



FACULDADES MAGSUL

BRUNA ESTEFANI FERNANDES MEIRELES

**JOGOS E BRINCADEIRAS: O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO
NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

PONTA PORÃ
2016

BRUNA ESTEFANI FERNANDES MEIRELES

**JOGOS E BRINCADEIRAS: O DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão apresentado à Banca
Examinadora das Faculdades

Magsul de Ponta Porã, como exigência
parcial para obtenção do título de licenciatura
em Pedagogia.

Orientador: Prof. Mndo Genivaldo Antônio
Alves

PONTA PORÃ -MS
2016

BRUNA ESTEFANI FERNANDES MEIRELES

**JOGOS E BRINCADEIRAS: O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão apresentado à Banca
Examinadora das Faculdades

Magsul, como exigência parcial para
obtenção do título de Licenciatura em
Pedagogia.

Banca examinadora

Orientador: Prof. Mndo Genivaldo Antônio Alves
Faculdades Magsul

Membro: Profª Ma.Bruna Bobato Serejo
Faculdades Magsul

Ponta Porã, 13 de dezembro de 2016.

Dedico este trabalho primeiramente a Deus que se fez presente em todos os momentos me proporcionando força e coragem para prosseguir, dedico também a minha mãe Ramona Deolinda que me incentivou e acreditou em minha formação, ao meu namorado Danilo Natan dos Santos que sempre esteve ao meu lado me ajudando e torcendo por mim, não poderia deixar de dedicar a minha querida irmã Liz Carolina que mesmo de longe torceu por mim. Eternamente grata a Deus, por vocês estarem presentes comigo nesta longa caminhada, por sempre me auxiliarem nos momentos de dificuldade.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço ao meu Deus por ter me sustentado até aqui, me dando força e me mantendo em pé, que me cuidou e me guardou em todos os momentos.

Agradeço muito, e imensamente a minha querida e amada mãe, que sempre esteve do meu lado acreditando em mim e estimulando sempre a nunca desistir, que sem medir esforços apesar da distância, esteve comigo desde o início, agradeço ao meu querido pai avo que sempre me colocou em suas orações torcendo por mim, a minha querida avo que mesmo não estando aqui presente em terra comigo, está em algum lugar me guiando e torcendo por mim me acompanhando de onde está. Enfim a toda minha família que são minha base que sem eles não teria chegado até aqui. Agradeço ao meu orientador Genivaldo Antonio Alves que me auxiliou com paciência e carinho, durante a construção deste trabalho.

As minhas queridas amigas Adrielly W, Daiane alvares e Bruna Gonzáles, que estiveram comigo nesta batalha, agradeço a Deus por ter me presenteado com a amizade de vocês, por ter dividido os melhores momentos desses 4 anos, e que sempre torceram por mim. Agradeço a minha irmã Liz Carolina que sempre permaneceu do meu lado, torcendo por mim, ao meu namorado que esteve presente comigo torcendo, e me dando palavras de apoio e de carinho, e a todos os meus amigos que estiveram comigo nesta longa caminhada que de alguma forma contribuíram.

Em geral agradeço a todos os professores que contribuíram para minha formação que fizeram parte da minha caminhada, e a todos os amigos, companheiros dessa caminhada que não foram citados, mas contribuíram direta e indiretamente, torcendo pela minha formação. Meu muito obrigada a todos.

Por mais longa que seja a caminhada o mais importante é dar o primeiro passo.
(*Vinícius de Moraes*)

Meireles, Bruna Estefani Fernandes. Alves, Genivaldo Antônio. **Jogos e Brincadeiras: O desenvolvimento cognitivo na educação infantil.** 2016. Trabalho de Conclusão de curso do curso de Pedagogia – Faculdades Magsul, Ponta Porã – MS.

RESUMO

O presente trabalho busca fazer aproximações entre que os jogos e brincadeiras, ocupam um espaço muito importante na Educação infantil, o questionamento apresentará a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil, que buscará os estudos e conceitos teóricos pautados em diversos autores sobre a temática. Catalogando-as com as entrevistas, observações e questionários, com o objetivo para responder a pergunta condutora: Em que medidas jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento cognitivo na educação infantil? A pesquisa será realizada como um estudo de caso de abordagem qualitativa, que terá como lócus uma sala do Jardim I de uma Escola Municipal situada no Município de Ponta Porã - MS. Utilizaremos como técnica para a coleta de dados: a observação participante do pesquisador, com essa técnica, terá o livre trânsito no local, podendo realizar suas observações, interagir com os sujeitos até chegar à análise dos dados, obtendo ou não as conclusões de sua pesquisa. A entrevista que é um dos principais instrumentos usados nas pesquisas das ciências sociais, desempenhando papel importante nos estudos científicos, que será utilizado com o professor da Educação Infantil, com o uso de um roteiro e aplicações de questionários semiestruturados.

Palavras-chave: Jogos e Brincadeiras, Desenvolvimento, Educação infantil.

LISTA DE FIGURAS E IMAGENS

Figura1 –Montagem de jogos Prdagogicos.....	39
Figura 2 -Trabalhando com cones, equilíbrio.....	41
Figura 3 - Faz de conta (panelinhas).....	42
Figura 4 -Contaçon de história.....	43
Figura 5 -Passando por circuito.....	44
Figura 6 - Brincando de amarelinha.....	45

SUMARIO

INTRODUÇÃO	12
1 REFERENCIAIS TEORICOS SOBRE: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	14
1.1 Jogos e Brincadeiras: Histórico e definição	15
1.2 A Educação através dos jogos e brincadeiras	17
2 O PROCESSO DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NA CRIANÇA	21
2.1 O jogo e Brincadeira: no processo cognitivo da criança	29
3. O CAMINHO DA PESQUISA QUALITATIVA E DISCUSSAO DE DADOS	33
3.1 Metodologia	34
3.2 Caracterização da escola	37
3.3 Exame e discussão dos dados	37
3.4 Análise e discussão dos resultados (entrevista com as professoras A e B)	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERENCIAS	51
APENDICE A-	53

INTRODUÇÃO

Ao inserir da criança na Educação Infantil representa uma das oportunidades dela ampliar os seus conhecimentos na sua nova fase de vida, ela vivência aprendizagens que passam a compor seu mundo, que envolve uma diversidade de relações e de atitudes; comunicação entre as pessoas; o estabelecimento de regras e de limites e um conjunto de valores culturais e morais que são transmitidos a elas.

A aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender têm ganhado força entre os educadores e pesquisadores nesses últimos anos, por considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

O jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo.

A partir dessas considerações vise-se responder a seguinte pergunta:
Jogos e Brincadeiras: O desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil

Tem como objetivo geral compreender a importância das brincadeiras e jogos na vida do aluno, no seu processo de aprendizagem, analisando o docente a fim de conhecer, como utilizar os jogos e brincadeiras no seu desenvolvimento cognitivo, pretendendo-se assim alcançar através de pesquisas o fator importante no seu desenvolvimento e objetivos específicos como; Compreender os jogos e brincadeiras a partir de um breve histórico; Analisar o PPP da Escola

ser pesquisada ; A Educação Infantil; entender como os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da criança.

Justifica-se que a medida que busca para refletir a importância das brincadeiras e jogos que as crianças tem hoje em dia, de que maneira desperta, a imaginação levando em conta a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo. O objetivo dessas brincadeiras, é fator para o desenvolvimento da criança, pois trabalha sua autonomia, sua imaginação, a capacidade de tomar decisões, e ajuda no seu desenvolvimento motor, além disso torna-se também as aulas mais atraentes, trabalhando a interação. Na atualidade com a nossa sociedade capitalistas que influenciam a todos, inclusive as crianças, exercendo o poder e o controle através de televisões e meios de comunicação, e o modo de interferir nessas alternativas é através das brincadeiras e jogos usando a imaginação.

Ou seja, a criança a desperta sua imaginação e seu melhor desenvolvimento através das brincadeiras, levando em consideração os tipos de jogos e brincadeiras dirigidas, para as crianças tem muito mais significados do que imaginamos, não apenas para cansar ou distração.

A metodologia é um trajeto a ser percorrido no decorrer da elaboração de uma pesquisa, através dela é possível retirar informações de um determinado problema, a fim de encontrar uma possível solução. Na segunda parte deste estudo será realizada uma pesquisa de abordagem qualitativa, e estudo de caso. (LUDKE E ANDRÉ, p.11. 1986) a esse respeito afirmam, “a pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento.” Ou seja a pesquisa qualitativa é aquela que o pesquisador vai ao local, e tem o contato direto com o ambiente pesquisado. Este estudo também é chamado de naturalístico.

