

**LILIANE ALVES DE OLIVEIRA FLAUZINO**

**SIMONE DE MELO SILVA SOUZA**

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CAMPO LIMPO PAULISTA**

**FACCAMP 2009**

**LILIANE ALVES DE OLIVEIRA FLAUZINO**

**SIMONE DE MELO SILVA SOUZA**

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CAMPO LIMPO PAULISTA**

**FACCAMP 2009.**

**LILIANE ALVES DE OLIVEIRA FLAUZINO**

**SIMONE DE MELO SILVA SOUZA**

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Orientador**

---

**Prof. Nestor Bertini Junior**

**Banca Examinadora**

---

**Prof. Fernando Campos**

**LILIANE ALVES DE OLIVEIRA FLAUZINO**

**SIMONE DE MELO SILVA SOUZA**

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como exigência parcial para conclusão do Curso de Pedagogia de Campo Limpo Paulista; sob orientação do Professor Nestor Bertini Junior

**CAMPO LIMPO PAULISTA**

**FACCAMP 2009.**

***Considerando que o brincar é algo natural e tão importante para a criança, por que privá-la dessa atividade. Dar oportunidade para que ela brinque é deixar que ela siga naturalmente seu desenvolvimento.***

## **AGRADECIMENTO**

À Deus que me deu forças e todas as oportunidades que tenho em minha vida, que me ajudou a superar todos os meus obstáculos e a completar mais uma etapa em minha vida.

Ao meu marido Wagner que em todo momento acreditou em mim e me apoiou no meu crescimento como pessoa.

As minhas amigas do curso que me apoiaram e me ajudaram nas horas mais difíceis e na alegria.

Ao meu orientador Nestor Bertini Junior, pela ajuda e conhecimento e dedicação para conclusão deste trabalho.

A minha família que acreditou em mim e a um casal de amigos que me influenciou a começar este curso.

**Liliane Alves de Oliveira Flauzino**

Agradeço aos meus professores que tanto contribuíram para a minha formação, principalmente o orientador Nestor Bertini Junior.

Aos meus amigos do curso nos quais aprendi o valor da amizade.

Aos meus pais e a todos que direto ou indiretamente contribuíram para minha formação.

**Simone Mello de Souza**

## DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho à Deus que nos deu sabedoria e força para concluir o curso.

Aos nossos maridos Airton e Wagner que acreditou e nos incentivou de tantas maneiras , para o nosso crescimento.

Aos meus filhos Gustavo,Victor e Pedro por entender que as horas gastas com o meu estudo foi para o meu crescimento pessoal.

Aos nossos pais que nos encorajaram nas horas difíceis.

E a todos educadores.

## **RESUMO**

O presente estudo refere-se a uma pesquisa de carácter qualitativa e quantitativa, na qual tem como objetivo saber como o brincar na educação infantil esta sendo trabalhado e mostrar as contribuições que o brincar exerce na educação infantil e conhecer o impacto do brincar no processo de ensino-aprendizagem. Saber Como o professor vê a questão do brincar na escola? Ele realmente ele usa esta modalidade para fomentar a aprendizagem do aluno?

Para conclusão deste trabalho iremos utilizar de pesquisa bibliográficas, pesquisa em campo , pesquisa na internet e observação.

A pesquisa será realizada em duas escolas, sendo uma pública e uma particular; Serão duas turmas no total, terá quarenta alunos participando e dois professores.

Palavra chave: Brincar, educação infantil, aprendizagem, desenvolvimento, ludicidade.

## **SUMÁRIO**

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>CÁPITULO 1.Jogos e brincadeiras</b>	
1.1Jogar e Brincar.....	10
1.2Tipos de Brinquedos e Brincadeiras.....	11
1.3 As Relações entre o Jogo Infantil e a Educação.....	12
1.4 A Importância das Brincadeiras Antigas.....	15
<b>CAPÍTULO 2-O BRINCAR</b>	
2.1 função Humanizadora do Brincar.....	16
2.2 A Liberdade do Brincar.....	18
2.3 O Brincar um Modo de Ser e Estar no Mundo.....	19
2.4 Considerações sobre as teorias de Piaget, Vygostky e Winnicott.....	22
2.5 O Jogo e suas aplicações.....	23
<b>CAPÍTULO 3-o Jogo e a Socialização</b>	
3.1 A Família (grupo), o Jogo e o Espaço.....	24
3.2 O Jogo como agente Socializador.....	25
3.3 O Jogo e o Desenvolvimento Afetivo.....	26
3.4 Brincar é Coisa Séria.....	28
3.5 Ganhador ou Perdedor uma Nova Proposta.....	29
<b>CONCLUSÃO</b> .....	33
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	35

## INTRODUÇÃO

Este trabalho foi iniciado para constatar se o brincar contribui ou não para o desenvolvimento infantil, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, mas será que realmente aprende e adquire habilidades. Além de estimular a curiosidade e autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, concentração, atenção e da socialização.

Brincar é fundamental, pois permite a criança enfrentar desafios, resolver problemas, aperfeiçoar o pensamento e desenvolver potencialidades, atingir estes objetivos através do brinquedo ou brincadeira adequada é convidar a criança a brincar, além disso é claro, precisa ser adequado à fase do desenvolvimento que a criança se encontra.

