO INFANTIL: AS VISÕES
DE PIAGET, VYGOTSKY E WALLON**

PATRÍCIA AMORIM MORAIS

CARAÚBAS-RN

2016

PATRÍCIA AMORIM MORAIS

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA DA EDUCAÇÃO INFANTIL: AS VISÕES
DE PIAGET, VYGOTSKY E WALLON**

Artigo Científico apresentado ao Curso de Pedagogia a Distância do Centro de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, sob a orientação da professora Ms. Venâncio Freitas de Queiroz Neto.

CARAÚBAS-RN

2016

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA DA EDUCAÇÃO INFANTIL: AS VISÕES DE PIAGET, VYGOTSKY E WALLON

Por

PATRÍCIA AMORIM MORAIS

Artigo Científico apresentado ao Curso de
Pedagogia a Distância do Centro de Educação
da Universidade Federal do Rio Grande do
Norte, como requisito parcial para obtenção do
título de Licenciatura em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Ms. Venâncio Freitas de Queiroz Neto (Orientador)
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Dra. Rouseane da Silva Paula Queiroz
Universidade Estadual do Rio Grande do Norte

Dra. Zoraia da Silva Assunção
Universidade Potiguar

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo geral analisar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, destacando reflexões sobre os aspectos históricos dos jogos e brincadeiras como atividades lúdicas e instrumento de aprendizagem e discutindo sobre a importância destas na Educação Infantil, considerando as visões de Piaget, Vygotsky e Wallon. Para o alcance destes objetivos, realizou-se uma bibliográfica, de cunho qualitativo, a fim de organizar uma revisão de literatura. Os resultados apontam para a ideia de que os jogos e brincadeiras são utilizados pelos seres humanos como entretenimento desde a antiguidade. Mas, a sua importância para a educação se deu apenas após se fundamentar uma nova concepção sobre a criança, entendendo-se a infância como uma fase especial, voltada para a construção do desenvolvimento a partir de atividades que são naturais e próprias das crianças. O estudo permitiu conhecer as teorias de Piaget, Vygotsky e Wallon, pensadores que estudaram o desenvolvimento do ser humano e destacaram a importância que tem o lúdico para a formação social e o desenvolvimento intelectual dos indivíduos na fase infantil. Desta forma, são atividades que não podem ser dispensadas pelo professor da educação infantil. Cada jogo, cada brincadeira, cada manifestação realizada de uma criança, representa uma ação prazerosa e significativa para o desenvolvimento do cognitivo da mesma.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Lúdico.

ABSTRACT

This work has as main objective to analyze the importance of games and play in early childhood education, emphasizing reflections on the historical aspects of the games and play as playful activities and learning tools and discussing the importance of this in the child education, considering the views of Piaget, Vygotsky and Wallon. To achieve these objectives, we carried out a literature, a qualitative approach in order to organize a literature review. The results pointed to the idea that the fun and games are used by humans as entertainment since old days. But its importance to education is given only after a new design is based on the child, the child is understood as a special phase, focused on the construction of the development from activities that are natural and own children. The study provided the theories of Piaget, Vygotsky and Wallon, thinkers who studied the development of the human being and highlighted the importance of playfulness to the social formation and intellectual development of individuals in the infant stage. Thus, they are activities that can't be waived by the teacher of early childhood education. Every game, every play, every demonstration held a child, is a pleasurable and meaningful action for the development of cognitive of it.

Keywords: Games. Play. Playful.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras são atividades que desde os primórdios da história fazem parte das ações humanas, principalmente quando estamos ainda na infância. Brincar, jogar, manusear brinquedos, cada um de nós pode contar uma experiência vivida nesse sentido, que hoje se concebe como ludicidade. Além disso, acrescenta-se que até mesmo o uso na escola não é algo tão recente como se imagina.

Registros em diversos estudos apontam que educadores de épocas passadas como é o caso de Maria Montessori, (1870-1952) Froebel (1782-1852) e outros já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo escolar. Porém, em alguns momentos este uso não era entendido como algo que desse suporte ao desenvolvimento de aprendizagens associadas ao conhecimento sistemático. A ludicidade era mais direcionada à recreação ou como forma de desenvolvimento físico-motor (RIZZO, 2001).

Hoje, os próprios referenciais que orientam a educação infantil no Brasil, já dedicam parte de suas orientações teóricas à temática da ludicidade, compreendendo os jogos e brincadeiras como atividades que permitem o entretenimento, a recreação, o movimento do corpo, a interação e por tudo isso, as possibilidades de melhor desenvolver aspectos sociais, culturais e cognitivos que interferem na aprendizagem. Brincar na educação infantil envolve uma diversidade de atividades, desde os jogos às brincadeiras mais tradicionais, como também inclui a música e a literatura infantil (BRASIL, 1998).

No entanto, apesar dessas recomendações, ainda é possível encontrar realidades de escolar infantis onde o lúdico não se apresenta nas atividades de ensino-aprendizagem. Durante vivências no período de estágio foi possível presenciar esta realidade em uma creche na periferia da cidade. Enquanto observava as práticas pedagógicas dos professores, ficou evidente a ausência do uso de jogos e brincadeiras. As crianças são obrigadas a ficarem sentadas, quase sem movimento durante todo o tempo de atividade na escola.