Na terceira parte deste trabalho será utilizado um instrumento de observação, segundo Ludke e André (1986, p.26) “a observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, o que apresenta uma series de vantagens”. Ou seja possibilita melhor entendimento do problema tendo esse contato através dessa observação.

1 REFERENCIAIS TEORICOS SOBRE: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Esta seção tem como objetivo discutir os referenciais teóricos que embasam este trabalho monográfico. Para isso, será abordado os fatos principais para esclarecer o objeto de estudo que é Jogos, e Brincadeiras na Educação Infantil. Os temas são: Históricos e definições de Jogos, Brincadeiras.

1.1 Jogos, e Brincadeiras: Histórico e Definições

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil, quando se pronuncia palavra jogo cada um pode entende-la de modo diferente. Segundo Kishimoto (2014), não se conhece a origem dos jogos, seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos.

Ainda seguindo as palavras de Kishimoto os jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil, muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam recebendo novos conteúdos, do qual a força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral enquanto manifestações espontânea da cultura popular. E estes tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Afirma Kishimoto que:

Termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. (2011,p.19).

Conforme a afirmação acima entende se por jogo é de acordo com cada meio e lugar, pois cada um tem um modo de dar uma definição. De acordo com Chateau (1987) é pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência de uma criança. Já na visão de Kishimoto (2011), a criança se sente mais motiva a usar a inteligência quando jogam, pois querem superar obstáculos, pois o jogo

nos proporciona a experiência do êxito, porque ele é significativo, possibilitando a auto descoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências. Sendo assim, Soler (2011) aponta que o jogo pode ser visto como “O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras ou um objeto”. Do qual o sentido do jogo depende da linguagem, que resulta em um conjunto de fatos ou atitudes que dão significado aos vocábulos a partir de analogias, as línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão. Cada contexto cria a sua concepção de jogo.

Afirma Kishimoto (2011, p.19)

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e fecha aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca.”

Portanto dependendo de alguns lugares os jogos e os brinquedo tem de fato significados diferentes, que nem sempre vai ter os mesmos sentido.

Em tempos passados, o jogo era visto de uma forma inútil, como uma coisa não seria, mais ao passar dos tempos, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança, foram várias as mudanças que jogos e brincadeiras passaram, pois aconteceram algumas mudanças ao longo dos anos, onde foram visto como uma forma de ferramenta e auxilio para ser usado a favor da aprendizagem e crescimento intelectual da criança. Segundo Maluf (2009.pg.24) Quando brinca a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário.

Portanto a criança se sente livre ao brincar, sai daquela rotina que nem sempre é fácil, se sente na liberdade de criar seu próprio mundo, sua imaginação, sua linguagem.

Dessa forma com Walter Benjamin (1984) afirma que a repetição é a lei fundamental na brincadeira, pois a criança quer não só ouvir as mesmas histórias, como também vivenciar novamente experiências, e isso lhe dar um grande prazer. Para Betterlheim (1988) brincar é muito importante, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento. Já segundo o autor

Fromberg (1987) O jogo inclui as seguintes características: o simbolismo, que representa a realidade e atitudes, a significação que permitem relacionar ou expressar experiências, a atividade onde a criança faz coisas, voluntário ou intrinsecamente motivado, incorpora motivos e interesses. Regrado: sendo sujeito a regras implícitas ou explícitas, e episódico, onde são metas desenvolvidas espontaneamente, ou seja os jogos possuem várias características que proponham diferenciar cada etapa que a criança está desenvolvendo suas atitudes e expressões.

Já o jogo, segundo Vygotsky, aproxima-se tendo ela em vista a necessidade de a criança criar para si o mundo às avessas para melhor compreendê-lo, atitude que também define a atividade artística. O jogo em si é construtivo, pois pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma ação carregada de simbolismo, onde dá sentido à própria ação, reforçando a motivação e possibilitando a criação de novas ações.

Afirma Maluf :

O brincar é importante porque incentiva a utilização de jogos e brincadeiras. No brincar existe, necessariamente, participação e engajamento com ou sem brinquedo, sendo assim uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante. (2009.p. 20)

De acordo com a afirmação é importante brincar pois a criança irá se desenvolver e se relacionar na sua vida cotidiana, levando assim a construção de seu eu e tendo a imagem de si próprio e do mundo que a cerca.

Para Nylse Cunha (1994) brincando a criança desenvolve suas potencialidades, os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que a criança pense e alcance melhores níveis de desempenho. Para Winnicott (1975) a brincadeira é a própria saúde, ela traz a oportunidade para exercício da essência do equilíbrio humano, através dos gestos realizados pelas crianças durante as brincadeiras, expressam suas intenções, contradições, todas as tensões tornam-se visíveis e perceptíveis.

Para Silva e Gonçalves (2010) o brincar e o jogar são momentos sagrados na vida de qualquer indivíduo. É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o

mundo que está ao seu redor, desenvolvem a linguagem, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamento, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças, preparando-se para um mundo socializado.

Para Kishimoto (2011) o brincar promove a busca por meios e pela exploração exercendo papel fundamental na construção de saber fazer. Por ser a forma mais original que a criança tem de relacionar e apropriar-se do mundo, é através dele que a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter.

Afirma Maluf:

Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos sem muito esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes (2009, p.19)

Como afirma acima, então é através das brincadeiras que a criança demonstram seus sentimentos, é através delas que se sentem livres suficiente para se expressarem.

1.2 A Educação através dos jogos e brincadeiras.

Com as palavras de Kishimoto (2011) os jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Ainda sobre as palavras de Kishimoto (2011) ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Crescimento, como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros. Ainda sobre as palavras da autora na educação do sábio pedagogo, o jogo é visto como um instrumento de ensino: de matemática e outros conteúdos.

Dessa forma, o brincar e o jogar, na Educação Infantil, devem ser visto como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade.

Afirma Kishimoto:

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino e aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (2000, pag.37).

Dessa forma é através dos jogos e brincadeiras que passamos a estimular e a construir o conhecimento de ensino e aprendizagem da criança, passando a motivar cada vez mais e estimulando seu desenvolvimento cognitivo, e intelectual.

Para Piaget (1967) o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos senso motor e pré- operatória, atingindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando a representação e finalmente a lógica.

Afirma Kishimoto que:

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem, sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos, quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente. (2000.pag.96)

O jogo possui um papel muito importante na vida da criança, não sendo utilizada apenas no intuito de brincar, mas principalmente como forma de assimilação da realidade e construção do seu mundo, para que o processo de ensino aprendizagem acontece a partir da curiosidade da criança e da percepção do mundo ao seu redor. Diante disso, Fidelis (2005) ressalta que o importante é que a criança possa, também, transportar para a sua realidade as atividades e, assim, com os novos conhecimentos ser capaz de transformar a sua realidade.

Vygotsky (1991) trata o papel dos jogos na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, realçando a função do jogo na criança, na medida em que este possibilita a criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal, nível de desenvolvimento, no qual a criança imagina e resolve situações com auxílio de outras pessoas, para mais

tarde resolver sozinha proporcionando a construção do conhecimento e a interação entre os indivíduos.

Segundo Kishimoto:

O jogo infantil desempenha papel importante como o motor do autodesenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. É pela brincadeira e imitação que se dará o desenvolvimento natural como postula a psicologia e a pedagogia do escolanovismo. (2011,p.35)

Portanto como o autor acima afirma que a criança brincando ela está aprendendo e de forma geral, e natural, sendo assim é de extrema importância as brincadeiras na educação pois ambas caminham juntas.

Ainda sobre as palavras de Vygotsky (1991) através do jogo a criança internaliza regras e encontra soluções para os conflitos que lhe são impostos na vida real. A criança tende a imitar a realidade no seu faz-de-conta, esse desenvolvimento e a aprendizagem da criança dependem em grande parte da motivação que a mesma possui, e que método melhor a ser usado do que a utilização dos jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem, garantindo assim, a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos vinculando a atividade lúdica à função da escola. Ainda sobre as palavras do autor isso possibilita uma inovação dentro das escolas, trazendo uma perspectiva criadora, autônoma, consciente, abrangendo várias possibilidades e maneiras de incentivar e melhorar o desenvolvimento geral de cada criança.

Maluf afirma que:

Quanto mais a criança participar de atividades lúdicas, novas buscas de conhecimento se manifestam, seu aprender será sempre mais prazerosa. A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança permite que se conheça com mais clareza importantes mentais, como o desenvolvimento do raciocínio, da linguagem. (2009,p.32).