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência.

A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecida a criança através de brincadeiras e brinquedos garante que sua afetividade e potencialidades se harmonizem.

Através da observação do desempenho das crianças com seus brinquedos e brincadeiras podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor cognitivo.

No lúdico, manifestam suas potencialidades e ao observá-las podemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo através dos brinquedos os nutrientes para o seu desenvolvimento.

Diante dos pontos citados, o estudo visa confirmar ou não se o brincar realmente é de valia para aprendizagem e desenvolvimento global da criança.

## Capítulo 1 –Jogos e Brincadeiras

### 1.1 JOGAR E BRINCAR

Termos definidos no dicionário Larousse.

**Jogo:** ação de jogar, divertimento, segue alguns exemplos: jogo de futebol, jogos olímpicos, jogo de dama, jogos de azar, jogos de palavras, jogo de empurra.

**Brinquedo:** jogo destinado a divertir uma criança.

**Brincadeira:** ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria/ festinha entre amigos ou parentes.

Diferentes significados de palavras podem assumir ao longo do tempo, se pegar um dicionário de 50 anos atrás, o significado das palavras jogo, brinquedo e brincadeira estarão impregnada a uma visão de época.

Nos dias de hoje, observamos que há uma clara diferença entre jogo e brinquedo.

É claro, porém que, além das diferenças, esses conceitos também possuem pontos em comum um deles é o de que tanto o jogar quanto o brincadeira são culturais. É difícil encontrarmos exemplos de um jogo ou de uma brincadeira que, sendo originário de uma cultura, tenha sido assimilado por outra. Não fosse assim, de tanto assistirmos os filmes norte americanos e convivermos com pessoas que viajam constantemente aos Estados Unidos e outros países trazendo novidades de lá, nós já estaríamos brincando de travessuras nas noites de Halloween.

## **1.2 TIPOS DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS:**

Com este tema vamos destacar algumas modalidades de brincadeiras presentes na Educação Infantil.

Para Kishimoto(2008,pg.28) o brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento e ganha força com a expansão da educação infantil , especialmente a partir deste século.

Os brinquedos e brincadeiras são recursos que ensinam, desenvolvem e educam de forma prazerosa, os brinquedos como quebra cabeça destinam-se a ensinar formas e cores, os brinquedos de tabuleiro exigem compreensão das operações matemáticas, brinquedos de encaixe trabalham noções de seqüências, tamanhos ou formas e para o desenvolvimento infantil temos móveis, carrinhos para a coordenação, brincadeiras com músicas, expressão motora, gráfica e simbólica.

O uso de brinquedo e jogos é um instrumento de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. A criança aprende as noções afetivas, interações sociais, construção e representações mentais, sensório motor entre outras.

Então o jogo nada mais é a representação da criança em suas diversas inteligências contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Segundo Kishimoto(2008, pg.29) utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condição para maximizar a construção do conhecimento introduzindo as propriedades do lúdico do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

### **1.3 AS RELAÇÕES ENTRE O JOGO INFANTIL E A EDUCAÇÃO.**

Segundo Kishimoto(2008,pg30),durante a idade média, o jogo foi considerado “não sério” por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época.

A partir do Renascimento o jogo é visto como “compulsão lúdica, onde a brincadeira é vista como livre”, ou seja, favorece o desenvolvimento da inteligência.

Na época do romantismo século XVIII o jogo aparece como típico e espontâneo da criança, vê o jogo como forma de expressão, reconhece na criança uma natureza boa dotada de espontaneidade.

O Romantismo tem como representante filósofos e educadores como Froebel, Hoffman, que consideravam o jogo livre instrumento de educação na infância.

De acordo com Claparède (1956), o jogo infantil desempenha papel importante como o motor do auto-desenvolvimento, e, em consequência método natural de educação.

Para a teoria de Piaget a brincadeira de expressão dotada de características espontânea, prazerosa, semelhantes a do Romantismo.

Para o autor a conduta lúdica da criança demonstra níveis cognitivos e constrói conhecimento.

Para Vygotsky(1988,1987 e 1982) a conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras é construída como resultados de processos sociais.

Entre os paradigmas construídos com referenciais abordados, o jogo se compara a utilidade educativa em sua grande maioria. Os teóricos oferecem novos fundamentos ao papel dos brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil.

Para Adriana Friedmann(2006,pg 21),o brincar é importante para a criança por quê?

É um momento de diversão.

A criança pode se expressar nas brincadeiras.

A criança descarrega energias e agressividade ao brincar.

As crianças interagem entre si enquanto brincam.

O brincar é de fato muito importante, pois quando a criança brinca pode ser observada e temos informações do seu comportamento, suas emoções, a maneira como interage com os colegas, seu desenvolvimento e sua formação moral.

A Autora ainda diz que quando pensamos na atividade lúdica, devemos levar em considerações:

O tempo e o espaço de brincar;

A relação entre meios e fins;

Os parceiros;

Objetos.

As ações físicas e ou mentais do sujeito.

Ou seja, para a criança brincar tem que ter atenção a criança não pode ficar a deriva brincar requer cuidado e planejamento por parte do educador.

Como o brincar este cada vez mais escasso dentro e fora da escola é necessário que ele seja multidisciplinar e o professor esteja atento a isso, pois o brincar é tão importante quanto às disciplinas da grade curricular.

