



FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO

Graduação

GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

Os jogos pedagógicos na series iniciais

Patrícia de Lourdes Dias Lima
Roberta Granchi Dias Heinzl (Orientadora)

RESUMO

Este artigo enfatiza a importância da relação do brincar em família no desenvolvimento do ensino e aprendizagem na criança. Na escola o lúdico já está sendo utilizado frequentemente na aprendizagem do aluno como um excelente instrumento para os professores, principalmente nos primeiros anos da educação básica. Porém, também é importante destacar a utilização do lúdico dentro das famílias também como um instrumento facilitador do saber. A pauta em questão buscou teorias onde se ratifica que alunos que possuem um ambiente familiar onde as brincadeiras fazem parte da rotina doméstica, costumam desenvolver melhor as atividades da escola e tem uma boa interação com colegas e professores, obtendo um melhor desenvolvimento social e cognitivo. Relacionando ainda à pauta as mudanças ocorridas na família ao longo do tempo e sua consequência na atualidade. Essa relação social que o aluno trás de casa é a sua primeira aprendizagem, pois a criança é um ser em formação, e cabe a escola observar e intervir positivamente no seu desenvolvimento.

Palavras-chaves: Jogo. Desenvolvimento infantil. Brincar. Educação.

ABSTRACT

This article emphasizes the importance of the relationship of family play in the development of teaching and learning in children. At school, play is often used in student learning as an excellent tool for teachers, especially in the early years of basic education. However, it is also important to highlight the use of play within families as an instrument to facilitate knowledge. The guideline in question sought theories that ratify that students who have a family environment where the games are part of the domestic routine, usually develop the school activities better and have a good interaction with colleagues and teachers, obtaining a better social

and cognitive development. Relating still to the agenda the changes that have occurred in the family over time and their consequences in the present time. This social relation that the student brings home is his first learning, because the child is a being in formation, and it is up to the school to observe and intervene positively in its development.

Keywords: Game. Child development. Education.

Introdução

Toda pesquisa surge a partir da preocupação com um problema que desperta o interesse do pesquisador. Este trabalho é fruto de uma inquietação, referente à importância do jogo frente à alfabetização de alunos nas séries iniciais.

Trata-se de uma preocupação básica daqueles que buscam saber como os jogos interferem positivamente na alfabetização, ancorando-se em uma nova concepção de ensino e nesta nova ideia, adaptando o ensino, se apoiando em jogos lúdicos como um meio de renovar a forma em que os alunos aprendem.

Assim tratando-se dessa pesquisa, tem tomado como objetivo principal, o dissertar sobre os jogos e como influência.

1 A importância do brincar no desenvolvimento infantil

A pesquisa sobre o brincar tem papel central na compreensão e entendimento sobre os sujeitos e seu processo de desenvolvimento humano. Deve-se partir do pressuposto que para compreender sobre a criança e seu desenvolvimento é necessário analisar os condicionantes da cultura, que acabam moldando o ser humano que está em contato com esse tipo de cultura, está sendo guiada pela forma de organização da sociedade a sua volta, e sendo consequência dos processos e interações históricas.

Se baseando na cultura, fazendo uma linha histórica, analisamos as evoluções feitas de jogos e brincadeiras através da história. Para contrapor esta visão, vem a corrente sócio histórica, que destaca um comportamento plástico que pode ser transformado com o meio e o processo histórico – cultural.

Para isso, precisamos analisar o jogo em diversas culturas, com diversos modos de organização social e principalmente no que se refere as

transformações na atividade de trabalho. Assim, de acordo com as mudanças históricas, sociais e culturais, pode-se articular com as transformações da atividade lúdica e ver as modificações do jogo.

Assim, o estudo sobre o brincar, se relaciona com a cultura e o indivíduo, já que o desenvolvimento passa a ser olhado como síntese das relações do indivíduo com as condições histórico - sociais. Para isso, temos que ponderar várias questões importantes da atividade lúdica.