Dessa forma como o autor afirma acima, que através das brincadeiras, do lúdico a criança tem uma liberdade maior, tendo uma facilidade para a sua aprendizagem e seu desenvolvimento com o meio em que vive, e uma relação melhor com outras crianças. Para Piaget (1967) pode-se dizer que jogos e brincadeiras tem a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimulando a construção de novos conhecimentos e principalmente despertando o desenvolvimento de uma habilidade

operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção da criança nos fenômenos sociais e culturais.

Ainda sobre as palavras do autor, o jogo pode e deve ser privilegiado no contexto educacional, pois existem inúmeros benefícios que o mesmo traz na vida da criança dando aos educadores uma visão ampla da importância que os jogos proporcionam na vida da mesma de forma saudável, interessante e prazerosa. A educação tem um papel muito importante na sociedade, sendo a escola um elemento mediador para que haja essa transformação. Sua função é contribuir, junto com outras instancias sociais, para que essa transformação seja conclusiva e construtiva.

Maluf (2009) afirma que o jogo e a brincadeira são de grande importância para o desenvolvimento da criança proporcionando várias relações com o mundo externo, colaborando com a formação de uma nova personalidade, promovendo e valorizando condições favoráveis para o ensino-aprendizagem e sua vida social.

Afirma Maluf:

É através do brincar que a criança vai diferenciando o seu mundo interior fantasias, desejos, e imitação do seu exterior, que é a realidade por todos compartilhadas. Cada criança expressa os seus desejos, fantasias, vontades e conflitos. (2009,p.33)

Dessa forma ao mesmo tempo, as crianças, ao brincarem, vão criando condições de separarem esses dois mundos e de adquirirem o domínio sobre eles. Através da brincadeira, a criança se apropria da realidade, criando um espaço de aprendizagem em que possam expressar, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos, sexualidade e agressividade.

De acordo com Kishimoto, com os jogos, a criança começa a estabelecer e entender regras constituídas por si ou pelo grupo. Desse modo, estará elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu ou de fazer-se entender e de coordenar o seu ponto de vista com o do outro.

Os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. E com isso, incentivam a auto avaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima.

Ainda sobre as palavras da autora, além disso, acreditamos que é brincando que a criança começa a se relacionar com as pessoas, que ela descobre o mundo, se desenvolve com o que ela aprendeu, a criança desenvolve com mais saúde, elimina o estresse, aumenta a criatividade e a sensibilidade, estimula a sociabilidade. Brincar é um dos alimentos mais importantes da infância, brincar é a atividade que permite que a criança desenvolva, desde os primeiros anos de vida, todo o potencial que tem. Por fim, acredita-se que é a brincadeira que faz a criança ser criança.

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover a diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer.

Conforme afirma Maluf:

A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança permite que se conheça com mais clareza importantes funções mentais, como o desenvolvimento do raciocínio e da linguagem. O brincar é o aspecto fundamental para se chegar ao desenvolvimento integral da criança. (2009, pg.32 e 33)

Dessa forma podemos dizer que é através das brincadeiras que podemos conhecer de fato a criança, e descobrir seus aspectos intelectuais e emocionais.

2 O processo do desenvolvimento cognitivo na criança.

Este capítulo tem como base nos estudos de Piaget, verifica-se que o desenvolvimento humano se realiza através de estágios, e de fases, na mesma ordem para todos os indivíduos que possuem o mesmo desenvolvimento normal, e passam por essas fases, podendo até mesmo variar as idades. O desenvolvimento é a busca do equilíbrio superior. Através desse processo surgem novas estruturas de pensamento, novas formas de conhecimento, mas mesmo assim, as funções do desenvolvimento serão as mesmas.

Nessa fase, a criança conquista o mundo por meio da percepção e dos movimentos, o recém-nascido reduz-se ao exercício dos reflexos. O seu desenvolvimento é acelerado dando suporte para as suas novas 18 habilidades motoras como, por exemplo: pegar, andar, olhar, apontar entre outros. Ao decorrer desse estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas e somados aos símbolos lúdicos.

Segundo Piaget, o processo de desenvolvimento possui quatro estágios sucessivos, que indicam o grau de desenvolvimento da criança:

Sensório-motor de zero a dois anos, aproximadamente, no sensório motor, a inteligência da criança é essencialmente prática e as ações de reflexos predominam, a relação com o meio ambiente não se dá pelo raciocínio lógico ou pela representação simbólica, mas pela ação e experimentação direta.

Para Piaget (1992.p.16)

O desenvolvimento mental neste período é muito rápido e importante porque é nele que se forma um conjunto de subestruturas cognitivas que será o ponto de partida das futuras construções perceptivas e intelectuais, como também de todo o campo da afetividade. O processo mental desta fase, denominado de inteligência sensório- motora, é basicamente prático, busca soluções para alguns problemas da ação. Apóia-se exclusivamente em percepções e movimentos através de uma coordenação sensório motora, já que não há ainda uma elaboração simbólica.

Dessa forma a medida que a inteligência sensório-motora vai ultrapassando seus limites, também vai construindo um sistema complexo de esquemas de assimilação e de organização do real de acordo com um conjunto de estruturas espaço-temporais e casuais.

Flavell, afirma (1928.pag.86)

Durante este importante período inicial, a criança se desenvolve de um nível neonatal, reflexo de completa diferenciação entre o eu e o mundo para uma organização relativamente coerente de ações sensoriais- motoras diante do ambiente imediato. Esta organização, no entanto é inteiramente "prática", pois abrange ajustamentos perceptivos e motores simples, as coisas e não manipulação simbólicas delas.

Portanto assim a criança começa a perceber o que está em sua volta, abança a diferenciar o eu e tudo que está em seu meio, tendo a percepção das coisas sem ter uma manipulação simbólica apenas. Ainda sobre as palavras de Piaget, o processo mental desta fase, denominado de inteligência sensório motora, é basicamente prático; busca soluções para alguns problemas da ação. O mecanismo responsável, segundo Piaget, por essa progressão continua dos movimentos espontâneos (reflexos), que vão desenvolver os hábitos adquiridos e depois a inteligência, consiste de uma assimilação: (comparável à assimilação biológica em sentido lato) a atividade organizadora do sujeito deve ser, então, considerada tão importante quanto as

ligações inerentes aos estímulos exteriores, pois o sujeito só se torna sensível a estes últimos na medida em que são assimiláveis às estruturas já construídas que eles modificarão e enriquecerão em função das novas assimilações.

A inteligência sensório-motora, através de seu próprio funcionamento, propicia a organização do real ao construir as grandes categorias da ação: os esquemas do objeto permanente, do espaço e do tempo, e da causalidade. Estas categorias são as subestruturas das futuras noções correspondentes. Elas não são princípios universais independentes do homem. Ao contrário, elas estão totalmente centradas na ação e no corpo sujeito, num egocentrismo inconsciente. Por objeto permanente, Piaget quer dizer que o objeto permanece existindo desde que sua localização seja percebida pelo sujeito. Ou seja, a construção do esquema do objeto plenamente está interligada a organização espaço temporal do universo prático como também com a estruturação causal.

Afirma Piaget:

A inteligência prática ou senso-motora, a inteligência aparece, com efeito, bem antes da linguagem, isto é bem antes do pensamento interior que supõe o emprego de signos verbais, a linguagem interiorizada. Mas é uma inteligência totalmente prática, que se refere a manipulação dos objetos.

Dessa forma com a afirmação do autor acima, podemos dizer que a inteligência ou sendo ela a senso-motora, ocorre bem antes da linguagem, que se refere a manipulação dos objetos.

Piaget discrimina seis estágios principais na sequência de desenvolvimento do período sensório motor. No estágio 1 (0 a 1 mês) a criança é capaz de muito pouco, além dos reflexos com os quais nasceu, já no estágio 2 (1 a 4 meses) as várias atividades reflexas começaram a passar por modificações isoladas decorrentes das experiências e a se coordenarem mutuamente de várias maneiras complexas. No estágio 3 (4 a 8 meses) a criança começa a realizar ações mais definidamente orientadas para os objetos e eventos externos além do próprio corpo. Em suas tentativas de reproduzir repetidas vezes os efeitos ambientais conseguidos inicialmente através de ações casuais, o bebê demonstra uma espécie de prenúncio de intencionalidade ou de direção ao alvo, já no estágio 4 (8 a 12 meses) nota-se claramente a presença da intencionalidade que se manifesta nas primeiras sequências de ação meios-fim ou instrumentais. Enquanto neste estágio a criança se

limita a empregar apenas padrões de comportamento familiares ou habituais como meios para enfrentar situações novas, no estágio seguinte 5 (12 a 18 meses) ela tenta encontrar novos meios e parece procurar, pela primeira vez, a novidade com um fim em si. Finalmente no estágio 6 (18 meses em diante) a criança começa a fazer representações internas, simbólicas dos problemas sensório- motores, a inventar soluções através de comportamentos implícitos de ensaio-e-erro, em lugar de emitir comportamentos explícitos deste mesmo tipo.