Essa percepção, associada ao conhecimento de que os jogos e as brincadeiras podem proporcionar além do desenvolvimento físico e mental, isto é, pode auxiliar no desenvolvimento integral das crianças, decidiu-se estudar a sua importância enquanto instrumento de aprendizagem na Educação Infantil. Parte-se da seguinte pergunta: qual a importância dos jogos e brincadeiras enquanto atividades desenvolvidas na escola de Educação Infantil?

O objetivo geral do estudo é analisar a importância dos jogos e brincadeiras na escola da educação infantil nas visões de Piaget, Vygotsky e Wallon. De forma mais específica, busca-se destacar as reflexões sobre os aspectos históricos dos jogos e brincadeiras como atividades lúdicas e instrumento de aprendizagem e discutir sobre a importância destas na Educação Infantil, segundo as concepções destacadas.

Para isso, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica, de cunho qualitativo, a fim de organizar uma revisão de literatura que analise de forma breve a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Buscou-se as informações em diversos materiais bibliográficos: livros, artigos científicos, dissertações e teses, tanto impressos quanto disponíveis em bases de dados virtuais, como Scielo, Google Acadêmico, repositórios de instituições universitárias e páginas oficiais do Ministério da Educação e Cultura (MEC).

Sabe-se que o tema escolhido é bastante abrangente, de forma que estudá-lo se torna atividade de grande importância para a formação do educador, para as instituições acadêmicas e para a sociedade. Mas, principalmente para as crianças, porque impulsiona a compreensão de que as brincadeiras e jogos são atividades importantes para a infância, por isso não podem ser ignoradas pela escola de educação infantil.

Além disso, os aspectos apresentados no trabalho se constituem como importante subsídio teórico para os professores que querem estudar a ludicidade como instrumento de melhoria do processo de ensino-aprendizagem, especialmente na educação infantil.

2 ABORDAGEM TEORICO-METODOLOGICA

Muitos pesquisadores abordam a importância da ludicidade para a criança não só em sala de aula, mas também em casa. As atividades lúdicas como brincar, jogar, manusear brinquedos, ouvir histórias infantis e músicas, dentre outras têm fundamental importância para trabalhar o cognitivo da criança. Além disso, fazem parte da história humana, em especial para o processo de formação dos indivíduos.

Entre estes pesquisadores, três deles são indispensáveis ao conhecimento dos profissionais envolvidos com o campo educacional, trata-se de Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon.

Considerando a importância histórica das atividades lúdicas e as teorias levantadas por esses estudiosos apresenta-se uma abordagem teórica na qual se apresentam algumas reflexões sobre a história dos jogos e brincadeiras, como também os pensamentos de Piaget, Vygotsky e Wallon sobre esta temática.

2.1 REFLEXÕES HISTÓRICAS SOBRE A LUDICIDADE

As brincadeiras e jogos sempre foram atividades que fizeram parte da vida do ser humano desde as civilizações antigas, como a Romana, a Maia e a Egípcia, estas repassavam seus conhecimentos, suas normas, seus valores de geração em geração a partir das atividades lúdicas.

Gregos e Romanos (séc. V e IV a.C.) falavam da importância da ludicidade na educação das crianças. Platão (347 a.C.) já pregonizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, sendo que ele ensinava às crianças em forma de jogo (NOAL, 2013, p. 397).

Porém, nem sempre a criança foi compreendida da forma que é hoje, como um ser que vive uma etapa específica de sua vida. Nos períodos mais antigos da história, na Idade Média, por exemplo, as crianças eram vistas pela sociedade como um ser qualquer, pois as mesmas eram tratadas iguais a adultos, se vestiam da mesma forma e também trabalhavam. Isso ocorria porque neste tempo não havia ainda o sentimento de infância (ARIÉS, 1978).

As mudanças sobre o conceito de criança começaram a surgir a partir dos séculos XV e XVI d.C., quando se pensou em novos modelos educacionais para dar conta dos desafios que iam surgindo na Europa. O movimento renascentista foi grande motivador da concepção renovada de criança, em especial no que se refere à educação. Os nomes de pesquisadores como Erasmo (1465-1530) e Montaigne (1493-1553) foram importantes para a sustentação de ideias acerca da forma de tratamento à natureza infantil.

Foi a partir dos séculos mencionados acima que se começou a considerar, em alguns lugares do mundo, os jogos e as brincadeiras como atividades importantes para a aprendizagem da criança. Nesse período, os estudiosos começam a perceber que há diferenças entre a criança e o adulto; e a ludicidade foi observada como fenômeno que fazia parte destes aspectos que os distinguem (NOAL, 2013). Neste sentido, as brincadeiras também são

introduzidas como parte das atividades educativas, tendo como finalidade a preparação para o futuro, deixando de ser meio para ser fim.

Em momentos posteriores, já na modernidade, foi o famoso educador Comenius, em sua obra *Escola da Infância* quem fez recomendações importantes acerca do uso de brinquedos como objetos concretos para o processo educativo, defendendo que o manuseio com o material desse tipo facilitava a aprendizagem das crianças (GASPARIN, 1994).

Ressalta Gasparin (1994) que mesmo já se compreendendo essa necessidade, haviam restrições relacionadas aos tipos de brincadeiras e jogos a serem utilizados. Além disso, a ludicidade se restringia também à primeira infância; por isso, não durava muito tempo, desaparecia logo aos três ou quatro anos. Entendia-se que, a partir desta idade, a criança desenvolvia suas atividades com os adultos.