A primeira questão é se o jogo é ou não uma atividade historicamente relacionada com mudanças nos grupos sociais. Diante disso, vários teóricos mostram que o aparecimento do jogo está de fato relacionado às transformações dos instrumentos e as relações de trabalho, onde a criança desde pequena é mergulhada no mundo das relações de trabalho, para fim de subsistência de seus membros, afastando-as do brincar.

Elkonin (1984) nos mostra que na trajetória de transformações dos objetos lúdicos aparecem primeiro aqueles que são cópias dos instrumentos de trabalho, apenas diferenciando-os quanto ao tamanho: objetos feitos para o trabalho e objetos feitos para brincar, sendo o trabalho o ponto chave.

Assim, a atividade lúdica está relacionada a três categorias fundamentais: objetos, ação e mediação social, sendo esta última fundamental para o desenvolvimento humano, e que constitui o ser humano em suas múltiplas facetas.

A pré-história das ações lúdicas é a história da criança com os objetos, através de ações que vão sendo moduladas na cultura em que a criança se desenvolve. Neste período, a presença do adulto é inevitável, mediando assim o contato da criança com o mundo e apresentando-a aos objetos. Aqui se destaca o uso da linguagem, pois a criança não vai somente manipular, mas agir e comunicar-se através da palavra.

Os primeiros contatos da criança com os objetos não podem ser chamados de jogo, constituem a base para seu desenvolvimento, pois a criança apreende os aspectos técnicos - operatórios, as propriedades dos objetos e as operações necessárias para manipulá-los. Explicando melhor: a criança, primeiro entra em contato com o objeto e em seguida adapta-se a ele. É uma atividade prática – utilitária que termina com a significação dos objetos. Assim, origina-se o jogo simbólico.

Ainda é sustentado, que a criança precisa ter o domínio dos objetos através de ações utilitárias e práticas, para poder desenvolver e dar significado ao objeto, que este é estabelecido através do ato direcionado da criança na brincadeira

No processo de constituição da capacidade lúdica, a presença do outro é imprescindível, pois se deparam com pessoas que provocam e propõem ações simbólicas como o faz de conta, através da fala e do agir para brincar, e assim num misto de brincadeira a criança passa a assimilar a realidade e a se desenvolver, originando a atividade lúdica com a intervenção de um adulto. Daí a necessidade de a criança brincar desde pequena, pois isto possibilita o seu desenvolvimento social, cognitivo e afetivo.

A utilização dos objetos está articulada com a disponibilidade de elementos que são representativos e reais, como bonecas, carrinhos, cavalinhos, que circundam a criança desde o seu nascimento. Primeiro a criança entra em contato com o lúdico através do brinquedo, que passa a ser o seu objeto real e imaginário, e que vai antecipando os dados da realidade, ao passo que a criança cresce e se apropria de novos instrumentos e ações mais complexas e múltiplas.

Quando a criança assume o papel, muda e reestrutura as ações com os objetos, que se tornam mais variadas, se aproximando da realidade. A criança dependendo de sua idade, passa da fantasia para a realidade e assim age sobre esta.

Mas muitas vezes, ocorre o inverso, onde a criança dependendo do objeto passa a imaginar uma temática. O cenário temático é importante para a criança menor, pois as mais velhas já conseguem sustentar seu papel, independente dos objetos. Esses papéis são fundamentais na estrutura do jogo e passam a se modificar, se tornando mais tipificados e favorecendo o surgimento de temáticas orientadoras do jogo reguladas por regras.

Pode-se dizer que esta sequência: ações, papéis e temáticas consistem no percurso da criança se apropriando da atividade lúdica e mostrando a trajetória de seu desenvolvimento nas diversas áreas (cognitiva, afetiva e social). Isso não quer dizer que essas mudanças e trajetórias ocorram em um processo linear e sistemático, ou seja, numa ordem exata. Sabemos que há posições

inversas e retrocessos, gerando contradições e conflitos baseados em fatores hereditários, culturais, de mediação social e pedagógica.

O jogo de papéis é marcado por regras reguladas por outro sujeito. Por isso, para muitos teóricos, o mundo do jogo tem leis precisas, que são reflexos das relações reais das pessoas com os objetos. Daí a necessidade de a criança brincar, criar ações entre a fantasia e o real, para cada vez mais se inserir neste mundo e possibilitar seu desenvolvimento.