Segundo Piaget período chamado pré-operatório é marcado pelo aparecimento da linguagem oral, ou seja, por volta dos dois anos de idade, concebe a criança além da inteligência a prática construída na fase anterior, dando a possibilidade de ter ação interiorizada, chamada de esquemas representativos ou simbólicos. Diante disso, a criança constrói uma ideia a respeito de algo em que poderá trocar um objeto por outro, como por exemplo, poderá pegar um cabo de vassoura e pensar que ele é um cavalo. Portanto, o pensamento pré-operatório indica inteligência seguida de ações. Segundo Piaget, a partir do momento em que a criança consegue realizar jogos sensórios motor desligado do seu contexto o esquema simbólico já garante a superação da ação pela pura representação. Desse modo, possibilita a criança adquirir meios para a assimilação do elemento real.

Segundo Piaget a Pré-operatório de dois a sete anos, nesse estágio predomina se o egocentrismo, pois a criança não consegue colocar- se abstratamente no lugar do outro, a leitura da realidade é parcial e incompleta, visto que a criança prioriza aspectos que são mais relevantes aos seus olhos. A sua percepção abstrata começa a ser mais aguçada a medida que aumenta a sua capacidade de simular, imaginar situações, figuras e pessoas semelhantes.

O subperíodo do pensamento pré-operacional, abrange, de modo geral, o período de desenvolvimento que vai do final do estágio 6 do desenvolvimento sensório-motor (1 ano e meio a 2 anos) até o início da construção das operações concretas (6 a 7 anos). Ainda sobre as palavras de Piaget durante a subperíodo pré-operacional, a criança deixa de ser um organismo, cujas funções mais inteligentes são ações sensório-motoras e explícitas e se transforma num organismo, cujas cognições superiores são manipulações internas e simbólicas da realidade. Segundo as palavras de Piaget ele caracteriza o pensamento pré-operacional como a meio caminho entre

o pensamento adulto socializado e o pensamento completamente autista e egocêntrica que caracteriza o inconsciente freudiano. Acima de tudo a criança demonstra frequentemente uma relativa incapacidade de assumir o papel de outra pessoa, de considerar seu próprio ponto de vista como um entre muitos outros e de tentar coordena-lo com estes outros pontos de vistas. Esse fenômeno se manifesta nitidamente na área da linguagem e da comunicação, onde a criança parece fazer pouco esforço no sentido de adaptar sua linguagem falada as necessidades do ouvinte.

De acordo com Piaget (1996.pg.158)

A criança na ausência da capacidade de se orientar assumindo o papel do outro, não se sente necessidade nem de justificar seu raciocínio para os outros, nem de procurar possíveis contradições em sua lógica. Consequentemente, ela acha extremamente difícil tratar seus próprios processos mentais como objeto de pensamento.

Dessa forma ela é incapaz de restaurar o raciocínio que ela acabou de fazer, não conseguindo se colocar no lugar do outro, não vendo a visão do próximo levando em conta a apenas o seu. Segundo Piaget uma das características mais marcantes no pensamento pré-operacional é a sua tendência a centrar a atenção num aspecto único e saliente do objeto, sobre o qual o raciocínio incide, em detrimento de outros aspectos importantes, o que produz uma distorção do raciocínio, a criança é incapaz de descentração ou seja de levar em consideração aspectos que poderiam equilibrar e compensar os efeitos distorcidos da centração em um aspecto particular. A criança pré-operacional limita-se a superfície dos fenômenos sobre os quais tenta raciocinar, assimilando apenas aqueles aspectos superficiais que mais chamam sua atenção. Piaget dá um exemplo desse raciocínio, embora admita que dois recipientes altos e idênticos (A e A) contenham quantidades idênticas de líquidos , ela tende a negar esta equivalência de quantidade, quando o conteúdo de A é vertido de seus olhos para um recipiente B, mais curto e mais largo, ou seja ela afirma que o conteúdo A é maior ou menor que o conteúdo de B, nesta situação ela se centraliza apenas na largura de B e diz que ele contém mais líquido em A e diz que A contém mais, porque é mais alto, o que ela deixa de fazer é descentrar , ou seja levar em conta simultaneamente a largura e a altura, não tendo assim elementos para raciocinar que

a estreiteza de A é compensada pela sua altura, e que a falta de altura de B é compensada pela sua largura.

Assim segundo as palavras de Piaget, o pensamento pré-operatório é estático e imóvel, é um tipo de pensamento que pode focalizar impressionista e esporadicamente esta ou aquela condição momentânea e estática, mas que não consegue lidar adequadamente um conjunto de condições sucessivas num todo integrado, levando em conta as transformações que as unificam, e as tornam logicamente coerentes.

De acordo com Piaget:

Quando presta atenção nas transformações, a criança se depara com grandes dificuldades, geralmente ela acaba por assimila-la a seus próprios esquemas de ação, em vez de inseri-las, num sistema coerente de causas objetivas. (1996.p.159)

Portanto a criança pré-operacional acham muito difícil, inseri-las no seu próprio esquema, em vez disso ela acaba assimilando os seus próprios diagramas de ação, deixando de ser coerentes para elas.

O equilíbrio segundo as palavras de Piaget é uma das principais características do pensamento pré-operacional, é uma ausência relativa de equilíbrio entre a assimilação e acomodação. A organização cognitiva da criança tende a se romper e a se deslocar no processo de acomodação a situações novas, a criança é incapaz de se acomodar ao novo, assimilando-a ao velho de uma maneira racional, coerente, de uma maneira que preserve intactos os aspectos fundamentais da organização assimilativa anterior.

Em relação a criança pré-operacional e útil, e apenas ligeiramente enganoso, dizer que ela não tem uma organização cognitiva estável, duradoura e internamente consistente, que ela não tem um sistema em equilíbrio com o qual o ordenar, relacionar e formar coerente o mundo que a cerca.

Afirma Piaget que:

O desenvolvimento, por tanto, é uma equilibração progressiva, uma passagem continua de um estado de menor equilíbrio para um estado de equilíbrio superior. Assim, do ponto de vista da inteligência, é fácil se opor a instabilidade e incoerência relativas das ideias infantis a sistematização de raciocínio do adulto. (1980,p.13)

De acordo então com a afirmação de Piaget podemos ver que o desenvolvimento nada mais é do que uma equibração, onde passa de um estado para o outro, sendo ela menor ou superior.

Operações concretas segundo Piaget a criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, já sendo capaz de relacionar diferentes aspectos e abstrair dados da realidade. Não se limita a uma representação imediata, mas ainda depende do mundo concreto para chegar à abstração. Desenvolve a capacidade de representar uma ação no sentido inverso de uma anterior, anulando a transformação observada. É durante este período que a criança começa a ultrapassar o egocentrismo característico do segundo estágio. Conforme a experiência física e concreta se vai acumulando, a criança começa a contextualizar, criando "estruturas lógicas" para a explicação das suas experiências, mas ainda sem abstração. Ou seja, a interiorização da ação dá lugar a uma operação enquanto atividade mental. A característica essencial da operação é a reversibilidade capacidade de regressar mentalmente ao ponto de partida. Ainda segundo o autor as operações concretas que são de o estágio das operações concretas é o período em que a lógica começa a desenvolver-se e a criança já consegue ao seu modo, organizar e sistematizar situações e relacionar aspectos diferentes da realidade, a sua compreensão do mundo não é mais tão prática, mais ainda depende do mundo concreto para realizar abstrações.

Ainda sobre as palavras de Piaget neste período, temos duas ordens de operações: as operações lógico-matemáticas e as operações infralógicas. As operações lógicas possuem como referência as operações lógicas matemáticas, que foram denominadas por Piaget como sendo "agrupamentos". As mesmas são identificadas durante dois períodos de desenvolvimento: o operatório concreto e o formal. As principais aquisições cognitivas matemáticas ocorridas no período operatório concreto são a classificação e a seriação, e em seguida ocorrem a multiplicação lógica e compensação simples. No estágio operatório formal, onde acontece a abstração, o sujeito tem a capacidade de desenvolver maiores conhecimentos matemáticos, como compensações complexas, razão proporção, e posteriormente probabilidade e indução de leis ou correlação.