Mas, no decorrer da história foram surgindo os nomes de estudiosos e educadores que se interessavam em abordar a temática relacionada ao lúdico. Dentre estes, João Henrique Pestalozzi (1746-1827), que idealizou uma assistência educacional pautada em brinquedos e brincadeiras para crianças carentes. Por isso recebeu o título de "Pai dos Pobres" (RIZZO, 2001).

Outro nome que também se preocupou com essa abordagem em busca de entender o desenvolvimento da criança a partir de brincadeiras foi Froebel (1782-1852), educador alemão. Este pesquisador foi quem criou o primeiro jardim de infância em 1837. A ideia que lhe motivou foi justamente está convicto de que é nos primeiros anos de vida da criança que se estabelece a chave para o sucesso ou fracasso de seu desenvolvimento pleno. Froebel defendia uma educação sem obrigações para as crianças, pois compreendia que elas aprendem conforme seus interesses, considerando como vivem em suas realidades (FERRARI, 2006).

Sobre o brincar como atividade livre e espontânea da criança, Froebel foi o primeiro a apontar como suporte para o ensino, o que permitiu classificar o tempo e um tipo de atividade para a recreação e outro para o ensino. Trata-se das atividades livres e as atividades orientadas. Ferrari (2006, p. 60) define que:

as técnicas utilizadas até hoje em Educação Infantil devem muito a Froebel para ele, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho rumo à aprendizagem. Não são apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo. Com base na observação das atividades dos pequenos com jogos e brinquedos, Froebel foi um dos primeiros pedagogos a falar em auto-educação, um conceito que só se difundiria no início do século 20, graças ao movimento da Escola Nova, de Montessori (1870-1952) e Freinet (1896-1966), entre outros.

Compreende-se ainda tornar essa prática concreta significava o envolvimento do professor na brincadeira. Era preciso brincar junto com as crianças, ensinando-as e estimulando-as, para que os alunos fossem realizando as tarefas sozinhos. Nesse processo, a educadora era chamada de jardineira. O método também foi importante para a denominação da escola infantil de “Jardim de Infância” (RIZZO, 2001).

Vê-se que com o passar do tempo, as concepções foram cada vez mais se atualizando. Porém, mesmo que as mudanças tenham ocorrido em passos lentos, a cada dia os estudiosos da educação foram percebendo que as crianças necessitavam de cuidados e atenção redobrados, além de práticas educativas diferentes, dando assim espaço para os jogos e as brincadeiras.

Uma das mais recentes pesquisadoras nesta área foi Maria Montessori (1870-1952), italiana que deixou como herança a criação de muitos materiais excelentes apropriados à criança, além do fato notável que foi a redução do tamanho do mobiliário para se tornar adequado à altura das crianças. Seus estudos contribuíram para uma revolucionária mudança na concepção de sala de aula de educação infantil que até hoje é conservada em todos os jardins de infância do mundo (RIZZO, 2001)

Montessori foi também a pioneira em inspirar a criação das “casinha de bonecas”, em tamanho reduzido, para a dramatização da vida do lar: mesas, cadeiras, panelas, pratos, ferro de passar, entre outros.

Noal (2013), ao destacar os nomes que mais contribuíram com evolução de conceitos relacionadas à infância, ao uso de atividades lúdicas na sala de aula de educação infantil, destaca que tanto Pestalozzi, quanto Froebel e Montessori foram muito importantes para o reconhecimento das crianças como indivíduos com necessidades próprias, o que lhes asseguram características distintas das dos adultos, sendo a exploração de objetos, o uso de jogos, o prazer pelo brincar, os temas que mais evoluíram, possibilitando aos docentes da educação atual reflexões necessárias de como podem (re) pensar/(re) dimensionar o fazer pedagógico em sala de aula, valorizando a criança como a protagonista do processo de ensino-aprendizagem.

E com base nessa concepção, é que o Brasil, nos seus aparatos legais sobre a educação das crianças enfatiza o ato de brincar como um direito fundamental. Isso está previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990), Cap. II, art. 16 § IV, como também no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, e nos Parâmetros de Qualidade para a Educação Infantil (2002).

Hoje, se entende que desde muito cedo é importante a ingressão da criança na escola, pois é no princípio que ela começa a se adaptar com esse novo mundo da educação e começa a desenvolver seus primeiros passos para um futuro promissor, é na educação infantil que os mesmos vão aprimorando seus conhecimentos e vão se descobrindo e buscando alcançar seu melhor, tentando sempre superar seus limites. A partir do momento em que uma criança ingressa na escola ela vai ter um total apoio e acompanhamento dos profissionais da escola, sendo assim os professores tem como dever de planejar aulas que estimulem a criatividade de cada aluno, mas sempre respeitando o limite de cada um. E as brincadeiras e jogos são atividades recomendadas como fundamentais.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998.p.21).

Com essa recomendação compreende-se que é de suma importância para uma sala de aula de educação infantil, que o professor faça a utilização de aulas lúdicas. Os jogos e brincadeiras, além de se concretizarem como tarefas alegres, divertidas e que chamam a atenção dos alunos, são regidas por regras, limites que auxiliam na educação das crianças. Conta-se também com a ideia de que a criança tem uma melhor facilidade em aprender quando a aula se torna mais prazerosa. Sendo assim, jogos e brincadeiras acabam proporcionando um melhor desempenho e aprendizagem tanto para o educando quanto para o educador. Diz-se que é no brincar que a criança aprende e descobre o mundo ao seu redor, proporcionando assim com mais clareza a sociedade que estar inserida.

