

FACULDADE LABORO
Licenciatura em Pedagogia

EULIANY COSTA ALBUQUERQUE

LÚDICO E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

São Luís
2022

EULIANY COSTA ALBUQUERQUE

LÚDICO E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade
Laboro, para obtenção do título de Pedagogo

Orientador(a): Prof.(a). Livia Mariana Costa

São Luís
2022

EULIANY COSTA ALBUQUERQUE

LÚDICO E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Pedagogia da Faculdade Laboro, para
obtenção do título de Pedagogo.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. (Orientadora)
Doutora em ...
Universidade ...

Examinador 1

Examinador 2

LÚDICO E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

EULIANY COSTA ALBUQUERQUE¹

RESUMO

Essa pesquisa biográfica analisa como o lúdico e brincadeiras são extremamente importantes para o desenvolvimento de habilidades cognitivas em crianças de primeira infância. A linha da análise está voltada em demonstrar que brincar é um processo natural do ser humano e pode, ao mesmo tempo, enriquecer ou contribuir na formação humana integral da criança, pois através do brincar, as crianças se socializam, interagem e favorece a ampliação cognitiva, afetivo social e físico da criança, facilitando seu processo de ensino-aprendizagem e tornando uma ferramenta de extrema importância na educação. Portanto é nas brincadeiras que as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Além de ser algo prazeroso, o lúdico auxilia nos aspectos físico, mental e intelectual. O brincar na BNCC é combinado como direto basal e recurso de incremento da criança, o brincar surge como abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor. Em vista disso, o objetivo geral desta pesquisa é analisar e refletir sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento cognitivo da criança, e destacar como também é importante para a construção do conhecimento, percebe-se que o lúdico está presente na construção do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Ressalta que é de extraordinária seriedade ter o conhecimento sobre a direção das atividades apresentadas, e é o tutor quem deve direcionar a criança e as atividades a serem desenvolvidas, que é de suma importância, fazendo deste assunto um fator primordial a ser trabalhado por todos os pedagogos.

Palavras-chave: Lúdico, Brincadeiras e Educação Infantil

¹ Pedagogia, Faculdade Laboro, ano de conclusão.

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na Educação Infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento. Independente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e faz-de-conta se confundem. Posteriormente o lúdico foi trazido como um forte instrumento da educação. Estudiosos como Vygotsky e Piaget fizeram análises de todo o processo do desenvolvimento infantil, enfatizando a importância da presença do jogo na vida humana, demonstrando que eles favorecem não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento e a interação social do indivíduo.

Dessa forma, na prática pedagógica atualmente sugere-se que sejam utilizadas atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de sua adaptação e socialização no âmbito escolar, visto que, através do lúdico, a criança, estando motivada, se adapta no ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no dia a dia com as pessoas que compõe o seu meio social.

Este artigo tem por finalidade, com base em pressupostos teóricos e resultados de pesquisas, apresentarem evidências sobre as contribuições que a brincadeira oferece ao desenvolvimento infantil e à aprendizagem no contexto escolar.

Sendo assim, este trabalho tem como objetivo geral caracterizar a contribuição de se utilizar recursos lúdicos na Educação Infantil. Assim, é necessário que o ambiente escolar seja acolhedor e satisfatório. A brincadeira não pode ser deixada apenas para a hora do intervalo, mas necessita fazer parte do conteúdo pragmático da sala de aula, para que a criança desde os seus primeiros anos tenha prazer em aprender.

2 LÚDICO E EDUCAÇÃO: CONTEXTO HISTÓRICO

A origem da palavra lúdico vem da palavra latina “ludos” que se refere a toda brincadeira, jogos, músicas, danças entre outros, como forma de aprendizado. A educação brasileira teve um grande avanço após a Lei de Diretrizes e Bases (LDB/1996) da Educação Nacional e pelas propostas do Parâmetros curriculares nacionais (PCNs), favorecendo o desenvolvimento educacional do Brasil.

Para Friedman (1996, p. 56),

Trazer o jogo para dentro da escola, é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

O lúdico é uma forma de desenvolver a criatividade, aprendizado de uma forma prazerosa se divertindo e interagindo com o outro.

Toda herança cultural e educacional deve ser utilizada para o aprendizado universal de nossos alunos, haja vista que lidamos com várias etnias, raças e povos e, portanto, devemos resgatar e desenvolver o que de mais importante houver de cada uma para o ensino dos alunos nos dias atuais.

Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças, educação. Umas diferentes das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional.

Os índios sempre se fizeram valer de seus costumes para ensinar seus filhos a caçar, pescar, brincar, dançar; uma maneira lúdica do aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos. Seus filhos constroem seus próprios brinquedos com materiais extraídos da natureza; caçam e pescam com o olhar diferente dos adultos e seus objetivos são sempre o de brincar e se divertir sem que de fato o façam para sua real necessidade de sobrevivência.

Os negros também trouxeram seus costumes, semelhante aos dos índios, sendo necessária, desde criança, a construção de seus próprios brinquedos, saber pescar, nadar, caçar. Cultura, educação e tradição desenvolvidas de forma criativa, lúdica, e que ao mesmo tempo satisfazia suas reais necessidades de sobrevivência. Portanto o lúdico não apenas desenvolve aprendizagem mais também resgata histórico cultura de sobrevivência.

Na sociedade primitiva, aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas. A educação das crianças era importante, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava.

Almeida (2003) retrata que nesse contexto, a cultura era educativa, caracterizada pelos jogos, que representa a sobrevivência. Sendo assim, o ato de brincar oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária

[...] As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 23). A partir dessa cultura, a criança tem contato com mitos dos ancestrais e se diferencia do adulto apenas no tamanho e na produção, pois era considerada um membro da coletividade.

A partir dessa cultura, a criança tem contato com mitos dos ancestrais e se diferencia do adulto apenas no tamanho e na produção, pois era considerada um membro da coletividade. Uma educação de caráter intencional foi formada, pois a criança necessitava ser preparada por essa instrução. Aos sete anos, as crianças deveriam começar a ser educadas. “Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância.” (ALMEIDA, 2003, p. 119).

O esporte era um valor educativo e moral para Platão, pois afirmava que tinham influência tanto na formação do caráter, quanto na personalidade da criança.

Sabemos que as transformações econômicas influenciam na história das crianças, entre os séculos X e XI, as navegações no mediterrâneo foram liberadas, dando início novamente ao desenvolvimento do comércio, pois os bárbaros finalizaram as invasões. Cidades renasceram e conseqüentemente, a classe burguesia surgiu. O comércio em expansão deu novos rumos a ciência e a educação. Nesse período, o movimento do humanismo, marcado pelo período do Renascimento, por volta dos séculos XV e XVI, procurava romper com concepções dominantes da Idade Média, procurando formar uma nova imagem do homem e da cultura. Surgiu uma preocupação com a educação, acarretando no surgimento de instituições de escolas modernas. Manson (2002) afirma que a partir desse movimento renascentista no século XVI, começou-se a perceber o valor que os jogos tinham para educação, vistos como uma tendência que é natural do homem.

Em 1986 o Brasil começou a se mobilizar, o País queria uma mudança na Educação, para isso eram formadas reuniões, associações e várias

organizações para resolver esse problema que a sociedade vivia. Através desses movimentos surgiu uma síntese para a Assembleia Nacional Constituinte, ressaltando a importância da criança, bem como o adolescente também. Então em 1988 a Constituição Federal declara uma doutrina relacionada à criança, apontado no artigo 227, tornando “dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade [...]”.

Após longas conversas foi aprovada a última Lei de Diretrizes e Bases da Educação nacional, nº. 9394/96, que está em vigor atualmente e aprova a primeira etapa da Educação Infantil como básica.

Ao analisar a teoria de Vigotski (2003) que afirma que o homem é sócio-histórico, é possível verificar a influência que o capitalismo proporciona na infância da criança, bem como seus aspectos negativos, como o individualismo, a mercadoria, o consumo, a alienação, dentre outros. “O ambiente social contemporâneo, isto é, o meio da sociedade capitalista, cria, devido a seu caótico sistema de influências, uma contradição radical entre a experiência precoce da criança e suas formas de adaptação mais tardias”. (VIGOTSKI, 199. p. 199).

As brincadeiras que temos hoje foi o resultado da miscigenação que houve no Brasil. Por volta do século XVII, foi percebida a importância dos jogos para a educação, e assim começaram a ser implantados nas escolas, eram realizados após as tarefas como forma de divertimento, principalmente os jogos que envolviam algum tipo de atividade física. Desde então os brinquedos e jogos foram vistos como meios de aprendizagem que auxiliam no aprendizado de forma significativa e divertida.