Assim para Piaget, o sujeito tem a capacidade de organizar o mundo de forma lógica ou operatória, não se limitando mais a uma representação imediata, mas ainda

dependendo do mundo concreto para desenvolver a abstração. Assim, este período é caracterizado por uma lógica interna consistente e pela habilidade de solucionar problemas concretos. Nesta fase, já começa também a compreender a conservação de volume, massa e comprimento.

Segundo Piaget:

A criança depois dos sete anos, torna-se capaz de cooperar, porque não confunde mais seu próprio ponto de vista com o dos outros, dissociando-os para coordená-lo". Neste estágio as crianças discutem os diferentes pontos de vistas podendo respeitar e compreender a opinião do colega e justificar e defender a própria, assim o egocentrismo desaparece quase totalmente. (2003.p.41)

Desse modo neste período a criança quase já não tem mais o egocentrismo, pois já consegue solucionar problemas se colocando no lugar do outro, assim podendo ter entre ambos diferentes opiniões entrando em acordo.

Conforme discute Piaget na fase de nove anos ocorre uma evolução na afetividade, pois a cooperação entre os sujeitos passa a coordenar os pontos de vista em uma reciprocidade, com autonomia e coesão. As brincadeiras começam a ser substituídas pelos jogos e competições, apesar das crianças apresentarem dificuldades nos estabelecimentos das regras. Os sujeitos desta fase privilegiam as regras e excluem a trapaça, porém não consideram a mesma proibida, violando o acordo que realizou entre os colegas sobre o jogo, se necessário. Em relação à "mentira", a mesma já é bem compreendida, porém na maioria dos sujeitos desta idade privilegia o sentimento de justiça. Estes jogos são importantes para o desenvolvimento integral da criança, pois estimulam a socialização, o desenvolvimento moral e o intelectual.

Piaget afirma que:

Quanto ao comportamento coletivo das crianças, constata-se depois dos setes anos, notável mudança nas atitudes sociais como, por exemplo no caso dos jogos com regras. Sabe-se uma brincadeira coletiva, como a das bolas de gude, supõe um grande e variado número de regras, sobre o modo de jogar. (1980,p.41)

Dessa forma podemos perceber que nesse período a criança já consegue distinguir as diferenças entre os jogos de regras, e também aprende a jogar com regras, e a lidar com elas, e compreendendo o outro, aceitando.

As operações Formais segundo as palavras de Piaget o estágio operatório formal, aproximadamente dos 11 ou 12 anos de idade em diante, envolve operações mentais sobre abstrações e símbolos que podem não ter formas concretas ou físicas. Além do mais, as crianças começam a compreender algumas coisas que elas mesmas não tinham experimentado diretamente. Durante o estágio de operações concretas, elas começam a ser capazes de ver a perspectiva dos outros, se a perspectiva alternativa pode ser manipulada concretamente. Por exemplo, elas podem imaginar como outra criança pode ver uma cena (por exemplo, a pintura de uma cidade) quando sentam em lados opostos de uma mesa onde a cena é exibida. Durante as operações formais, entretanto, finalmente elas são completamente capazes de adotar outras perspectivas além das suas próprias, mesmo quando não estão trabalhando com objetos concretos. Além disso, no estágio de operações formais, as pessoas procuram intencionalmente criar uma representação mental sistemática das situações com as quais se deparam.

A criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, já sendo capaz de relacionar diferentes aspectos e abstrair dados da realidade. Não se limita a uma representação imediata, mas ainda depende do mundo concreto para chegar a abstração. Desenvolve a capacidade de representar uma ação no sentido inverso de uma anterior, anulando a transformação observada (reversibilidade).

2.1 O jogo e Brincadeira: no processo cognitivo da criança

Segundo Vygotsky o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Piaget via os jogos como meio para o desenvolvimento intelectual, à medida que a criança cresce, os jogos tornam-se mais significativos e vão se transformando em construções adaptadas. Para Piaget o início das atividades lúdicas está em sintonia com o desenvolvimento da inteligência, relacionando-se com os estágios do desenvolvimento cognitivo. Assim, a cada etapa do desenvolvimento está relacionado um tipo de jogo que acontece da mesma forma para todos os sujeitos. Para Vygotsky, a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança, seguindo a ideia de que o aprendizado se dá por

interações, o jogo lúdico e o jogo de papéis, como brincar de “mamãe e filhinha” permite que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, cria-se condições para que determinados conhecimentos ou valores sejam consolidados ao exercitar no plano imaginativo capacidades de imaginar situações, representar papéis, seguir regras de conduta de sua cultura só a mamãe que pode colocar a filhinha de castigo. Assim, a criança se projeta no mundo dos adultos, ensaiando atividades, comportamentos e hábitos nos quais ainda não está preparada para tal, mas que na brincadeira permite com que sejam criados processos de desenvolvimento, internalizando o real e promovendo o desenvolvimento cognitivo.

Podemos considerar jogos voltados às atividades reprodutoras com certa relação com a memória e voltados às atividades criadoras, relacionadas à imaginação. Segundo Vygotsky, o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma.

Assim afirma Kishimoto (2001.p.107)

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem, sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivo quanto emocional, estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente.

Assim sendo as crianças por meio dos jogos e brincadeiras conseguem a motivação, a estarem mais ativas mentalmente, pois estimula a parte cognitiva da criança, levando elas a usarem mais ainda a inteligência.

De acordo com Vygotsky é durante o brincar e por meio do brinquedo que a criança aprende a agir cognitivamente, dando vida aos objetos e determinando sua ação sobre eles. Segundo Kishimoto a brincadeira pode ser vista como, o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, onde permite diferenciar cada brincadeira e um objeto. Assim, o desenvolvimento intelectual não consiste apenas em acumular informações, mas, sim, em reestruturar as informações anteriores, quando estas entram num novo sistema de relações. O conhecimento é adquirido por um processo de natureza assimiladora e não simplesmente registradora.

Ainda sobre as palavras de Kishimoto raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo e de que este possa ser utilizado pelo professor

em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. Neste sentido, as concepções sócio interacionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra.

Nesta concepção, conforme Kishimoto o brincar promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem, e isto ocorre porque os sujeitos, ao brincar de forma dirigida, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente. O jogo deve estar carregado de conteúdo cultural, é visto como conhecimento feito e também se fazendo, é educativo. A brincadeira infantil é um importante mecanismo para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, Piaget diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mais meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Afirma Piaget:

O jogo é portanto sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real a atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça as crianças um material conveniente, afim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais, que sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil. (1976, p.160)

Portanto assim as crianças através das brincadeiras elas conseguem nesse período sensório motor assimilar as realidades intelectuais, para o real.

Para Piaget, as atividades mentais, assim como as atividades biológicas têm como objetivo a adaptação ao meio em que vivemos, de acordo com essa postura teórica, a mente possui estruturas cognitivas pelas quais o indivíduo se adapta intelectualmente e organiza o meio em que vive. Ou seja, através de acomodações e

assimilações de esquemas, o indivíduo constrói o seu conhecimento a respeito do mundo.

O período pré-operatório (02 a 07 anos) tem início no desenvolvimento da criança, com o aparecimento da atividade de representação que modifica as condutas práticas, ou seja, a criança passa a fantasiar e imitar o que vê. De acordo com Piaget as primeiras reconstituições linguísticas de ações surgem junto à reprodução de situações ausentes, através da brincadeira simbólica e da imitação, quando a criança começa a verbalizar o que só realizava motoramente.

A brincadeira mostra como a criança reflete, organiza, desorganiza, constrói e reconstrói o próprio mundo. Mesmo sem entender devemos respeitar, por que o brincar da criança é a sua linguagem secreta.

Segundo Piaget, quando a criança brinca assimila o real, e desta adapta-se ao mundo social dos adultos, desenvolvendo uma linguagem própria que vai de encontro ao seu interesse. Desta forma ao brincar a criança experimenta diversas situações aprendendo a conviver com o outro. A brincadeira é um fator fundamental ao desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, sendo um agente facilitador para que esta estabeleça vínculos sociais com seus semelhantes. Ao examinar características das brincadeiras infantis, percebe-se que cada criança tem o seu papel definido e se estrutura em situação imaginária.

Para Piaget, a criança não é ativa e nem passiva, mas interativa, interagindo socialmente buscando informações, aprendem as regras dos jogos resultando no engajamento individual de soluções de problemas. Entretanto, Vygotsky toma como ponto de partida a existência de uma relação entre um determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem.