A exposição sobre a história da ludicidade instiga a compreensão de que na atualidade significa que brincar, jogar, ouvir histórias, música, entre outras atividades é algo que se constitui em fenômeno interno, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Brincar é, nesse sentido, algo que trabalha a ludicidade da criança e permite que ela vivencie na escola as atividades que são apropriadas para o seu estágio de desenvolvimento, conforme enfatizam alguns estudiosos do

desenvolvimento infantil, como Vygotsky e Piaget. Estes pesquisadores deixam um legado especial acerca da importância do lúdico nesse sentido.

2.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS VISÕES DE PIAGET, VYGOTSKY E WALLON

Pelo que já foi exposto no tópico anterior, entende-se que é brincando que as crianças se tornam autoras, escolhem papéis, elaboram e colocam em prática fantasias e conhecimentos, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata. Isto, por si só já pode ser compreendido como algo de grande importância para o desenvolvimento infantil.

Porém, essa importância tem fundamentos teóricos bastante sólidos, desenvolvidos a partir de pesquisadores que dedicaram muito tempo de sua vida a estudos que contribuíram para esclarecer a relação que há entre o desenvolvimento da criança e o lúdico. Três deles podem ser mencionados com veemência, pelo lugar que os estudos ocupam na área da psicologia do desenvolvimento, trata-se de Jean Piaget (Suíça, 1896-1980) e Lev Vygotsky (Rússia, 1896-1934) e Henri Wallon (1879-1962). Eles são referências especiais quando o assunto é ludicidade.

Primeiramente, é preciso compreender como esses pesquisadores compreendiam as ações que se inserem no campo da ludicidade. Piaget (1976) usava a terminologia jogo e Vygotsky (1994) brinquedo para conceituar a ação de brincar. Wallon utiliza brincadeira livre, como ponto de partida para o seu pensamento de que toda atividade da criança é lúdica.

Iniciando a descrição sobre o pensamento de Piaget, menciona-se que este estudioso produziu uma extensa obra entre 1918 e 1980, procurando explicar o aparecimento de inovações, mudanças e transformações no percurso do desenvolvimento intelectual, assim como dos mecanismos responsáveis por estas transformações e acaba se tornando um pensador marcante a partir da década de 1970, quando passa a trabalhar com investigações sobre os mecanismos de transição do desenvolvimento cognitivo.

Para compreender questões relacionadas ao desenvolvimento, ele observou seus próprios filhos e acabou constatando que o exercício lúdico difere-se em cada uma das etapas de desenvolvimento que também foram elaboradas a partir de sua pesquisa: I-sensório motora (jogos de assimilação); II-atividade representativa egocêntrica (jogos simbólicos) e; III-atividade operatória (jogos de construção). Para cada etapa, as fronteiras não são bem nítidas

e a criança constrói formas de representar a realidade e não confundir-se com ela, buscando um equilíbrio (MAFRA, 2008).

No enfoque Piagetiano, o jogo também faz parte das condutas de adaptação da criança ao meio (natural e social). Quando não há esforço de adaptação da criança é pura assimilação (ex.: chacoalhar um brinquedo). Essas condutas vão sendo internalizadas e passam a diferenciar-se das coisas, formando o que Piaget chama de “símbolo lúdico”, em contraste com os jogos motores, percebemos isso quando a criança procura usar os mesmos esquemas de assimilação anteriores para outras situações, em brinquedos “parecidos” (um toco de madeira pode virar telefone, por exemplo). Para Piaget (1975, p. 97):

Quando a criança se diverte em fazer perguntas pelo prazer de perguntar ou em inventar uma narrativa que ela sabe ser falsa pelo prazer de contar, a pergunta ou a imaginação constituem os conteúdos do jogo, pode-se dizer então que a interrogação ou imaginação são exercidas pelo jogo. Quando pelo contrário a criança metamorfoseia um objeto num outro ou atribui a sua boneca ações análogas as suas – exemplo da menina com uma irmã recém-nascida que brinca com duas bonecas e diz que uma deve viajar para bem longe – a imaginação simbólica constitui o instrumento ou forma do jogo e não mais o seu conteúdo; este é, então, o conjunto dos seres ou eventos representados pelo símbolo; por outras palavras, é o objeto das próprias atividades da criança e, em particular, da sua vida afetiva, as quais são evocadas e pensadas graças ao símbolo.

Outros pressupostos também são desenvolvidos pelo estudioso. Em sua vasta obra, mas precisamente em Piaget (1976) ele descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo nesta ordem: jogo de exercício; jogo simbólico/dramático; jogo de construção e; jogo de regras.

Em torno dos 2 – 3 e 5 – 6 anos (fase pré-operatória) nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente acontecido, mas também de executar a representação. Em um período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por consequência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. Piaget (1998) acredita que os jogos são essenciais na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício o que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

Pacagnam (2013) sintetiza essas informações sobre os jogos de regras, afirmando que se pode analisar por traz das respostas das crianças, informações sobre seus conhecimentos e

conceitos que podem ser classificados como: motor, egocêntrico, cooperação e codificação de regras e são paralelas ao desenvolvimento da criança. Nesses conceitos observam-se:

Motor: Nível apresentado nos primeiros anos de vida e se estende até o estágio pré-operacional a criança não apresenta nenhuma compreensão de regras. O prazer da criança vem do controle motor e muscular e não há atividade social nesse nível.