Hoje o brincar para a criança é uma forma diferente onde o espaço das brincadeiras se transforma em “espaço de trabalho”, ou seja, o brincar hoje apesar da importância na vida social e no desenvolvimento infantil a brincadeira já não tem espaço na escola, pois a maior preocupação é preparar a criança para o processo

de alfabetização e desenvolver suas habilidades cognitivas.

Infelizmente isso não está só acontecendo nas escolas, em casa as crianças ficam horas nos computadores, vídeo game, televisão, e seus brinquedos, bonecas e carrinhos, mas na maioria das vezes sozinhos.

Antigamente a atividade lúdica era compartilhada por adultos e crianças para quem representavam uma importante dimensão da vida.

A Autora ainda relata que com a modernização e o processo de produção industrial, não somente as crianças foram institucionalizadas, e, portanto separadas em agrupamentos sociais que mudaram significativamente as relações, mas também a atividade lúdica foi transformada em trabalho infantil.

#### 1.4 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS ANTIGAS

No livro *O desenvolvimento da criança através do brincar*, de Adriana Friedmann (2006,pg. 83) destaca a importância do resgate das brincadeiras tradicionais infantis.

A autora ressalta a importância do resgate para o conhecimento e a preservação da nossa própria cultura e do nosso folclore. Essas brincadeiras do tempo dos nossos avós são importantes para as nossas crianças, trata-se de obras de criação coletiva, que não estão registradas por escrito e são transmitidas de uma geração para outra de modo expressivo, verbalmente ou por gestos. Por isso correm o risco de desaparecerem.

Mas infelizmente resgatar essas brincadeiras teria alguns problemas, como o brincar ao ar livre não seria possível, pois o meio em que vivemos foi transformado prejudicando assim as brincadeiras que poderiam ser feitas em áreas abertas como praças, ruas e outros.

Fazer um registro das brincadeiras de antigamente juntamente com as de hoje seria muito bom para as crianças estarem conhecendo outras brincadeiras e para o educador ter um acervo destas brincadeiras.

Perguntar as crianças quais suas brincadeiras prediletas, onde, com quem, com que, quando e do que gostariam de brincar, mas não brincam e por quê?

“A Tradição e universalidade das brincadeiras assentam-se de que os povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimento empíricos e permanecem na memória infantil”. (KISHIMOTO,2008,pg,38).

## Capítulo 2 O Jogo E A Socialização

### 2.1 Função Humanizadora do brincar.

Polícia e ladrão, elástico, esconde-esconde, bolinha de gude, play station, super heróis... Brincadeiras que nos levam à nossa infância e nos faz refletir sobre a criança contemporânea. Como as crianças brincam? De que forma? Em um mundo contemporâneo, marcado pela falta de espaço nas grandes cidades, pela pressa, influenciado pela TV e computadores.

O brincar vem sendo marcado pela continuidade e mudança. Através das relações que estabelece com os outros as crianças partilha de sujeitos plenos que vivem e incorporam experiências sociais, assim as crianças imaginam, criam e reinventam e produzem cultura.

A escola não se constitui apenas de alunos e professores, e sim de sujeitos plenos como crianças e adultos autores de seu processo de constituição de conhecimento, cultura e subjetividade.

Baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil o brincar é um importante processo psicológico fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

**Vygotsky (1987)**. Afirma que o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação e a realidade interagem nas possibilidades de interpretação de expressão, ação pelas crianças como forma de construir relações com outros sujeitos, crianças e adultos. Mediante a este processo a criança reinventa o mundo, de novos significados.

Observando as crianças em nossas escolas, brincando, podemos conhecê-las melhor, pois uma parte do seu mundo revela-se nas ações e significados que

constrói nas suas brincadeiras. Isso porque o brincar refere-se nos sujeitos que conhecem e vivenciam com isso reelaboram e reinterpretam situações de sua vida e criam outras realidades. Ex: (pai, mãe, médico, polícia, etc.)

Assim tomam consciência do mundo e estabelecem diversas significações da vida. Segundo Platão “Você pode descobrir mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira, do que em um ano de conversa”.

Então a imaginação, constitutiva, do brincar e do processo de humanização dos homens é importante processo psicológico, que é iniciado na infância que permite aos adultos desprenderem das situações impostas e transformá-las.

É importante dizer que a brincadeira não nasce no ser humano, ou seja, aprende-se a brincar, desde cedo nas relações que estabelece com os outros O brincar é um aprendizado particular relacionado com o mundo e marcado pela distante realidade da vida comum. As brincadeiras exigem uma compreensão do que esta fazendo, não é o que se aparenta.

As brincadeiras podem ser desprovidas de conseqüências que as mesmas ações tem na realidade, abre-se assim janelas para a incoerência ultrapassando limites, para as transgressões e novas experiências.

Se observarmos com atenção falas, expressões e movimentos, enquanto as crianças brincam, iremos ficar impressionados com seu investimento, planejamento e organização das brincadeiras com a intenção de definir e negociar papéis, cenários, ações e conflitos. Isso acontece também nos momentos de imaginação (faz- de -conta) as maneiras de como as crianças agem, mudam as vozes, vocabulários, os modos de andar, etc.