Defende a ideia de que, para verificar o nível de desenvolvimento da criança, temos que determinar pelo menos, dois níveis de desenvolvimento. O primeiro deles seria o nível de desenvolvimento efetivo, que se faz através dos testes que estabelecem a idade mental, isto é, aqueles que a criança é capaz de realizar por si mesma, já o segundo deles se constituiria na área de desenvolvimento potencial, que se refere a tudo aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda dos demais, seja por imitação, demonstração, entre outros. O que a criança pode fazer hoje com a ajuda dos adultos ou dos iguais certamente fará amanhã sozinha. Assim, isso significa que se pode examinar, não somente o que foi produzido por seu desenvolvimento, mas também o que se produzira durante o processo de maturação.

3 Caminho da pesquisa qualitativa e discussão de dados.

Neste presente secção a apresentação da metodologia e dos procedimentos de investigação utilizados nesta pesquisa. Este estudo apresentou –se em uma abordagem qualitativa de pesquisa e utilizou-se o método do estudo de caso, e aplicação de entrevistas semiestruturadas.

Metodologia

A metodologia é um caminho a ser percorrido no decorrer da elaboração de uma pesquisa. Inicialmente a pesquisa desenvolvida foi bibliográfica, que segundo Gil (2008,p,17) “a pesquisa bibliográfica é elaborada com base no material já publicado com o objetivo de analisar posições em relação a determinado assunto”, desta forma foi possível desenvolver uma análise através de bibliografias onde os autores abordam sobre o tema: Jogos e Brincadeiras na educação infantil, o histórico e as definições , a importância no desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil.

Na segunda parte deste estudo foi desenvolvido uma, pesquisa qualitativa de estudo de caso. Ludke e André (1986,p.11) o autor afirma: “a pesquisa qualitativa tem um ambiente natural como sua fonte direta de dados, e o pesquisador como o seu principal instrumento”. Deste modo, a pesquisa qualitativa é aquela que o pesquisador vai ao local, e tem o contato direto com o ambiente pesquisado. Este estudo também é chamado de naturalístico conforme a Ludke e André (1986).

Os dados coletados na pesquisa qualitativa são na maioria dos casos descritivos, segundo Lüdke e André (1986, p. 12) “o material obtido nestas pesquisas é rico em descrições de pessoas, situações, acontecimentos, inclui transcrições de entrevistas e de depoimentos, fotografias, desenhos e extratos de vários tipos de documentos”. Dessa forma o pesquisador deve estar atento aos mínimos detalhes do local de sua pesquisa.

A análise dos dados para Lüdke e André (1986, p. 13) “tende a seguir um processo indutivo, onde o pesquisador não deve se preocupar na busca de evidências que comprovem hipóteses antes do início do estudo”, para o autor o desenvolvimento do estudo aproxima-se a um funil, onde as hipóteses, as questões no início da

pesquisa são amplas e conforme o desenrolar, no final se tornam mais diretas e específicas.

Com base nisso podemos então dizer que a pesquisa qualitativa ou naturalística necessita da dedicação e de um olhar cuidadoso do pesquisador, na hora da observação, descrição e análise de dados.

A presente pesquisa desenvolvida caracterizou-se como qualitativa técnica de estudo de caso. Lüdke e André (1986, p.17) definem o estudo de caso, como “o estudo de um caso, seja ele simples ou específico, como o de uma professora competente de uma escola pública, ou complexo e abstrato, como o das classes de alfabetização (CA) ou o do ensino noturno”.

Já de acordo com Gil (2008, p. 76 e 77) “o estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado, tarefa praticamente impossível mediante os outros tipos de delineamentos considerados”. Portanto assim o caso deve estar bem definido, tendo desta forma as dúvidas sendo descobertas no desenrolar do estudo.

O estudo de caso segundo Lüdke e André (1986, p.18) possui características fundamentais sendo elas: O estudo de caso visa à descoberta; pois mesmo que o pesquisador já tenha delimitado o que almeja, sempre podem surgir novos componentes importantes que podem se encaixar no estudo, esta primeira característica nos faz analisar que o conhecimento não é algo pronto e acabado, mas sim que se faz e refaz a todo tempo. O estudo de caso enfatiza a interpretação de um contexto; para o autor um princípio básico desse tipo de estudo é que, para uma apreensão mais completa do objeto é preciso levar em consideração o contexto em que ele se situa.

Deste modo, o investigador deve estar atento a todos os movimentos que ocorrem no local da pesquisa, nas ações, percepções e comportamento das pessoas. O estudo de caso busca retratar a realidade de forma completa e profunda; assim sendo o pesquisador deve retratar a pluralidade do problema, salientando-o como um todo.

O estudo de caso usa uma variedade de fontes de informação; deste modo, durante o processo do estudo será utilizado uma diversidade de dados coletados em diferentes momentos, em situações variadas, e com diferentes informantes. O estudo de caso procura representar os diferentes e às vezes conflitantes pontos de vista,

sendo assim o pesquisador faz uma análise dos diferentes pontos de vistas e das opiniões.

De acordo com Lüdke e André (1986, p.21) “o desenvolvimento do estudo de caso caracteriza-se em três fases”, sendo a primeira aberta ou exploratória, a segunda mais sistemática em termos de dados e a terceira consistindo na análise e interpretação sistemática dos dados na elaboração do relatório.

Pelo meio desses passos foi possível desenvolver uma pesquisa sendo ela clara e lógica, onde o referencial teórico abordou sobre Jogos e Brincadeiras, o desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil, apontando, conferir como acontece o processo de desenvolvimento cognitivo da criança de acordo com a visão do professor. Sendo o sujeito da pesquisa (1) professora com a idade de 39 anos, graduada em pedagogia e pós graduada em educação infantil, a segunda professora de idade de 33 anos graduada em Educação física, e pós graduada em Educação infantil, crianças com a faixa etária de 3 a 4 anos, de uma escola Municipal, onde foi desenvolvida um questionário com (10) perguntas, sendo as mesmas (10) perguntas voltada para a outra professora, afim de descobrir se os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento cognitivo na educação infantil, fazendo assim uma relação entre a teoria pesquisada e a realidade da escola.

As observações feitas na escola para analisar se os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento cognitivo na educação infantil, aconteceram durante o mês de novembro, as observações foram registradas durante todos os momentos.

3.1 Caracterização da escola.

A pesquisa foi realizada em uma instituição da rede municipal, da cidade de Ponta Porã. A escola contém onze salas de aula, cada uma com dois banheiros, uma sala dos professores, uma sala para o coordenador pedagógico, uma sala para o gestor e funcionário administrativo, uma cozinha, um refeitório, uma quadra coberta, parque de lazer para as crianças.

A escola possui projetos pedagógicos. Todo final do ano é realizado um projeto voltado para a família, onde há uma missa oferecida por mais um ano concluído. O projeto formatura que representa a transição da educação infantil para o fundamental. E também existem os projetos voltados para as datas comemorativas como dia das

mães, páscoa, dia dos pais, dia do livro, etc. Tendo como o objetivo específico de interesses e aspirações do ser humano, considerando sua imaginação, criatividade, liberdade de expressão, livre iniciativa, proporcionar o conhecimento de seus direitos e deveres, o desenvolvimento harmonioso de seu corpo e de seu cognitivo e o seu ajustamento ao ambiente ao ambiente natural e social.

Em relação ao tema do Trabalho de Conclusão de Curso, não existe um projeto específico em torno ao tema, mais é trabalhado da seguinte forma, uma vez na semana as crianças tem seu dia de brincar que são feitas as sextas feira, onde cada criança tem livre para levar um brinquedo que queira de casa, assim é feita a brinquedoteca dentro da sala mesmo, trabalhando o lúdico e as brincadeiras livres.

3.2 Discussão dos dados

Nessa subseção será revelada a observação feita em sala de aula com a professora (A) e (B) em sua rotina diária, as mesmas trabalham jogos e brincadeiras em sala de aula, de forma onde contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e emocional, social da criança.

Pelo meio dos dados obtidos na escola durante a observação, que aconteceu na sala do jardim I (crianças de 3 a 4 anos) foi possível notar que Jogos e Brincadeiras é indispensável dentro da escola, pois ela auxilia no desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e no processo de aprendizagem do aluno, sendo ela presente em todas as aulas e momentos, fazendo parte do curricular da escola.

Conforme Hussein e Zamberlan.