A criança no desempenho de papéis transporta tudo o que vê no mundo real para a esfera imaginária, através de temáticas que se originam da realidade ou que experimentam em sua vida cotidiana. Brincando a criança está colocando para fora suas angústias, medos e aprendendo a resolvê-las através do imaginário.

Mas para todo este jogo ocorrer, é necessário um substrato fundamental e indispensável, que é a linguagem da própria criança que permite novas estruturas lúdicas e a linguagem do outro através da mediação social.

Já ressaltamos que para a capacidade lúdica ocorrer, faz-se necessário a presença de alguém que atribua significados ou intenções lúdicas às ações das crianças, além dos instrumentos e objetos.

Primeiramente a fala acompanha as ações das crianças e é utilizada para nomear os objetos. No início do desenvolvimento predomina a ação, onde está determina o que o objeto vai representar. Ao passo que, com as experiências, esta relação se inverte de modo que o significado através da palavra passa a determinar as ações.

A capacidade de assumir papéis sustenta-se através das pessoas que acompanham o desenvolvimento da criança, mostrando a semelhança entre o que ela faz simbolicamente no jogo e o que fazem as pessoas na realidade. Assim, a criança aprende a nomear-se como o adulto e passa a assumir papéis definindo assim as ações que irá executar. Neste ponto, a linguagem é fundamental e imprescindível no desempenho de papéis, na troca de mensagens e na representação.

Através de perguntas à criança, esta começa a nomear a temática envolvida, favorecendo a consciência sobre a situação lúdica como um todo. Ao passo que, a criança se desenvolve e esta atividade torna-se mais elaborada, planejada e controlada.

Cada autor aponta estes aspectos de uma maneira. Salientando que regras e imaginário são pontos chave em ambos os jogos (papéis e regras). Segundo Vygotsky (1988), no jogo de papéis as regras estão ocultas, o imaginário sobressai, dando a impressão de ser o único processo psicológico desta atividade. O mesmo pode se dizer às regras, onde é o imaginário que continua presente, mas encoberto.

Podemos ver isso, em fragmentos de seus trabalhos, nos quais diz: “A evolução do brinquedo se dá a partir de uma equação em que o imaginário predomina, explicita-se mais que as regras, para uma equação em que as regras predominam e o imaginário se oculta, encobre-se” (p.115).

Percebe-se que esta também é a evolução dos jogos, que desenvolvem dos jogos de papéis com regras encobertas até os jogos com regras explícitas. As regras se tornam complexas à medida que as ações lúdicas se tornam enriquecidas e múltiplas.

Segundo Vygotsky (1988), à medida que a criança cresce, o jogo de regras ocupa um espaço e importância cada vez maiores, sendo este processo acompanhado por um declínio do jogo de papéis, onde o brinquedo não tem mais o mesmo significado.

Assim, podemos dizer diante desta evolução do brincar, que a atividade lúdica é uma das formas pelas quais a criança se apropria do mundo em seu processo de constituição, enquanto sujeito histórico. O brincar tem uma participação e importância fundamental no desenvolvimento do sujeito, buscando capacitá-lo a dominar conhecimentos, modos de ação, relação entre sujeitos.

2 O jogo e o jogar: um aliado na alfabetização

O “lúdico” é utilizado no sentido de jogar, brincar, representar e dramatizar. É nesse brincar que a criança constrói seu espaço de experimentação de transição entre seu mundo interno e externo, principalmente, entra em contato com o outro. É também através do lúdico que conseguimos entender o funcionamento do processo cognitivo, afetivo e social.

Na teoria sócio – histórica sobre a atividade lúdica, o jogo, particularmente, o que se conhece como jogo de papéis, é largamente apontado

na Psicologia como uma atividade fundamental para o desenvolvimento psíquico da criança.