Egocêntrico: Em geral, essa fase dá dos 2 aos 5 anos, a criança adquire a consciência da existência de regras e quer jogar com outras crianças, havendo socialização, mas algumas querem jogar sozinhas, sem tentar vencer, revelando uma atividade cognitiva egocêntrica.

Cooperação: Acontece aos 7 e 8 anos. Há compreensão das regras do jogo e a vitória é o objetivo.

Codificação das regras: Por volta dos 11 a 12 anos, as crianças entendem que as regras são feitas pelo grupo, podendo modificá-las, mas nunca ignorá-las, as regras são importantes para o jogo. Segundo Piaget (1976, p. 160):

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades do eu. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem a todos que fornecem às crianças um material conveniente, afim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais e que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Com base na teoria de Piaget (1976), o lúdico é de suma importância no processo de ensino-aprendizagem, como também no desenvolvimento cognitivo do ser humano. Jean Piaget priorizou o caráter construtivo, isto é, as construções realizadas pelo ser humano. O jogo passa a ser definido como próprio da infância e do universo da criança, independente até mesmo do funcionamento da inteligência. Nisso, trata-se de uma atividade importante para o desenvolvimento da infância sob o enfoque da teoria construtivista interacionista (PIAGET, 1976).

Percebe-se diferenças entre a teoria de Piaget e a de Vygotsky, justamente na parte em que ele situa o desenvolvimento em faixas etárias. No entanto, a questão da idade é totalmente contextual, e o próprio Piaget reconhece isso em vários trabalhos. O que difere em essência Piaget de Vygotsky é a ideia de construção e desenvolvimento da inteligência. Enquanto em síntese, Vygotsky (1994) situa seu trabalho nos determinantes culturais e históricos, Piaget (1976) situa em como a criança se apropria (assimila) e transforma (acomoda) a realidade.

Porém, essas duas visões, mesmo apresentando distinções com relação a isso, não deixam de reconhecer a atividade lúdica como algo relevante no processo de desenvolvimento humano.

A ideia de transformação criadora de Vygotsky, diferente de Piaget, que trabalha a assimilação do real. Ambos falam numa transformação do real por exigência das necessidades da criança, mas, enquanto para Piaget a imaginação da criança não é mais do que atividade deturpada da realidade, para Vygotsky (1994), a criança cria (desenvolve o) comportamento combinatório a partir do que conhece, das oportunidades do meio e em função das suas necessidades e preferências.

Vygotsky (1987) defende que o desenvolvimento mental da criança se dá continuamente pela aquisição de controle ativo sobre funções inicialmente passivas. Assim desde, desde os primeiros dias, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social e são dirigidas a objetivos exatos, retratadas através do ambiente da criança, que de início, o caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa. Trata-se de um processo de solução de problemas em conjunto com outra pessoa no qual a criança não percebe a diferença de papéis desempenhados por ela e por quem a ajuda.

Analisando as perspectivas de Vygotsky (1994), pode-se observar o quanto a ludicidade é importante tanto no desenvolvimento cognitivo quanto no desenvolvimento social da criança. De acordo com Vygotsky (1987) a criança brinca, ela se desenvolve, socializa. Brincando as crianças se desenvolvem, descobrem o seu papel na sociedade e seus limites, exploram o mundo e aprendem a realidade que vivem. A partir desta perspectiva, a brincadeira na escola é um importante meio de aprendizagem, desde que não seja deixado de lado o aspecto lúdico que ela traz. Os jogos e as brincadeiras são muito importantes.

[...] o objeto que (a criança) usa nas suas brincadeiras serve como uma representação da realidade ausente, e ajuda a criança a separar objeto e significado. Constitui um passo importante no percurso que levará a ser capaz de, como no pensamento adulto, desvincular-se totalmente das situações concretas (VYGOTSKY, 1994, p. 123).

Brincar nesse sentido faz parte de um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser desvinculado de situações reais. Vygotsky (1987) afirma que se trata de um mundo ilusório e imaginário no qual a criança sempre acha que seu desejo é realizável. A criança aprende a agir com o brinquedo numa

esfera cognitiva em vez de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

É enorme a influencia do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOTSKY, 1987, p. 109).

Vygotsky (1987) diz que em um jogo a criança não é mera expectadora, mas sim, o ator principal das brincadeiras: jogos e fantasias que as levem a vivenciar, induzir, entender e absorver conceitos que excedam o plano cognitivo e explorem o convívio social, a autoestima, a absorção de valores. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades real e também aprende a separar objeto e significado.

Segundo Vygotsky (1987), a ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação.

Observando diariamente uma criança muito pequena percebemos que é impossível para ela separar o campo do significado do campo da percepção visual, pois há uma fusão íntima entre o significado e o que é visto. A criança usa objetos concretos atribuindo-lhe outro papel. A situação é, então, definida pelo significado da brincadeira e não pelos elementos reais que aparecem. A criança relaciona com o significado em questão e não com os objetos concretos que tem nas mãos.