A importância do brinquedo como um meio de fornecer a criança um ambiente planejado e enriquecido que possibilite a aprendizagem de várias habilidades. A importância da aprendizagem que decorre do uso adequado de brinquedos e da oportunidade de brincar. (1986,p.23)

Durante a observação na sala de aula foi possível notar que os Jogos e Brincadeiras está presente em todo momento na aula da professora (A) e (B) de forma lúdica, montagem de jogos pedagógicos, amarelinha, nas aulas de educação física são brincadeiras de cones onde cada criança passa por obstáculos, trabalhando assim o cognitivo e também o emocional, paciência, agilidade, também historias com fantoches e dedoches onde leva a criança além de sua imaginação em uma brincadeira livre, também em conjunto com a professora de educação física montaram

umas garrafas com várias cores diferentes, assim colocando como se fossem cones para serem passadas por elas, assim procurando trabalhar a questão das cores, números e quantidades. As duas normalmente procuram algumas vezes do mês trabalharem em conjunto, tirando atividades diferenciados e assim levando as crianças a uma aprendizagem diferenciada e diversificada.

Figura 1- Montagem de jogos pedagógicos.



Fonte – A pesquisadora

Figura 2- Trabalhando com cones, equilíbrio



Fonte- A pesquisadora

Figura 3- Faz de conta (panelinhas)



Fonte- A pesquisadora

Figura 4- Contação de história (momento lúdico)



Fonte- a pesquisadora

As crianças seguem uma rotina diária, na entrada elas montam peças pedagógicas, em algumas ocasiões a professora usa outros tipos de brinquedos, até a chegada de todos os alunos a aula, logo os brinquedos são recolhidos e é feita uma oração com as crianças, esta é à hora em que a educadora canta, conta histórias, e então é desenvolvidas atividades em ficha com as crianças, neste momento eles utilizam tintas, pincéis, revista, cola, giz de cera, tudo depende da atividade do dia, após a atividade a professora leva ao parque ou da massa de modelar para as crianças, depois as crianças comem o lanchinho e então ela desenvolve uma atividade diferenciada com as crianças, onde é trabalhado os jogos e as brincadeiras, a socialização, a interação das crianças com o meio. Assim da mesma forma quando a professora de Educação física entra em sala eles brincam de coelho sai da toca, passam por circuitos feitos pela educadora, entre outras atividades dirigidas que foram citadas a cima. Sendo de forma que ambas trabalham os jogos e as brincadeiras em sala ou fora dela. Desta maneira verifica-se que a prática diária das professoras, proporciona às crianças o conhecimento do corpo como um todo, fazendo que os mesmos se comuniquem e desenvolvam suas funções intelectuais, levando em conta a aprendizagem da criança ao brincar.

Dessa forma Hussein e Zamberlan ressalta:

A atividade lúdica é um meio de ensinar a criança a se colocar na perspectiva do outro. Assim no brinquedo, interações face a face com uma ou mais pessoas são desenvolvidas, orientando seus comportamentos cognitivos e simbólicos. (1986,p.24)

Figura 5- Passando por circuito



Fonte- imagem concedida e autorizada.

Figura 6- Brincando de amarelinha



Fonte- concedida e autorizada

Por entanto, pode-se afirmar após observações que Jogos e Brincadeiras faz parte das aulas das professoras, pois através da sua prática foi possível observar que ela tem acordo que os jogos e brincadeiras fazem parte diário da vida da criança e de que ela está presente em todos os momentos assim trazendo consigo o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem.

No entanto Maluf ressalta:

A busca do saber torna-se importante e prazerosa, quando a criança aprende brincando. É possível, através do brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente (2009, p.09)

Diante disso deve-se ressaltar que a importância dos Jogos e Brincadeiras para a aprendizagem dos alunos e da importância do professor trabalhar em sala de aula, pois assim a criança a medida que brinca ela ao mesmo tempo aprende e de uma forma livre e prazerosa para ela.

Pode-se constatar a importância da prática do professor, e da consciência e conhecimento do mesmo sobre os jogos, pois ele é o facilitador do desenvolvimento da criança, e a levará a desenvolver-se integralmente.

Os jogos e as brincadeiras aparecem no cotidiano da turma observada na hora das atividades, na hora da massinha, das brincadeiras, das conversas, das cantigas de roda e histórias, de forma lúdica. As professoras trabalharam as atividades através dos jogos e brincadeiras de forma diversificada, levando em conta a sua aprendizagem, como por exemplo na parte onde fazem as brincadeiras do cone com garrafas pet, nesse caso foi trabalhado as cores, noção de espaçamento, quantidade, assim estimulando o cognitivo, a agilidade, e trabalhando o emocional também.

Maluf ressalta:

Pode-se afirmar que o brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. Muitos podem ser trabalhados a partir de jogos e brincadeiras: contar histórias, dramatizar, jogar com regras etc. (2009, p.30)

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do ser humano, pois assim desde cedo estimulando e deixando com que essa criança brinque de forma prazerosa e significativa, estimula-se a autonomia, a criatividade, o equilíbrio emocional, agilidade e a inteligência, assim crescendo um adulto feliz e confiante e preparado para escutar o não em alguns aspectos e também o egocentrismo, pois aprende através da convivência com o outro de dividir e não ver apenas eu de si mesmo. Em suma toda a capacidade da criança trabalhando o afetivo a relação social e o meio onde vive e tendo a consciência e conhecimento de si próprio.

Dessa forma ressalta Maluf

Ela instrui-se através da brincadeira, ou seja, ela aprende brincando. Nas brincadeiras podemos observar, diariamente, a sua socialização, suas iniciativas, a linguagem, seu desenvolvimento motor, numa encantada forma de fazer de conta a criança copia modelos e vivencia-os, a seu modo, preparando-se assim para o futuro, experimentando as atividades e a realidade de seu meio. (2009, p.94)

Sem dúvida, as atividades realizadas pelas professoras trouxeram grandes contribuições para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Os recursos utilizados pelas educadoras são indispensáveis na fase da Educação Infantil, Pois, contribuí para a formação da pessoa em seus aspectos emocionais, motores e cognitivos. A prática da estimulação dos jogos e brincadeiras se bem encaminhada, conduzirá a criança a desenvolver-se de forma que a sua personalidade venha à tona. Desse modo, a interação da criança com o mundo dos objetos e os indivíduos do grupo social, desenvolverá as capacidades psicológicas e motrizes de seu desenvolvimento.

Considerando a visão das professoras que atuam junto com as crianças da educação infantil sobre os Jogos e Brincadeiras: O Desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil procurou-se por meio de questionários com 10 (dez) questões aplicados afim de descobrir se Os jogos e brincadeiras são trabalhadas dentro de sala, e se ela influência no desenvolvimento intelectual das crianças.

3.4 Análise e discussão das entrevistas com as professoras (A) e (B)

Nesta subseção serão abordadas as entrevistas feitas as professoras (A) e (B) de uma escola Municipal, com o objetivo de analisar a visão das mesmas, sobre a importância dos Jogos e Brincadeiras: O Desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil. Sendo que a identidade das professoras será preservada, sendo denominadas no decorrer da análise e discussão das entrevistas, como professora (A) e (B).

A primeira questão procurou saber, na opinião das professoras se de acordo com sua pratica docente, como as brincadeiras podem contribuir no desenvolvimento infantil.

A professora (A) acredita que a brincadeira torna a aula prazerosa, onde ao mesmo tempo a criança aprende brincando. Já a professora (B) também afirmou que através da brincadeira, as crianças ultrapassam a realidade, transformando-a através da imaginação. Desta forma, expressam o que teriam dificuldades em realizar através do uso de palavras. Elas nunca reproduzem de forma absolutamente igual ao sucedido na realidade. O que sucede é uma transformação criadora do percebido para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança, ou seja, uma reinvenção da realidade. Percebeu-se durante as entrevistas que as professoras (A) e (B) possui uma ótima relação com seus alunos,

ela foca muito no ponto da afetividade, dizendo que antes de qualquer coisa precisa-se ter uma boa relação de afetividade com os educandos.

Conforme a fala das entrevistadas, podemos considerar a afetividade como um fator estimulante e primordial que tem um papel importante no desenvolvimento da criança. Ela possibilita a relação entre as pessoas e as coisas que a cercam, determinando comunicações significantes com o corpo, suas percepções e suas produções. Segundo Piaget (1999, p.22) “a afetividade e a inteligência, são indissociáveis, elas constituem os dois aspectos complementares de conduta humana”.

Portanto, o intelecto e a afetividade não caminham separadamente, e para que haja um bom desenvolvimento cognitivo, motor e social a afetividade deve estar sempre em primeiro plano na sala do professor.

Na segunda pergunta procurou-se saber se, como podemos verificar o jogo e a brincadeira na construção do processo de formação da criança.