A IMPORTANCIA DO BRINCAR, SEGUNDO A L.D.B

A BNCC afirma que o brincar se torna fundamental, tanto para o aprendizado, como para o desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança aprende de forma prazerosa, através da socialização com as crianças e adultos e na participação de diversas experiências lúdicas.

A Lei de diretrizes e Bases da Educação (9394/96), em uma reunião da Unesco ocorrida em Jomtien, na Tailândia, em 1993 com base na Declaração Mundial de Educação para todos criada nessa reunião, reforça a perspectivas, para a educação infantil onde diz que o cuidar e o educar, é de grande importância aliado ao brincar, ao dizer que a ludicidade contribui para a integração nos aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos linguísticos e sociais e que as escolas devem regulamentar suas propostas com base nessa afirmação.

3 JOGOS, BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E A EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira faz parte do universo e da convivência infantil. Quando uma criança está brincando, ela está desenvolvendo-se naturalmente; a brincadeira não é perda de tempo nem algo que deve acontecer esporadicamente. Brincar, no universo infantil, é coisa séria e faz parte da própria essência da criança.

As crianças e as brincadeiras são intrínsecas; as brincadeiras são tão importantes para as crianças quanto os afazeres do cotidiano são para os adultos.

Pois crianças que não brincam, não aprendem, não têm interesse, não possuem entusiasmo e possivelmente desenvolvem a insensibilidade. Isso quer dizer que o momento de aprender, para as crianças, também é um momento de brincar. Pode parecer contraditório, mas os pequenos aprendem muito mais quando uma coisa é conciliada com a outra.

Sob nenhuma circunstância a criança deve ser privada do direito de brincar. A Organização das Nações Unidas – ONU preconiza esse direito na Declaração Universal dos Direitos da Criança de 1959. No Princípio VII, reza o seguinte:

O interesse superior da criança deverá ser o interesse e direito daqueles que têm a responsabilidade por sua educação e orientação; tal responsabilidade incumbe, em primeira instância, a seus pais. A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito (ONU, 1959, p. 02).

Por meio da declaração acima, se evidencia que a criança jamais deve ser privada do direito de brincar, pois isto é relevante e necessário para o desenvolvimento completo do brincante.

O jogo e o brinquedo educativo passam a ter mais destaque na Educação Infantil, sendo um meio divertido e alegre de ensinar as crianças na primeira infância. Ao introduzir o lúdico na sala de aula, colabora-se com o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento infantil.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerar-se que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1994, p. 36).

Kishimoto dispõe a diferença entre jogos infantis e educativos. Kishimoto (1994), ao utilizar do estudo de Christie, relata que ela identificou seis características do jogo infantil. A primeira está relacionada com a representação, quando a realidade interna se relaciona com a externa (exemplo) brincar com uma boneca dizendo ser sua filha. Na segunda, o jogo desenvolve na criança a ação do lúdico, o prazer e a alegria, trazendo efeitos positivos para a vida da criança. No terceiro, destaca-se a flexibilidade que a criança tem em criar ações do brincar. Na quarta, a criança brinca movida pelas suas vontades internas, não busca resultados, brinca pela ação de brincar. A quinta característica aponta o jogo infantil sendo de livre escolha, isto é, algo espontâneo. Na sexta característica, os jogadores dão as rédeas do que vai acontecer no jogo, já um aparato maior de coerência mundana.

Kishimoto (1994) ainda aborda a perspectiva de Fromberg, o qual também vê as características do jogo infantil por meio do simbolismo, de uma ação espontânea com interesses internos e que contém regras implícitas ou explícitas.

Froebel foi o primeiro educador a dar ênfase nas atividades lúdicas, brinquedos, idealizando recursos para que as crianças se expressassem como blocos

de construção, onde as atividades criadoras seriam expostas em papéis, papelão, argila e serragem.

Dessa forma Froebel chama a atenção que se deve primeiro fazer com que a criança conheça seu próprio corpo por meio de ritmos e movimentos das partes do seu corpo. Vale ressaltar que a criança terá mais ânimo para aprender, com isso saberá fazer relações harmoniosa entre o meio em que vive e a natureza. O ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende se envolve fisicamente, mentalmente e socialmente.