Vygotsky, Leontiev e Elkonin são os principais representantes que investigaram o jogo de maneira sistematizada, dentro desta matriz de pensamento psicológica. Entre eles encontraram-se diversos pontos de intersecção. Com objetivo de buscar concordâncias sem eliminar divergências, os aportes destes teóricos serão apresentados, procurando-se preservar as especificidades de cada um deles.

Estes partem do pressuposto de que a compreensão sobre o homem não pode prescindir da análise de fatores condicionantes da cultura, ou das condições sociais concretas de vida que modulam o desenvolvimento do sujeito. Isto significa entender e revelar como as formas de organização das sociedades e, em especial, o que se dispõe como recursos semióticos, afetam e constroem os indivíduos.

Os teóricos da corrente sócio – histórica, partem da ideia de que a compreensão da atividade lúdica implica fundamentalmente, investigar o que leva a criança a se envolver na esfera lúdica, nesta fase da vida, para eles é necessário identificar as necessidades infantis (no sentido de tudo o que motiva à ação). Este processo de identificação das necessidades da criança precisa ser feito não através de transposições literais de motivações adultas (simbolizar, por exemplo), nem através de interpretações do período da infância, durante o qual a busca do prazer, de um estado homeostático e/ou de superação de situações traumáticas.

O primeiro teórico dentro do modelo sócio – histórico a apontar a incorreção das perspectivas existentes sobre o jogo foi Vygotsky. Em seu ensaio psicológico “La Imaginacion y el Arte em la Infância”, aborda a capacidade imaginária do homem e as atividades das quais ela emerge, e tece considerações importantes sobre as relações entre a realidade (e, portanto, as condições históricas – culturais) e a imaginação. Para Vygotsky (1988, p. 37), “[...] todo homem, por mais genial que seja é produto de sua época e de seu ambiente [...]”.

Pesquisas existentes sobre a atividade lúdica fazem referência a um predomínio de descrições de indicadores, o que fornece um quadro detalhado dos aspectos externos do jogo, mas não permite compreendê-lo como processo.

O desenvolvimento do jogo é descrito como um avançar automático em níveis sequenciais, gradualmente mais complexos.

Elkonin, tem como objetivo levar-nos a entender o jogo em sua natureza processual. É necessário que se possam observar mudanças que ocorrem e flagrá-las através da inserção ativa do pesquisador.

Leontiev analisa o jogo de maneira integrada com seu interesse em entender as atividades do homem e seus componentes (ações e operações), bem como em esclarecer de que forma os instrumentos, historicamente modulados e presentes no cotidiano dos grupos humanos, se articulam com transformações de seu psiquismo. Seu trabalho sobre a atividade lúdica encontra-se como um dos elementos em seus esforços para compreender a consciência humana, como uma forma particular e muito mais complexa de reflexo psíquico da realidade.

O processo do jogo na alfabetização é muito útil, pois, através do jogo podem-se trabalhar vários pontos centrais como: ansiedade, rever limites, desenvolvimento da autonomia, coordenação motora, organização espacial, atenção, concentração, antecipação e estratégia, raciocínio, discriminação auditiva e outros. Tais pontos preparam a criança para a construção do conhecimento, e daí para a alfabetização é só uma questão de tempo.

3 O papel do educador nos jogos e brincadeiras

O professor tem um papel importante na realização dos jogos e brincadeiras, pois não adianta ele apenas observar o jogo, mas também saber o momento de interagir com os jogadores para que possam transferir o aprendizado para o seu dia a dia. Teixeira (2010, p.65) diz que “Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica de este profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-la e orientá-las”.

[...] No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é 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 (VYGOTSKI, 2007, p.134).

Para Vygotsky (2007), no brinquedo acontecem as maiores aquisições de uma criança, e são elas que se tornarão, no futuro, seu nível básico de ação real e moralidade. No brinquedo a criança passa a agir não apenas pela percepção imediata dos objetos, por exemplo, quando vê uma folha de papel e imediatamente a rasga ou amassa, ela começa a dirigir suas ações de 2128 formas independentes daquilo que ela vê, ela pode ver uma folha de papel e brincar de “aviãozinho”. Forma-se uma nova relação entre o que a criança vê, sua percepção visual, e o que a criança pensa, o significado que aquela ação e aquele objeto têm para ela naquele momento. Um pedaço de madeira pode deixar de ser simplesmente um pedaço de madeira, para a criança ele pode se tornar um cavalo.