Nesses momentos parecemos estar diante de atores de teatro. Nessas ações estão envolvidos muitos conhecimentos.

É brincando que aprendemos a brincar! Interagindo, observando, participando das brincadeiras que nos apropriamos dos processos básicos do brincar, ou seja, rotinas,

regras especificam os grupos sociais em que somos inseridos.

Partindo deste pressuposto podemos dizer que o brincar é uma apropriação de habilidades e conhecimentos, valores e sociabilidades. Constitui-se em sujeitos de aprendizagem, interpretam novas formas e vê o mundo com nossas formas.

## **2.2 A LIBERDADE DO BRINCAR**

Drummond expressa o sentimento da liberdade e desprendimento provido pelo brincar. Brincar seria “soltar a si mesmo”.

A liberdade do brincar é virar o mundo de ponta cabeça, transitam em diferentes tempos desafiar limites. A liberdade esta associada a criação de formas de expressão.

Ao brincar as crianças se constituem como agentes de experiências sociais regem relações, se afirmam como autores de suas práticas sociais e culturais.

Dessa forma a criança amplia os conhecimentos sobre si e sobre a realidade ao seu redor.

Certamente fica claro que o brincar é uma atividade significativa, por meio do qual os sujeitos se completam. É uma das principais formas de ação sobre o mundo.

Enfim, é preciso deixar que as crianças brinquem e assim aprenderemos a rir a inverter a ordem, a imitar, a sonhar, com isso reconheceremos como sujeitos e atores sociais plenos, fazedores da nossa história e do mundo que nos cerca.

### **2.3 O BRINCAR UM MODO DE SER E ESTAR NO MUNDO**

De acordo com o brincar é um modo de ser e estar no mundo. Diz-se necessário uma revisão proposta pedagógica e do projeto pedagógico de cada escola, pois estão ingressando crianças de seis anos, que irão encontrar diversas infâncias, de sete, oito e nove anos.

Partindo deste pressuposto faz-se necessário no currículo desta etapa, o brincar como uma das prioridades de estudos nos espaços de debates pedagógicos nos programas de formação continuada.

O brincar é uma expressão legítima e única da infância, a brincadeira nos tempos e espaços da escola é uma possibilidade de conhecer mais as crianças e as infâncias que constituem os anos/séries do ensino fundamental de nove anos.

Piaget estrutura o jogo em três categorias: o jogo de exercício – onde o objetivo é exercitar a função em si; o jogo simbólico – onde o indivíduo se independe das características do objeto, funcionando em esquema de assimilação, e o jogo de regra, no qual esta implícita uma relação interindividual que exige a resignação por parte do indivíduo. Piaget cita ainda uma quarta modalidade, que é o jogo de construção, em que a criança cria algo.

Esta última situa-se a meio caminho entre o jogo e o trabalho, pelo compromisso com as características do objeto. Tais modalidades não se sucedem simplesmente acompanhando as etapas das estruturas cognitivas, pois tanto o bebê pode fazer um jogo de exercícios, como também uma criança poderá fazer sucessivas perguntas só pelo prazer de perguntar.

Para ele, a origem do jogo esta na imitação, que surge da preparação reflexiva. Imitar consiste em produzir um objeto na presença do mesmo. É um processo de assimilação funcional quando o exercício ocorre pelo simples prazer. A essa modalidade de jogo, Piaget denominou-se jogo de exercício. Em suas pesquisas, ele

mostra que a imitação passa por etapas até que, com o passar do tempo, a criança é capaz de representar um objeto na ausência do mesmo. Quando isso acontece significa que há uma evocação simbólica de realidades ausentes. É uma ligação entre a imagem (significante) e o conceito (significado), capaz de originar o jogo simbólico, também chamado de faz-de-conta.

Para Piaget, o símbolo nada mais é do que um meio de agregar o real dos desejos e interesses da criança. Paulatinamente, o jogo simbólico vai cedendo lugar ao jogo de regras, porque a criança passa do exercício simples às combinações sem finalidade e depois com finalidades. Esse exercício vai se tornando coletivo, tendendo a evoluir para o aparecimento de regras que constituem a base do contrato moral.

As regras pressupõem relações sociais ou interpessoais. Elas substituem o símbolo, enquadrando o exercício nas relações sociais. As regras são para Piaget, a prova concreta do desenvolvimento da criança.

Segundo Vygotsky, o brinquedo pode criar uma zona de desenvolvimento proximal (capacidade que a criança possui), pois na brincadeira a criança pode comportar-se num nível que ultrapassa o que esta habituada a fazer, funcionando como se fosse maior e melhor do que é.

O jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo. Quando a criança é pequena, o jogo é o objeto que determina sua ação.

Sob o ponto de vista do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Ainda, segundo esse autor, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Pode parecer também no desenho como atividade lúdica. Do ponto de vista psicológico, Vygotsky atribui ao brinquedo um papel importante: aquele de

preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação.

Segundo o autor, a criança pequena, por exemplo, tem uma necessidade muito grande de satisfazer os seus desejos imediatamente. Quanto mais jovem é a criança, menor será o espaço entre o desejo e sua satisfação. No pré-escolar há uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizados de imediato, e é nesse momento que os brinquedos são inventados, justamente para que a criança experimentar tendências irrealizáveis.