O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como essencial aliado para o ensino, já que colocar a criança diante de situações de jogo pode ser um bom caminho para aproximá-la dos conteúdos culturais a ser transmitido na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

De acordo com Kishimoto (1996), o jogo tem a função lúdica (proporciona diversão, prazer), e educativa (o jogo ensino). A brincadeira permite à criança participar das tarefas de aprendizagem com motivação. Pode-se dizer que o jogo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. Dessa forma, o desafio da atualidade, frente aos novos paradigmas da educação, é possibilitar aos alunos situações problematizadoras com vista a um trabalho pedagógico voltado para o prazer do movimento corporal através das atividades lúdicas, recreativas e psicomotoras usando por meio das brincadeiras de rodas cantadas, jogos e outras ferramentas para melhorar o ensino na educação infantil.

A educação infantil tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade. O desenvolvimento da criança está condicionado ao meio social que pertença, às práticas culturais, às ações das instituições de ensino e às possibilidades de acesso às informações que permeiam o seu contexto como também o estabelecimento das interações entre a criança e o meio ambiente físico.

A educação infantil enquanto fase inicial da educação formal tem o poder de despertar na criança, o gosto pela leitura, escrita e matemática entre muitos outros. Isso vai depender da forma como essa criança é estimulada e incentivada. Portanto nessa fase família tem um papel primordial no incentivo, onde a criança começar a frequentar a escola deve ser marcada com muita alegria. Conforme este entendimento defende-se cada vez mais que as brincadeiras sejam introduzidas aos conteúdos diários, permitindo tudo o que a criança merece aprender e de forma satisfatória. A Educação Infantil é o lugar adequado para que isso se concretize de forma planejada, organizada e com objetivos concretos.

Ainda permanecem muitas dúvidas com os educadores a respeito do jogo na educação, sendo os brinquedos considerados como suportes de brincadeiras, os objetos devem servir como auxiliar buscando resultado em relação à aprendizagem e no desenvolvimento de algumas habilidades. Neste caso deixa de serem brinquedos para tornar-se material pedagógico. A utilização de brinquedos e jogos com o intuito de criar momentos de brincadeiras em sala de aula nem sempre foi aceito, os jogos muitas vezes são discriminados e a criança é vista como um ser que deve ser apenas disciplinado para aquisição de conhecimentos.

O educador deve estar preparado para orientar a criança como utilizar o brinquedo, estimulando a mesma para participar das brincadeiras. Assim ela não se sentirá pressionada. Todo o jogo é educativo, pois é por meio do mesmo que a criança aprende, porém o educador deverá trabalhar com o jogo ponderadamente para não tornar a sua aplicação intensa tornando o seu trabalho como uma simples recreação.

Percebe-se que o uso de atividades lúdicas na escola pode contribuir não só para o processo de ensino e aprendizagem, mas também para tornar o ambiente escolar mais feliz, isso porque, sabendo que as crianças gostam muito de brincar, se a elas for dada a oportunidade de fazer isso no espaço da escola, sem dúvida elas terão prazer em frequentá-la e em se envolver nas atividades propostas pelo professor.

De acordo com Kiya (2014), é através do uso de jogos e brincadeiras que o professor tem a oportunidade de estar em constante inovação de sua prática pedagógicas, na medida em que desenvolve atividades que trazem diversão para as crianças ao mesmo tempo contribui para seu desenvolvimento e, nessas perspectivas o professor pode proporcionar situações em que a interação entre as crianças e os demais seja o foco principal.

A esse respeito, Oliveira e Hackbart (2013) afirmam que qualquer jogo ou brincadeira que seja usada na escola pelo professor pode ser definido como um jogo educativo, isso porque ele está servindo ao propósito de auxiliar a aprendizagem. No geral, “pode-se dizer que todo jogo é educativo em seu cerne. Em qualquer tipo de jogo, a criança continuamente se educa” (Oliveira; Hackbart, 2013, p. 12). Os autores destacam que o jogo educativo pode ser dividido em dois significados:

Sentido amplo: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo educador, tendo em vista o desenvolvimento geral da criança, e sentido restrito: como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à obtenção ou treino de conteúdos exclusivos ou de desenvolvimentos intelectuais. No segundo caso recebe, também o nome de jogo didático.

Ainda a respeito do jogo educativo, de acordo com Wajskop (1995), a atividade lúdica usada para facilitar a aprendizagem configura-se como uma situação privilegiada para o desenvolvimento infantil, uma vez que brincando, a criança tem a oportunidade de alcançar níveis mais complexos em seu processo de evolução, isso por causa das possibilidades de interação entre as pessoas e pela negociação de regras que ocorre durante o jogo.