Enquanto isso, o francês Henri Wallon foi de suma importância para se entender hoje como se dá o desenvolvimento do psicológico da criança, sendo que nesse processo brincadeira é de fundamental importância, deve ser inserida desde cedo. Tanto que para este estudioso infância significa lúdico.

No processo de desenvolvimento da criança, a brincadeira e o jogo são fundamentais porque trabalham as interações sociais, que é um dos fatores mais importantes para a formação da personalidade. E para isso, a afetividade é um dos fenômenos que também se inclui no processo. Associada à motricidade que pode ser impulsionada pela atividade, devido ao movimento que as crianças fazem ao jogar e brincar, é passo importante para se deflagrar o desenvolvimento psicológico. O movimento e suas aquisições acabam se definido como a primeira comunicação, conhecido como diálogo tônico com o meio. Nesse aspecto, torna-se primordial como ferramenta para o desenvolvimento da linguagem (WALLON, 20007).

Pode-se perceber que ao compreender o lúdico como a primeira comunicação da criança e como algo que estabelece a relação entre o movimento da criança e o seu desenvolvimento, é que se confirma a sua ideia de que a infância significa ludicidade.

Wallon (2007) acrescenta que a ludicidade se torna um fenômeno importante para a criança porque inclui atividades que são realizadas com prazer e espontaneidade, fazem parte da essência do comportamento infantil. Já o movimento, é algo que faz parte de todo o ser humano, embora para a criança tenha um significado elementar. A capacidade de movimento faz com que ocorra a comunicação, a interação; e por meio destas a descoberta de potencialidades. Nesse entremeio outro fenômeno humano aparece como elemento auxiliador no processo de desenvolvimento. Trata-se das emoções, o que nos faz entender que o desenvolvimento de um indivíduo não inclui apenas cognições. Para o desenvolvimento da comunicação estão envolvidos outros elementos: afetividade, emoções, movimento e formação do eu.

Esses elementos são justamente acionados quando a criança brinca ou joga, ou seja, as brincadeiras, que são assim denominadas pelos adultos como atividades de pouca importância, não têm bem essa conotação. Há que se considerar que, jogar ou brincar não são menos importantes do que outras atividades que as crianças têm que fazer para desenvolverem sua formação, como é o caso das atividades escolares mais formais. Para Wallon, os adultos estão equivocados ao pensarem assim sobre a ludicidade.

O adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações (WALLON, 2004.p.98).

Pode-se compreender que para Wallon, a brincadeira ou o jogo não são apenas maneiras divertidas da criança ser, mas é acima de tudo uma forma de expressão pela qual ela vive seu dia-a-dia e através dela aprende e compreende tudo ao seu redor de acordo com seu ritmo.

É considerável ainda relatar que em se tratando de comparar as teorias de Piaget, Vygotsky e Wallon, nenhuma delas dispensa a ludicidade quando se trata de desenvolvimento da criança, todos esses pensadores, cada um o seu modo traz a sua contribuição, indicando a pertinência das brincadeiras para a formação do ser humano, em especial quando tratam

destas atividades na fase infantil. Essas proposições fazem compreender como essas atividades são indispensáveis ao processo de ensino-aprendizagem nos primeiros anos escolares, quando a criança está na sua fase mais lúdica, que é algo natural. Entende-se que, tanto os jogos quanto as brincadeiras têm sua importância em sala de aula, embora seja preciso que o professor se utilize de estratégias e defina objetivos que sejam pertinentes às atividades espontâneas e as que ele venha porventura orientar.

2.3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADERIAS: DIFERENÇAS CONCEITUAIS

Quando se fala de ludicidade, pode-se perceber que nela se inserem três fenômenos: o brinquedo, a brincadeira e o jogo, uma vez que, tanto Piaget como Vygotsky e Wallon, ora de uma forma geral, ora destacando a simbologia que é representada em cada um destes. Isso permite com que se busque compreender os conceitos dessas três termos de uma forma separada.

Inicia-se pela compreensão do conceito de Jogo, e quem nos auxilia nessa questão é Kishimoto (1994). Segundo essa autora:

Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar histórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó, de quebra-cabeça, de construir barquinho e uma infinidade de outros (KISHIMOTO, 1994, p. .

Para a referida autora, há categorias específicas de jogos, mesmo que o nome seja o mesmo, dado a todos. Em suma, parece claro que a sua compreensão define o jogo como uma tarefa que depende do objetivo para a qual é desenvolvida. Sendo assim, pode-se dizer que o jogo pode ser uma tarefa para entreter, mas também pode ser desencadeada para aprender e por outros fins.

Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solitário, mas subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma (KISHIMOTO, 1994, p. 107).

Associando essa compreensão de Kishimoto (1994) à de Vygotsky (1987) percebe-se que para a criança, o jogo pode ser uma tarefa que permite desenvolver saberes, habilidades e atitudes no que se refere às relações com os outros e consigo mesma. Não sendo um mero

expectador e sim um ativo participante, conceitos sobre diversos fenômenos da vida podem ser aprendidos, pois há regras que são definidas para tal atividade.

Neste caso, um jogo é diferente do brinquedo, porque nem sempre este pode ser dividido e não há regras para usá-lo.

Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular (KISHIMOTO, 1994, p.108).