4 A concepção de Henri Wallon

Este autor discreto em suas publicações, ao longo de toda sua vida, ele se dedicou na realização de pesquisas para conhecer a infância e os caminhos da inteligência, mostrou que a criança não é apenas cabeça, mas comprova também a existência de um corpo e emoções em sala de aula.

Para brincar existe um acordo sobre as regras ou uma construção de regras que são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira e sendo desfeita quando não é bem aceita pelos participantes.

Wallon (2004, p. 98) destaca que:

[...] 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.

Para Vygotsky (1978) e Wallon (1977), o desenvolvimento se dá através da formação da criança, que é objetivado pelo ambiente físico e social esse conhecimento é compreendido como um processo interrompido, sem limites claros.

Wallon entende por pessoa o “ser total, físico-psíquico e tal como ele se manifesta pelo conjunto do seu comportamento” (WALLON, 1975, p.131). Ela irá

se formar ao logo do processo de desenvolvimento, sofrendo acentuadas transformações em sua evolução. Sua configuração, porém, só se torna possível mediante um processo no qual a criança faz a dissociação do seu eu do “poder de diferenciação, de crítica e de análise, que é afetivo, mas intelectual” (WALLON, 1979, p.139).

Toda criança tem um determinado tempo para se desenvolver. Depende somente da idade e do ambiente em que ela esteja para conquista de cada fase, uns alcança essa transformação antes da idade prevista e outras no tempo determinando (Wallon, 1979, p.139).

4.1 A ideia de Kishimoto

Entre os autores citados neste estudo, esta autora, talvez seja a que mais indaga acerca do assunto. Tornou-se pesquisadora em educação infantil e coordenadora de laboratórios de brinquedos e materiais pedagógicos.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo, vincula se ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de criança (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção de Kishimoto sobre o homem com seu símbolo, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova “pedagogia da criança.” Kishimoto vê o jogar como gênero da “metáfora” humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

Para Kishimoto (1997, p. 36):

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 considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Assim Kishimoto (1997) mostra que a brincadeira/jogo é instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem.

Kishimoto, (1997) traz uma coletânea com diversos artigos e um alerta para os educadores, para que eles possam descobrir a verdadeira importância do jogo na educação infantil. A autora atenta para que os professores não venham ver o jogo como um mero momento de distração, pois a educação infantil oferece muito mais do que um mundo de sonhos e imaginação. É neste momento do jogo que a criança absorve o máximo de informações.

Kishimoto (1993) afirma que os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Kishimoto (2001) fala que o jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade que possui um sistema de regras a ser obedecido pelos participantes e que distinguem uma modalidade de outra, também pode ser apenas um vocábulo usado no cotidiano para designar algo dentro de um determinado contexto social. Assim, pode-se compreender o jogo: diferenciando significados atribuídos a ele por culturas diferentes, pelas regras ou pela situação imaginária que possibilita a delimitação das ações em função das regras e pelos objetos que o caracterizam.

Ao trazer esses sentidos para o termo jogo ela esclarece cada um deles e diz que no primeiro sentido “[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui” (KISHIMOTO, 2001, p.17). Por conta disso, o termo jogo pode possuir significados distintos, de acordo com a cultura e a época. O segundo sentido se refere ao sistema de regras característica de cada jogo, na qual é possível distingui-lo dos demais. O terceiro trata o jogo como o objeto que o materializa, pois, alguns jogos não podem acontecer sem um determinado objeto.

4.2 A teoria de Adriana Friedmann

Friedmann (1996, p. 40), autora de vários livros relacionados com o universo da criança e do brincar, afirma:

[...] Quando se afirma que este tem a ver com as tradições popular não se pode cair na ideia de que este seja sobrevivência intocada, que somente foi criativo e dinâmico no lugar e no grupo onde originou: em qualquer cultura, tudo é movimento. O ser humano faz, refaz, inova, recupera, retoma o antigo e a tradição inova novamente, incorporando o velho no novo e transforma um como poder do outro.