Portanto o desenvolvimento da criança deve ser o objetivo principal na educação infantil dentro de um ambiente que permita oportunidades de jogar, de forma plena e prazerosa. Dessa forma, no que diz respeito ao jogo educativo, o professor pode estar sempre apresentando novos jogos para as crianças, de acordo com os objetivos que almeja atingir, seja na busca de favorecer o desenvolvimento integral da criança, ou de facilitar a aquisição de algum conhecimento específico. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito

mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal.

4 CONTRIBUIÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Segundo Vygotsky (1984) a linguagem tem um papel muito importante no desenvolvimento cognitivo da criança.

Na Educação Infantil o lúdico é uma forma de aprendizagem que permita que a criança aprenda socialmente. O lúdico tem sido uma das ferramentas mais bem sucedidas para estimular o cognitivo e o desenvolvimento, ajudando na concentração, memória e todos os aspectos básicos de aprendizado. O brincar é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil e na vivência escolar.

Muitos teóricos afirmam a importância do lúdico para a vida e para aprendizagem, mostrando que através do lúdico são desenvolvidos o físico, motor, emocional, cognitivos, e entre outras habilidades.

De acordo com Piaget (1978) as manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência e são interligadas aos estágios de desenvolvimento cognitivos, cada etapa do desenvolvimento possui uma determinada atividade lúdica apropriada.

Piaget identifica três estruturas mentais que surgem com a evolução do brincar na infância, que são:

- Jogos de exercícios: São os primeiros jogos da infância, eles se encontram no período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo da criança, na faixa etária de zero a dois anos de idade, e vão da infância a vida adulta do indivíduo.

- Jogos simbólicos: esses jogos começam a fazer sentido para criança quando elas começam a perceber a função simbólica dos jogos, isso ocorre no período pré-operatório do desenvolvimento no final do segundo ano de vida da criança.
- Jogos de regras: esses jogos ocorrem no período operatório concreto ocorre por volta dos sete a onze anos de idade, onde a criança se interessa pelas regras.

Falar sobre desenvolvimento cognitivo implica falar sobre cognição, que está relacionado a um conjunto de habilidades cerebrais/mentais (como pensamento, raciocínio, abstração, memória, etc) necessárias para adquirir o conhecimento sobre o mundo.

Piaget (1982) explica que o indivíduo desde o nascimento constrói o seu conhecimento. Mostrou que as pessoas têm uma capacidade de aprender a todo o momento, desde os primeiros minutos de vida. Os primeiros anos de uma criança podem ser determinantes para um bom ou mau desenvolvimento cognitivo e social, refletindo no adulto que, no futuro, irá se tornar.

A classificação do desenvolvimento cognitivo nos vários estágios aponta para o fato de que todos os indivíduos passam por várias mudanças previsíveis e ordenadas, ou seja, todos os indivíduos vivenciam todos os estágios do desenvolvimento cognitivo na mesma sequência, contudo, o início e o término dos estágios variam de indivíduo para indivíduo – devido às especificidades de cada um de ordem biológica ou ambiental.

Segundo Piaget (1982), sua teoria acerca do desenvolvimento da criança divide-se, basicamente, em quatro estágios, que ele próprio chama de fases de transição: o sensório-motor (0 – 2 anos), o pré-operatório (2 - 7 anos), o das operações concretas (7 – 12 anos) e o estágio das operações formais (a partir dos 11 ou 12 anos).

Piaget relata:

Quando interrogamos crianças de diferentes idades sobre os principais fenômenos que as interessam espontaneamente, obtemos respostas bem diferentes segundo o nível dos sujeitos interrogados. Nos pequenos, encontramos todas as espécies de concepções cuja importância diminui consideravelmente com a idade: as coisas são dotadas de vida e de

intencionalidade, são capazes de movimentos próprios, e esses movimentos destinam-se, ao mesmo tempo, a assegurar a harmonia do mundo e servir ao homem. Nos grandes, não encontramos nada mais que representações da ordem da causalidade adulta, salvo alguns traços dos estágios anteriores. Entre os dois, de 8 a 11 anos mais ou menos, encontramos pelo contrário várias formas de explicações intermediárias entre o animismo artificialista dos menores e o mecanismo dos maiores; é o caso particular de um dinamismo bastante sistemático, do qual várias manifestações lembram a física de Aristóteles, e que prolonga a física da criança enquanto prepara as ligações mais racionais. (1982, p. 173-174).

Assim, com o seu desenvolvimento, a criança vai aperfeiçoando suas capacidades cognitivas e se desenvolvendo de acordo com as suas possibilidades e idades, à medida que vai se relacionando com o mundo externo.