A impossibilidade de realização imediata dos desejos cria tensão e a criança se envolve com o ilusório e o imaginário, onde seus desejos podem ser realizados. É o mundo dos brinquedos.

Segundo Vygotsky, a imaginação é um processo novo para a criança e constitui uma característica típica da atividade humana consciente. É certo, porém que a imaginação surge da ação e é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais.

Para Winnicott(1975), “A brincadeira é universal e própria da saúde:o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde.O brincar conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação na psicoterapia;traz a oportunidade para o exercício da simbolização e é também uma característica humana.”

Winnicott (1979)faz algumas colocações fundamentais sobre a brincadeira:”...as crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional...”, “...deve-se aceitar a presença da agressividade, na brincadeira da criança ...”, “...a angustia é sempre um fator na brincadeira infantil e, freqüentemente, um fato dominante..., “... as brincadeiras servem de elo entre, por um lado a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada...”

## **2.4 CONSIDERAÇÕES SOBRE AS TEORIAS DE PIAGET, VYGOTSKY E WINNICOTT**

Com bases em tais teorias, verificamos que, ao brincar e ao jogar, a criança constrói o conhecimento. E, para isso, uma das qualidades mais importantes do jogo e do brinquedo é a confiança que a criança tem quanto a própria capacidade de encontrar soluções. Confiante, podem chegar as suas próprias conclusões de forma autônoma. Assim, tanto o jogo quanto a brincadeira como o brinquedo, podem ser englobados em um universo maior, chamado de ato de brincar.

Podemos observar que o brincar não significa simplesmente recrear-se, isto porque é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

Nesse brincar está o pensamento, a verbalização, o movimento, gerando canais de comunicação.

A presente idéia vem ao encontro da crença de que a linguagem cultural própria da criança é o lúdico. A criança comunica-se através dele e irá ser agente transformador, sendo o brincar um aspecto fundamental para chegar ao seu próprio desenvolvimento integral.

Portanto, o ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso, e o prazer é o ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

## 2.5 O JOGO E SUAS APLICAÇÕES

O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades.

Os educadores se ocuparam durante muitos anos com os métodos de ensino, e só hoje a preocupação está sendo descobrir como a criança aprende. As mais variadas metodologias podem ser eficazes se não forem adequadas ao modo de aprender da criança.

A criança sempre brincou. Independentemente de épocas ou de estruturas de civilização, é uma característica universal; portanto, se a criança brincando aprende porque então não ensinarmos a criança da maneira que ela aprende melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente?

Já são conhecidos muitos benefícios de certos jogos. Porém é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo, explorando ao máximo esse momento com conhecimento das finalidades de cada jogo.

A proposta é ir além do jogo, do ato de jogar, para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo, ampliando desse modo a capacidade de jogar em si a outros objetivos, como exercício, desenvolvimento de habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem. Com objetivos claros, cada atividade de preparação e confecção de um jogo é um trabalho rico que pode integrar as diferentes áreas do desenvolvimento infantil dentro de um processo vivencial.

A criança tem pouco espaço para construir, para confeccionar brinquedos. “Numa sociedade de consumo, são sem dúvidas infindáveis os apelos que chegam até as pessoas, (...) Como mercadoria, a TV vende todos os valores, de produtos de limpeza a idéias, sentimentos e atitudes” (Resende, 1993, p.7). E como consumistas compramos a maioria delas. As crianças, então gastam a maior parte de seu tempo

livre diante da televisão e consomem os atraentes jogos e brinquedos eletrônicos. Não sobra tempo para criar, inventar e soltar à imaginação a criança acaba por não ter oportunidades de conhecer alguns de suas oportunidades de conhecer alguns de seus potenciais criativos por falta de tempo e espaço disponíveis.

A oferta de brinquedos eletrônicos e os atraentes jogos e brinquedos a disposição no mercado desmerecem o artesanato, colocando no lugar da satisfação de criar o gosto pelo consumo, trocando-se os valores entre o TER e o FAZER.

As crianças confeccionando seus próprios brinquedos aumentam a sua auto-estima, pois são capazes de realizar, de inventar as coisas com utilidade, conseguem dar valor a objetos que foram feitos por suas próprias mãos, e aprendem alguns valores pela importante para a vida. Cabe a nós educadores passar conteúdos e realizar avaliações de forma mais atraente e motivadora, e, buscar, pela confecção de jogos, atingirem diferentes objetivos.

### **Capítulo 3 O Jogo e a Socialização**

#### **3.1 A FAMÍLIA (GRUPO),O JOGO E O ESPAÇO**

Um dos aspectos importantes do jogo é a condição ou a possibilidade que ele dá a família ou grupo de vivenciar várias configurações no espaço, ou seja, várias formas de se situar no espaço.

A proposta do jogo por sua natureza ou característica de ludicidade, de brincadeira, de como se libera certo nível de ameaça, de medo da desestruturação, da impotência e amplia para as novas configurações espaciais, nova posições, movimento, aproximações, distanciamentos e esta movimentação no espaço, durante o jogo, processa uma nova organização ou reorganização hierárquica ajudando a por cada coisa no seu lugar. Colocando fronteiras ou limites claros nos espaços dos filhos e do casal, a família tem possibilidade de retornar seu processo de crescimento.