Kishimoto (1994) cita que jogos como o xadrez, por exemplo, explicitamente ou implicitamente necessitam que a pessoa para participar e ter um bom desempenho tenha desenvolvido habilidades que podem ser definidas por uma estrutura já existente nele mesmo. Além das regras. Isto, tanto tem diferença do brinquedo, como uma boneca, uma miniatura de super-herói, uma peça da casinha de bonecas, que são brinquedos e não possuem essa característica. Por isso, a autora define que “o brinquedo representa certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo” (KISHIMOTO, 1994, p. 108). Nesse sentido

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social (KISHIMOTO, 1994, p. 109).

Pode-se perceber que, no sentido definido pela autora, quando a criança usa um brinquedo e dá asas à sua ludicidade, ela está representando a realidade. Trata-se de viver a atitude cênica de um contexto real. Para Kishimoto (1994) ele tem uma dimensão, às vezes cultural, e não tem a mesma pluralidade de sentidos dos jogos. Mas, é veiculado com estimulante material para ativar e fazer fluir o imaginário infantil. É esse imaginário que permite o desenvolvimento de uma ludicidade que permeia toda a prática social até mesmo quando a pessoa se torna adulta. Muitos guardam, não somente nas lembranças, mas materialmente, os brinquedos de infância.

O mais interessante é compreender que, tanto no contexto de uso dos jogos como no dos brinquedos, é onde se dá a atividade da brincadeira. Sim, porque esta, na concepção de Kishimoto (1994, 1994, p. 111) “É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. A brincadeira é,

portanto, a atividade lúdica acontecendo, e tem uma relação direta com a criança, o jogo e o brinquedo.

Para entender mais nitidamente as diferenças entre jogo, brinquedo e brincadeira, pode-se perceber: utilizando brinquedos, a criança brinca de casinha, de ladrão, de polícia. Brinca de forma coletiva e individual, pode estabelecer suas próprias regras para a brincadeira, o jogo tem suas próprias regras, que devem ser seguidas pelas crianças. Mas, é importante perceber que, o jogo também se relaciona, tanto com o objeto brinquedo, como com a atividade de brincar.

2.4 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS PARA AS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Quando se dispensa o olhar para a infância, pode-se observar que a princípio a criança brinca com as coisas e as pessoas, manipulando, de todas as formas possíveis, os objetos e experimentando todos os tipos de relações com as pessoas. Percebe-se ainda que é longo o processo de socialização, a partir das relações com a mãe e os familiares, mesmo porque, ao contrário dos objetos, as pessoas apresentam reações que devem ser interpretadas pelas crianças.

Nessas atividades desenvolvidas pelas crianças pode-se observar o manuseio de brinquedos, as brincadeiras e os jogos que trabalham com ou sem o movimento. Os jogos, que são atividades lúdicas que geralmente trabalham regras, são de sua importância para o desenvolvimento intelectual. Segundo Grando (2006, p. 44) “Atualmente, com a evolução dos estudos sobre o desenvolvimento infantil, sabe-se que o jogo é fundamental para a construção do pensamento da criança e para a aquisição da leitura, escrita e do raciocínio lógico-matemático”.

Não menos importante do que é o jogo está o ato de brincar, que para Wallon (2007) constitui-se assim, uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Com isso, elas se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade. Wajskop e Abramowicz, (1999, p. 57) fazem menção de afirmar que “A brincadeira é uma atividade social. Depende de regras de

convivência e de regras imaginárias que são discutidas e negociadas incessantemente pelas crianças que brincam. É uma atividade imaginativa e interpretativa”.

Assim, a criança aprende a brincar como aprende a se comunicar e a expressar seus desejos e vontades. Os adultos e as crianças mais velhas têm papel importante nessa aprendizagem. Brincar é imaginar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal e que um lugar faz de conta que é outro. Elas usam o seu imaginário de forma natural, o que faz serem indivíduos quase totalmente lúdicos, como pensa Wallon (2007).

De acordo com Wajskop e Abramowicz (1999) até com as palavras as crianças podem brincar. Por isso, na escola, isso pode ser utilizado como princípio para se trabalhar com atividades relacionadas ao desenvolvimento da linguagem oral e escrita porque, ao mesmo tempo em que brincam elas usam a linguagem mudando a entonação das palavras, o timbre de voz, o sentido das frases; com os objetos, mudando seu uso convencional; com personagens, pessoas ou animais, mudando sua identidade através da linguagem ou utilizando-se de fantasias e objetos simbólicos, assumindo outras identidades através da manipulação de bonecos, fantoches, ouvindo e recontando uma história; com os espaços, modificando-os, pintando-os, cobrindo com panos, lenços... E também com o desenho, desenhando, contando histórias, criando personagens.

Observa-se que brincar é fantasiar, inventar, criar, destruir, imaginar. A criança retira de sua vida os conteúdos da brincadeira através de impressões e sentimentos que vivencia, dos conhecimentos que aprende e das histórias e músicas que escuta, dos jogos que participa. Isto ocorre por que

A fantasia do real revela-se no faz de conta, no jogo simbólico por meio dos quais a criança constrói sua visão de mundo e os significados do mundo natural e social. A imaginação é vista também como uma forma de superar contextos difíceis e até dolorosos, e também auxilia na criatividade e na aproximação com situações e personagens favoritos (RICCI, et al, 2013, p, 851).