Friedmann fala sobre os jogos tradicional popular que não são intocáveis mais que poder se modificando pelo homem, através da sua criatividade buscando inova os jogos sem perder a sua essência, incorporando o velho no novo. Esse processo de modificação se tem através das transformações dos indivíduos que está relacionado com o ambiente se vive.

Friedmann (1996, p. 56), afirma que é necessário dar atenção especial ao jogo, pois as crianças têm o prazer de realizar tarefas através da ludicidade. E quando isto acontece vivência o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual. O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica.

Friedmann (1995, p. 56) contempla as três formas de jogo de acordo com a teoria de Piaget, tais formas são baseadas nas estruturas mentais, a primeira forma é o:

Jogos de Exercício Sensorimotor - Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação.

Para exemplificar os jogos de exercício sensórios motores que são trabalhados na educação infantil citarão as músicas como meio de estimular a audição, as mini bolas para o tato, as refeições para o paladar e as brincadeiras com as bolas grandes para aprimorar o desenvolvimento físico-motor

Segundo Friedmann (1995, p. 56) a segunda forma é o:

Jogo Simbólico - Entre os dois e os seis anos a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. Nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanta no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza

sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de autoexpressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro dessa categoria destacam-se os jogos de faz-de-conta, de papéis e de representação (estas denominações variam de um autor para outro).

O teatro, os contos, as fabula são elementos para se trabalhar os jogos simbólicos, pois é nesta fase a criança exterioriza todos os seus sentimentos, elas imitam as situações que são vivenciadas no seu dia-a-dia. A imaginação é fundamental para a realização destes jogos.

Para a autora Adriana Friedmann (1995, p. 56) a terceira forma é o:

Jogos de Regras - Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras: - regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo); - regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensorimotoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos.

Neste jogo as crianças têm regras a serem cumpridas, onde precisam se interagir umas com as outras. É preciso que suceda o entendimento e o comprometimento de ambas às partes para então executar o jogo. Desta forma os exemplos para estes jogos são: futebol, xadrez e etc.

Friedmann (1995) afirma que o jogo contribui para o desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento. É fundamental acreditarmos no jogo como elemento importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter

conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à educação infantil, pois através dessas atividades a criança autoexpressa.

Considerações Finais

Este estudo foi realizado através de uma busca bibliográfica, onde buscou ressaltar os jogos na educação infantil, como uma ferramenta primordial no processo de desenvolvimento da criança. O jogo é considerado importante no que se refere à aquisição de conhecimento e desempenho no âmbito escolar. Com este estudo tornou-se possível compreender melhor a ação do jogo no desenvolvimento da criança tanto cognitivo, social, emocional e físico-motor.

Conclui-se também de quão importante é o papel dos educadores nesse processo de mediação ensino/aprendizagem na vida dos alunos. Ainda é preciso que se tenha uma percepção ativa dos comportamentos apresentados pelos alunos em sala de aula, pois, de certa forma o reflexo do seu ambiente social, será imposto no dia a dia escolar. Dessa forma, será possível identificar os tipos de jogos a serem utilizados em sala de aula.

Referências

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Ed. Loyola, 1998.

BOSSA, N. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

ELKONIN, O. B. **Psicologia del juego**. Havana: Editorial Pueblo Y Educación, 1984.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, A. **Jogos Tradicionais**. 2016.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. [org.]. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez 1998.

LEONTIEV, A. **O desenvolvimento do psiquismo**. Lisboa: Horizonte Universitário, 1978.

LOPES, M. da G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MOREIRA, P. R. **Psicologia da Educação**. Interação e Individualidade. São Paulo: FTD, 1999.

PAIN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. 3. ed. São Paulo: Summus, 1999.

SLADE, P. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Editora Summus, 1978.

TEIXEIRA, S. R. de O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Livraria Martins, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia**. Madri: Visor, 1997. (Obras Escogidas, V).

WALLON, H. **Origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manda, 1989.