A experiência de Holzmann (1977, p.177-178), mostra que as novas configurações que os jogos possibilitam interferem no desenvolvimento de: Relações positivas entre os irmãos .Em 90% de 45 famílias , os filhos contam que estão mais amigos:atitude de maior integração do pai a família, maior autonomia das crianças em relação a vida escolar e também as atitudes de compreensão de cada um.todos os membros são importantes para a família,atitude de aceitação e compreensão de que cada membro e todos os membros tem qualidades e dificuldades específicas e que estas características dinamizam a vida da família.

### **3.2 O JOGO COMO AGENTE SOCIALIZADOR**

O jogo supõe uma relação social, supõe interação. Por isso, a participação em jogo contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência a regra, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal.É jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora e sentido da competição saudável , e da competição consciente e espontânea .

*“Jogar Uns Com os Outros ao invés de Uns Contra os Outros” (Deacove,Jim,2002)*

Um jogo infantil ao contrário do que muito pensam, não precisa ser espontâneo, idéia de criança, inventada ou escolhida por ela, para ser de seu interesse e ir ao encontro de suas necessidades. O fato de ser proposto por um adulto não faz dele menos jogo, uma brincadeira, algo que seja alheio ao mundo infantil. O que faz do jogo um jogo é a liberdade de ação física e mental da criança nessa atividade.

O importante é que seja proposta de forma que a criança possa tomar decisões, agir de maneira transformadora sobre conteúdos que são acessíveis e significativos para ela.O jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica.

Ele se baseia na manifestação de certas imagens, numa certa imaginação de realidade. O jogo se distinguiu da vida comum, tanto pelo lugar como pelo tempo que ocupa.

Se levarmos em consideração estas características para avaliar as atividades que a criança realiza, veremos que o jogo pode estar presente na rotina das pré-escolas tanto como esta presente na vida doméstica das crianças. Brincando, a criança busca compreender o mundo e as ações humanas as quais convivem em seu cotidiano (Nessen,1990.96).

*“Charles Darwin afirmou, claramente que, para a raça humana, o valor mais alto de sobrevivência está na inteligência, no senso moral e na cooperação social”*

*(Orlick,1989)*

### **3.3 O JOGO E O DESENVOLVIMENTO AFETIVO**

A convivência social para a criança pode ser muito enriquecedora se houver espaço para as características individuais desabrocharem. Quando uma criança brinca muitas coisas sérias acontecem, organiza-se todo o ser em função de uma ação. Por esta razão esse momento é sagrado: sendo cultivadas qualidades raras e fundamentais.

A infância tem que ser respeitada; a criança não é um adulto em miniatura, se for reduzida a isso, pior para ela e para a sociedade, pois a vida cobra as etapas não vividas. As necessidades lúdicas e afetivas da criança têm a mesma importância que as necessidades físicas. Se não forem atendidas, estar-se-á correndo o risco, desperdiçando as melhores oportunidades, quem sabe as únicas, de tornar a criança integrada e capaz de ser feliz.

Por várias razões, as crianças estão indo cada vez mais cedo para a escola. Sendo assim as escolas devem procurar programas que possam oferecer o desenvolvimento gradativo dos passos da infância, através de atividades lúdicas, jogos levando a descoberta de conhecimentos, o prazer de haver aprendido sozinha eleva o conceito da criança, tornando-a mais apta a aprender, porque passa a

confiar mais em si. Não apenas oferecer-lhes situações de conteúdos previamente sistematizados, aos quais elas terão de adaptar-se.

Ainda voltada para a produção da criança irá determinar o ter, mas sua realização pessoal dependerá de seu ser: felicidade é ser feliz.

Toda criança precisa de momentos e de canais de interiorização para encontrar-se, para harmonizar suas energias e poder alcançar seu equilíbrio.

Só o enriquecimento da vida poderá assegurar o equilíbrio e a vida interior da criança. É brincando que a criança expressa sentimentos e emoções que ela mesma desconhece; e assim através de experiências as mais variadas, vai

aprendendo a viver, libertando-se de seus medos e amadurecendo de dentro para fora, devagarzinho e com segurança que só as coisas naturais e verdadeiras oferecem.

Esse processo tão lindo, tão mágico, tem seu ritmo próprio. Acelerá-lo é prejudicá-lo.; Impedi-lo é uma violência de conseqüências imprevisíveis. Pela condição de ser em desenvolvimento, toda criança tem direito de viver sua infância como deve ser vivida, com respeito ao seu ritmo próprio de desenvolvimento e suas necessidades lúdicas e afetivas.

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente- ECA (1990), art.4:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, saúde à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, a profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (ECA, 1990).

O brinquedo e as brincadeiras são fontes de interação lúdica e afetiva, além de serem estímulo e aprendizagem.

Devido às exigências da vida moderna, as escolas de ensino infantil, devem resgatar a infância e proporcionar a criança o acesso ao mundo mágico do brincar, através de jogos e atividades lúdicas. Deve representar o reconhecimento do direito de brincar, e valorizar o brinquedo como fonte de desenvolvimento do equilíbrio. Seu valor como proposto alternativa para completar ou, até mesmo, neutralizar os efeitos da escolarização precoce, é indiscutível. Criando uma atmosfera muito especial, onde o mágico, o lúdico, a criatividade e o afeto têm prioridade.