Concorda-se com Ricci (2013), quando esta se fundamenta na concepção do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil sobre a criança, para poder enfatizar o lúdico como um campo importante a ser explorado nesta etapa. Admite na abordagem lúdica a questão do desenvolvimento socioambiental, através das atividades que podem ser fontes de influência para a criança, entendendo-se assim, que a escola é um meio de influência para ela explorar seu modo singular de fantasiar, brincar, viver a ludicidade.

Nesse caminhar, ressaltamos a importância da Proposta pedagógica para as instituições de Educação Infantil, como meios de contribuir para a consolidação de ações e atividades promotoras da identidade do educando. Assim afirmam as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro de planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009, art. 4º)

Vê-se que a ludicidade, oficialmente já é uma exigência curricular da Educação Infantil. Portanto, é algo que deve ser oferecido à criança como aporte para o seu desenvolvimento. E nesse contexto da Educação Infantil, brincar se torna fundamental para desenvolver a identidade e da autonomia. Brincando, as crianças, desde muito pequenas, emitem sons, fazem gestos e mais adiante isso serve para representar os papéis na brincadeira. Além disso, é algo que propicia o desenvolvimento da imaginação (BRASIL, 1998). As brincadeiras são essenciais para que as crianças desenvolvam algumas capacidades que são consideradas como importantes. Trata-se da atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Também influencia no desenvolvimento da socialização, porque trabalha com regras, papéis sociais e promove interação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, proposta como objetivo a ser alcançado com a pesquisa bibliográfica desenvolvida para este estudo permitiu compreender que trabalhar a ludicidade em sala de aula envolve um melhor desempenho de aprendizado das crianças. As leituras proporcionaram um melhor entendimento sobre o assunto, que por sua vez ainda é muito complexo, acabando às vezes de um professor não querer trabalhar na sua sala, pensando que atrapalhe no aprendizado das crianças.

Mas, levando em consideração as teorias dos autores sobre o cognitivo da criança, chamando assim a atenção para o quão importante é a criança no meio social, e também que desde muito tempo tentam mostrar para a sociedade a suma importância do brincar, do brinquedo e dos jogos para a educação, para o ensino-aprendizado das mesmas.

Ficou esclarecido, tanto a partir do pensamento de Piaget quanto do de Vygotsky e também do de Wallon, que a brincadeira e o jogo são essenciais no desenvolvimento da criança, portanto é algo indispensável para compor o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

Desta forma pode-se finalizar dizendo que as brincadeiras sempre devem prevalecer nas escolas, em casa e no meio em que a criança está inserida. Com essa compreensão sobre a importância dos jogos e brincadeiras, percebe-se que a pesquisa, além de ter sido fundamental para ampliar os conhecimentos sobre o tema, vai se desencadear no futuro como propulsora da melhoria da formação, visto que pode inspirar outros trabalhos, incluindo-se uma pesquisa de campo acerca do trabalho com a ludicidade na sala de aula da educação infantil.

REFERÊNCIAS

- ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman . 2ª ed., Rio de Janeiro: Guanabara: 1978.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990.
- _____. Ministério da Educação e Cultura. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Volume 3. 1998. Brasília/ DF: MEC, 1998.
- _____. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Resolução CNE/CEB 5/2009. Brasília: Diário Oficial da União, dez. 2009.
- FERRARI, M. o Educador das crianças pequenas. **Revista Nova Escola**. Ano XXII, n. 190, mar, 2006.
- GASPARIN, J. L. **Comênio ou a arte de ensinar tudo a todos**. Campinas: Papirus, 1994.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GRANDO, R. C. **Revista Atividades e Experiências**, ano 7, nº. 04, Curitiba: Ed. Positivo, Setembro, 2006.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **PERSPECTIVA**. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, 1994, n. 22, p. 105-128
- MAFRA, S. R. C. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual**. São Paulo: Diretoria de políticas e programas educacionais, 2008.

NOAL, Estela Garcia. Reflexão histórica acerca da epistemologia do lúdico na construção social da criança. In: **XIII CONGRESSO DE EDUCAÇÃO DO NORTE PIONEIRO**. Jacarezinho. 2013. Anais...UENP – Universidade Estadual do Norte do Paraná – Centro de Ciências Humanas e da Educação e Centro de Letras Comunicação e Artes. Jacarezinho, 2013.

PACAGNAM, L. **O jogo como estimulação para o desenvolvimento da criança na educação infantil**. Monografia de Pós-Graduação. 68 Fl. Medianeira. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2013. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4662/1/MD_EDUMTE_II_2012_10.pdf Acesso em 20 de abril de 2016.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: Imitação, jogos, sonho, imagem e representação. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. **O nascimento da inteligência**. 4 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

_____. **A representação do mundo na criança**. Rio de Janeiro: Record, 1998.

RICCI, J. et al. Brincando na educação infantil: a ludicidade no desenvolvimento da criança. **Colloquium Humanarum**, v. 10, n. Especial, Jul–Dez, 2013. Disponível em: <http://www.unoeste.br/site/enepe/2013>. Acesso em 20 de abril de 2016.

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes**: a construção do raciocínio na escola. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, G. e ABRAMOWCZ, A. **Educação Infantil**: Creches. 2 ed. São Paulo: Moderna, 1999.

WALLON, Henri. **A Evolução Psicológica da Criança**. São Paulo; Martins Fontes, 2007

_____. **Origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manda, 2004.