O jogo tem sido constantemente utilizado por psicólogos nas intervenções com crianças, pois possibilita o conhecimento da realidade deste tipo de paciente (BRENELLI, 2001). Por isso Macedo (2007) defende o valor psicopedagógico do jogo por dois motivos: primeiro porque pode representar uma experiência fundamental de entrar em contato com o conhecimento, de construir respostas em função de um trabalho que demande diferentes capacidades. Segundo porque pode significar para a criança que aprender é um jogo de investigação, de prazer, de acertos e erros, de diferentes caminhos, de cooperação, em que as situações de jogo são planejadas a partir das capacidades e expectativas dos alunos.

Em diversos espaços, os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças a construção do seu próprio conhecimento, pois oferecem condições de vivenciar situações-problemas, portanto é a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favoreçam a sociabilidade e estimulem as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

De acordo com Souza (1996, p. 122) "Os jogos podem ser utilizados na escola ou na clínica com instrumentos que propiciam o estudo do pensamento da criança, de sua afetividade e de suas possibilidades de estabelecer relações sociais". O jogo pode ter um papel fundamental no processo de desenvolvimento (cognitivo e afetivo) do indivíduo, pois segundo Luna (2008, p.57).

(...) quando o sujeito se sente desafiado pela perturbação (no jogo, por exemplo, quando se vê diante de uma situação-problema) e tem como valor superá-la, ele age com disciplina (atenção, concentração, persistência, respeito) com o intuito de vencer. Nesta perspectiva o sujeito reage à perturbação, com disciplina, visando a reequilibração do seu sistema (regulação).

No âmbito da construção da aprendizagem, alguns jogos têm o propósito de auxiliar o aluno na aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio e do conhecimentos. Já em outros momentos, eles os auxiliam no desenvolvimento afetivo, físico-motor e social. No entanto, o professor precisa respeitar o processo de cada um, para que o jogo não se torne um momento obrigatório e sim que seja um momento prazeroso e com significado para o aluno.

Macedo (2007) afirma que os jogos são importantes na vida da criança não só no presente, mas também no futuro. No presente a criança necessita do jogo, ou seja, um espaço e um tempo para pensar e se adaptar, por isso a atividade lúdica é importante para o desenvolvimento dela. Ao jogar, a criança desenvolve alguns aspectos sociais e cognitivos que serão úteis no futuro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos observar a partir da pesquisa acerca da criança em diferentes contextos, que os jogos estavam presentes em todos os períodos e povos, porém, muitas vezes eram vistos apenas como instrumento para passar o tempo. Desse modo, por meio da pesquisa bibliográfica realizada, foi possível demonstrar várias teorias de estudiosos que apontam como brincar influencia no desenvolvimento das crianças, tornando claro que se trata de um mecanismo natural na vida das crianças, pois o

brincar faz parte de sua essência e por isso deve ser estimulado no contexto educacional para que a evolução de seus aspectos físicos, sociais e cognitivos seja cada vez mais beneficiada. Portanto por meio da pesquisa bibliográfica deixou mais evidente que o processo de ensino, o professor deve contemplar atividades lúdicas para tornar a aprendizagem mais prazerosa, além de procurar entender quais são os aspectos da criança que ainda precisam de mais estímulos de desenvolvimento e assim estruturar jogos e brincadeiras que sejam favoráveis para a aprendizagem. Cabe a cada educador deixar permitir que o lúdico esteja presente na sala de aula, para que os alunos sintam prazer em aprender brincando. Pois o papel enquanto educadores é buscar sempre inovar a prática em sala de aula, no intuito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, principalmente na Educação Infantil, para que possam sentir prazer e motivados em está na sala de aula, no sentido de fortalecer o desenvolvimento cognitivo.

REFERÊNCIAS

FRIEDAMN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

ARANHA, M. L. A. **História da Educação**. 2ª ed.rev. e atual. São Paulo: Moderna,1996

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

ONU. **Declaração Universal dos Direitos da Criança, 1959**. Unicef, Disponível em: <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf> . Acesso em 10 de out. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

Educação). ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos.** Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

VIGOSKI, Liev Seminovichi. **Psicologia Pedagógica.** Trad. Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

VIGOTSKY, L. S. **A formação sócia da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

PIAGET, J. **A Formação do símbolo da criança:** imitação, jogos e sonho, imagem e representação. 3. Ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PIAGET, jean e INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança.** São Paulo: DIFEL, 1982.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre, Artmed, 2005