Se as características individuais forem respeitadas passará do brincar para o trabalhar, sem perceber, pois continuará sentindo o mesmo prazer na atividade. Homem feliz é o que gosta do que faz. Brincar, trabalhar são formas de expressão e a criança que hoje brinca bastante aprende a engajar-se por prazer e, amanhã manifestará esse sentimento, engajando-se como cidadão participante no meio onde vive.

### **3.4 BRINCAR É COISA SÉRIA**

Para Velasco (Ano 1996,pg117) a criança que brinca se tornará um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, suportará melhor as pressões da vida adulta e terá mais criatividade para solucionar os problemas. Na criança a fala de atividade lúdica pode deixar marcas profundas e muitos dos problemas apresentados em consultórios médicos ou psicológicos surgiram pela provação desse trabalho infantil. Segundo o autor, ao ocupar seu tempo livre com brincadeiras, a criança torna-se mais criativa e responsável. Essas brincadeiras são lições de vida que a criança poderá se utilizar quando adulta.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.

O brinquedo é uma oportunidade de desenvolvimento, brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades. O brinquedo estimula a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

O brinquedo pode ser considerado sob dois aspectos: auto-expressão e auto-realização em nível de auto-expressão estão as atividades livres, construções, dramatizações, música, artes plásticas etc. Em nível de auto-realização, o brinquedo organizado, ou seja, aquele que tem uma proposta e, portanto, requer determinado desempenho.

Considerando que o brincar é algo natural e tão importante para a criança, por que privá-la dessa atividade. Dar oportunidade para que ela brinque é deixar que ela siga naturalmente seu desenvolvimento.

### **3.5 GANHADOR OU PERDEDOR? UMA NOVA PROPOSTA**

Quando escutamos a palavra “competição”, talvez a primeira coisa em que pensamos é um jogo: ganhadores e perdedores. Num jogo de voleibol, por exemplo, há um ganhador e um perdedor. É somente no jogo que encontramos “ganhadores” e “perdedores”? Vamos ver por um instante como aparece esse conceito em outros aspectos da vida.

Nossa sociedade transformou-se numa seqüência sem fim de competições. Estamos tão envolvidos dentro delas, que às vezes, nem estamos conscientes da competição. O sistema econômico está baseado na competição, igual a educação formal, que desde cedo nos ensina a vencer os outros no processo de conseguir o que se deseja.

Uma situação será definida como competitiva quando a realização dos objetivos de um de seus membros impede a realização dos objetivos dos demais.

A competição não se une as pessoas, antes as separa mais. Enquanto os membros de uma equipe estão unidos entre si, há sentimentos de separação e desumanidade contra os da outra equipe. Não é fácil ganhar a confiança do competidor, vencedor-vencido. A competição nos ensina a estar atentos aos pontos fracos de nossos adversários para poder tirar proveito dessa fraqueza. Na competição, o perdedor tem a culpa:

Propomos jogos que tem uma estrutura cooperativa. Quer dizer, são centrados na união e não no “uns contra os outros”. Propomos jogos que buscam a participação de todos, sem que alguém fique excluído, jogos onde o objetivo e a diversão estão centrados em metas coletivas e não em metas individuais.

Pode-se definir como uma situação de cooperação aquela em que os objetivos dos indivíduos, numa determinada situação, são de tal natureza que, para que um objetivo de um individuo possa ser alcançado, todos os demais deverão igualmente atingir seus respectivos objetivos.

Os jogos cooperativos têm várias características libertadoras, que são muito coerentes com o trabalho em grupo.

**Libertam da competição:** O objetivo é que todos participem para alcançar uma meta comum. A estrutura assegura que todos joguem juntos eliminando a pressão que produz a competição. O participante não se preocupa se vai ganhar ou perder, seu interesse esta na participação.

**Libertam da eliminação:** O esboço do jogo cooperativo busca a integração de todos. Muitos jogos tratam de eliminar os mais fracos, mais lentos, os mais inábeis, etc, a eliminação é acompanhada pela repulsa e desvalorização. O jogo cooperativo busca incluir e não excluir.

**Libertam para criar:** Criar é construir e, para construir, a colaboração de todos é fundamental. As regras são flexíveis, e os participantes podem contribuir para mudar o jogo. Os jogos podem ser adaptados ao grupo, aos recursos, ao meio ambiente e

ao objetivo da atividade. Muitos jogos competitivos são muito rígidos, inflexíveis e dependentes de equipes especiais. Tudo isso ocorre porque estão excessivamente orientados para o resultado final. O jogo cooperativo, por sua vez, enfatiza o processo: o importante é que os jogadores alegrem-se participando.

Libertam da agressão física:

Certamente gastamos energia nas atividades físicas, mas se promovemos a agressão física contra o outro, estamos aceitando um comportamento destrutivo e desumanizante. Tornar a agressão física obrigatória através das regras do jogo é ensinar os participantes que são aceitáveis bater, derrubar e maltratar os outros. Nos jogos cooperativos busca-se eliminar estruturas que exigem a agressão contra os outros.

Algumas sugestões para a realização dos jogos cooperativos:

Jogando dentro das estruturas cooperativas, dando ênfase a participação e a auto-estima de cada pessoa;

Criando jogos em que cada participante pode estabelecer seu próprio ritmo;

Adaptando jogos já conhecidos, diminuindo a importância do resultado final e eliminando o contato físico do tipo destrutivo.

Na apresentação de alternativas de jogo, devemos promover um ambiente que tenha presente a pessoa. Uma das coisas que devemos ressaltar é que, na relação com os grupos, todos estejam mais propensos a compartilhar os recursos humanos e materiais (por exemplo: idéias, habilidades, preocupações, sentimentos, respeito, bens materiais, tempo, espaço e responsabilidade). Nos jogos podemos ir desenvolvendo na criança certas atitudes que são importantes:

A empatia é a capacidade de “pôr-se no lugar do outro”. A empatia tem a ver com a possibilidade de sentir como está o outro: suas preocupações, suas expectativas, suas necessidades e sua realidade. A raiz da palavra significa “sinto contigo”.

A cooperação é a capacidade de trabalhar em prol de uma meta comum. Tem a ver com o desenvolvimento das habilidades necessárias para poder resolver problemas em conjunto. Nesse sentido esta relacionada com a solidariedade e a organização.

A estima é a capacidade de reconhecer e expressar a importância do outro: suas percepções suas contribuições e suas necessidades. Tem a ver com a confiança do grupo e a auto-estima, problemas e perspectivas.

## CONCLUSÃO

De acordo com os objetivos que motivaram o presente trabalho, foi possível comprovar a contribuição do brincar no desenvolvimento da criança.

Por meio dos jogos e brincadeiras conseguem-se estabelecer relações, tirando barreiras que impedem uma verdadeira comunicação. Se desperta na criança o sentido da solidariedade, esquecida pelo individualismo e egoísmo. Busca-se em colaboração efetiva. Afastando a frieza, a indiferença, a agressividade, o desejo da dominação e o tratamento da pessoa como objeto. Provocam na criança uma busca de identidade, fazendo sentir-se como parte integrante do mundo que vive e como ele realmente é, com suas limitações, deficiências, habilidades, tendências positivas e negativas.

É jogando que as crianças aprendem a pensar discernir, ousar, criar e experimentar a própria vida. O jogo desenvolve um espírito construtivo entre as pessoas e desperta a sua imaginação.

A importância dos jogos esta cada vez mais aceita, tanto em escolas como outros grupos, visto que pelo benefício que proporciona a saúde física e mental não só da criança como também do adolescente e do adulto.

Existe uma ligação íntima, entre os jogos e competição, cooperação, acomodação e socialização. A competição é um elemento fundamental dos jogos, sem esta, muito do seu encanto desapareceria. A luta contra o adversário, um obstáculo, uma dificuldade, é da própria natureza dos jogos. Mas nada mais prejudicial do que o excessivo espírito de competição que tem que ceder lugar a cooperação, muito mais significativa. A cooperação exige a adaptação do indivíduo ao grupo, fazendo com que, por meio de uma assimilação consciente de idéias e dos ideais do grupo, o indivíduo se socialize.

Os jogos devem estimular e desenvolver o espírito de competição, para que a pessoa tenha coragem de enfrentar obstáculos e lute pela própria vida. Por outro

lado é necessário criar o espírito de auto-estima baixo pelo complexo de ser “perdedor” em vez de ser vencedor, levando a pessoa ao individualismo, o que é contra a própria estruturação do ser humano, visto que ele é um ser social e necessita viver em sociedade.

Importante é conscientizar que o jogo não é apenas uma recreação, mas que ela também aprende brincando, portanto, os jogos podem e devem fazer parte da educação e aprendizado, desde que bem selecionado para cada atividade.

Existe a necessidade de uma preparação do professor ou orientador que utilizará os jogos, quando for transmitir um conteúdo ou uma mensagem, pois não se pode ser negligente a ponto de levar tudo na “brincadeira” ou de não aproveitar a essência do jogo para compreensão clara do objetivo que se quer alcançar com eles.

É importante ressaltar, de que os educadores precisam estar atentos que, facilmente, os educando poderão preferir os jogos competitivos e aos cooperativos. Isso se deve a sociedade competitiva em que vivemos. Todavia é função do educador, mostrar alternativas que possam provocar mudanças no educando para que, este possa agir como cidadão cooperador, dos quais nossa sociedade precisa.

## BIBLIOGRAFIA

BROTTO,Fábio Otuzo,Jogos Cooperativos:se o importante é competir, o fundamental é cooperar! Ed.Re-Novada-Santos,SP : Projeto Cooperação,1997

DEACOVE ,Jim, Manual de jogos cooperativos.Santos ,SP:projeto Cooperação,2002.

Estatuto da Criança e do Adolescente.São Paulo,2007.

Ensino fundamental de nove anos:orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade/organização do documento:Jeanete Beachamp,Sandra Denise Pagel ,Aricélia Ribeiro do Nascimento.-Brasília:FNDE, estação Gráfica, 2006.

FRIEDMANN,Adriana.O desenvolvimento da criança através do brincar-São Paulo: Ed.Moderna,2006

KISHIMOTO,Tizuko Morchida,jogo brinquedo brincadeira e a educação,11°ed./-São Paulo:Cortez 2008.

.