A professora (A) afirmou que é de grande importância para a criança trabalhar os jogos e brincadeiras, pois adquire segurança, independência, coordenação motora. Trabalha também interpessoal e intrapessoal, pois a ter o contato com outras crianças, aprende a dividir e a ter um convívio. Já a professora (B) afirma que ambos têm favorecido no processo de ensino e aprendizagem e quando professor utiliza o jogo em sala de aula, o papel do aluno centra nas atividades de relacionamento, comparação e organização; ao professor cabe apenas a tarefa de orientar a busca de soluções. A importância dos jogos e brincadeiras está ligada também, ao desenvolvimento de atitudes de convívio social, pois o aluno, ao atuar em equipe, supera pelo menos seu egocentrismo, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, comunicação e construção de conhecimento. Por meio de brincadeira e jogos a criança aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada e exercita sua autonomia, e esta dupla natureza nos leva a considerar o brincar e jogar parte integrante da atividade educativa. Conforme a afirmação das professoras o autor Zamberlan preconiza que:

Brincando a criança se inicia na representação de papéis do mundo adulto que irá desempenhar mais tarde. Desenvolve, assim capacidades físicas, verbais e intelectuais tornando capaz de se comunicar. O jogo ou brinquedo é portanto, fator de comunicação mais amplo do que a linguagem, pois propicia o diálogo entre pessoas de culturas diferentes. (1986,p.25)

Através da fala das professoras foi possível perceber de que os jogos e brincadeiras é de extrema importância para o processo de formação das crianças, pois leva o indivíduo através de estímulos, desenvolver o físico, o cognitivo, e o social.

Afirma Maluf que:

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nós desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. (2009,p.21)

Segundo observações e a análise da entrevista com a professora (A) e (B) Através da contribuição da fala dos autores, pode se notar que os jogos e brincadeiras tem grande contribuição para o processo de formação das crianças, proporcionando aos alunos um ótimo desenvolvimento da aprendizagem intelectual.

A terceira pergunta, procurou saber se Na prática do dia-a-dia é frequente o uso dos jogos e brincadeiras.

A professora (A) afirma que sim, diariamente. Já a professora (B) Sim, jogando a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades. Sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que são oferecidas à criança por meio de jogos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem.

Conforme a fala das professoras, Kishimoto reitera que:

E através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos, onde ela estabelece seu controle interior, sua autoestima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros. (2001,p.76,77).

Conforme a fala da autora, comprova que os jogos e brincadeiras fazem parte da aprendizagem das crianças, sendo assim elas aprendem diariamente brincando, sendo construída ou desenvolvidas as habilidades cognitivas.

Na quarta pergunta, perguntou se no desenvolvimento dos jogos ou brincadeiras, existe a interação por parte dos alunos.

A professora (A) afirma que sim, tranquilo, porque sabem respeitar o seu momento, ajuda um ao outro, é muito trabalhado as regras em sala. A professora (B)

também afirma sim, geralmente, a criança permanece interessada em uma brincadeira por tanto tempo quanto ela ainda for desafiadora para ela. É mais saudável deixar que a criança complete a tarefa em sua própria velocidade, ao invés de interrompe-la, colocando-o em uma outra atividade “porque o tempo acabou”. Isso é parte de respeitar o ritmo de aprendizado de cada criança – e, afinal, quando aquele exercício se tornar fácil para ela, ela irá, naturalmente, buscar o próximo, que ofereça alguma novidade. Conforme a afirmação das professoras entendem –se que Maluf:

A participação do adulto nas brincadeiras com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes as regras das brincadeiras. (2009,p.30).

Dessa forma entende -se que os alunos tem uma interação ótima de acordo com as professoras em sala de aula com os jogos e brincadeiras, levando em conta a afirmação do autor de que por meio de interação os alunos adquirem melhor o esclarecimento das regras e obtém melhor o resultado durante as brincadeiras.

A quinta questão, buscou saber se na escola existe capacitação continuada para estudos, diálogos e reflexões para formação docente.

A professora (A) afirma que não tem, é de cada professor, cabe a ele procurar um maior conhecimento. A professora (B) não, as capacitações que tive, é resultado de eu buscar pelos meus próprios meios.

Neste sentido, Oliveira (2008) destaca a necessidade da capacitação dos professores.

Precisar-se-ia capacitar melhor os professores para que estejam sempre aptos para promover uma educação integral do aluno, detectando os que não acompanham o ritmo dos colegas e reconhecendo onde estão as falhas. Deverão estar preparados para realizar uma reeducação, quando se fizer necessário, no âmbito da sala de aula e encaminhar um profissional competente quando os recursos se esgotarem (OLIVEIRA, 2008, p.14).

Através da fala da autora comprova-se que o professor deve sempre procurar capacitar-se para garantir um bom desempenho na sua prática, e que este é um ponto negativo dentro da intuição pesquisada.

Na sexta questão refere-se a de que maneira o jogo poder ser considerado um processo educacional.

A professora (A) afirma da seguinte forma de que a partir do momento em que tenha sentido, e auxilie no desenvolvimento da criança. A professora (B) afirma que

brincar é um impulso natural da criança, que aliado à aprendizagem torna-se mais fácil à obtenção do aprender devido à espontaneidade das brincadeiras através de uma forma intensa e total.

Conforme afirma Maluf:

O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender. O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida devesse criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. (2009,p.29)

Conforme a afirmação do autor, os jogos e brincadeiras passam a ser educacionais a partir do momento em que tenha um significado para a criança, que tenha um sentido e um caminho específico da aprendizagem.

Na sétima questão foi abordada a seguinte pergunta a brincadeira pode ser considerada uma forma de aprendizagem.

A professora (A) afirma que com certeza. A professora (B) respondeu que sim o brincar faz parte da infância, e através deste possibilita um repertório de desenvolvimentos, seja no cognitivo, quanto no social, motor e afetiva. Além de encontrar prazer e satisfação, brincando a criança se socializa e aprende. De acordo com as palavras de Maluf:

Brincando a criança desenvolve sua potencialidade. Os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que a criança pense e alcance melhores níveis de desempenho. As crianças tem prazer em todas as experiências de brincadeiras física e emocional. (2009,p.20)

Dessa forma a brincadeira é considerada um meio de aprendizagem, pois é através das brincadeiras que as crianças fazem suas próprias descobertas, assim aprendendo de forma lúdica e prazerosa. Ainda sobre as palavras de Maluf:

Através do brincar a criança prepara-se para aprender, brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança, em todas as etapas da sua vida. (2009,p.20,21)

De acordo com os relatos das professoras, que a aprendizagem e as brincadeiras caminha juntas, pois uma complementa a outra, levando-a uma aprendizagem mais divertido e agradável para a criança.

Na oitava questão foi abordada a seguinte pergunta existe o jogar por jogar e o jogar por competir. Qual sua posição em relação ao processo educativo.

A professora (A) respondeu da seguinte afirmação não trabalha a competição, pois não gosta, disse o termo “competir”. A professora (B) nas atividades de Educação Física (na educação infantil) não existe competição e sim participação. Conforme as palavras de Kshimoto:

O jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo trás inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança. Enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. (2011,p.29).

Dessa forma podemos perceber de que as brincadeiras são livres e prazerosas para as crianças de acordo com a afirmação das professoras e do autor, a criança se sente livre sem se preocupar com competir, apenas quer se divertir.

Na nona questão refere-se, na sua visão o que significa o termo brincar.

A professora (A) afirma que significa aprendizagem, porem ao mesmo tempo, tem que vir seguido de regras, mais de forma consciente e prazerosa. De acordo com a professora (B) o brincar não representa uma responsabilidade de vencer, sim um comprometimento em participar da atividade. Entreter-se com um objeto ou uma atividade qualquer.

Afirma Maluf que:

Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea, e muito prazerosa, acessível a todo ser humano de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica. O brincar é como uma área intermediária de experimentação para a qual contribuem a realidade interna e externa. (2009,p.17)

Desta maneira podemos perceber que de acordo com a afirmação do autor e das professoras, de que brincar é e sempre será uma parte prazerosa e livre, onde podemos criar, imaginar e se expressar com liberdade.

Na décima questão refere-se a qual o objetivo de propor jogos e brincadeiras nessa faixa de idade.

A professora (A) responde que é sair do mundo tradicional, e propor uma aprendizagem, significativa através do lúdico. A professora (B) responde que brincadeiras e jogos fazem parte do mundo da criança. É nesse momento que ela experimenta, organizar-se, constrói normas para si mesma e para o grupo. Desse modo, o brincar e o jogar torna-se uma das formas de linguagem que a criança usa para entender e interagir consigo mesma e com os outros. De acordo com a fala do autor Kishimoto que:

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e finalmente a lógica. (2011,p.107)

Durante a entrevista foi possível observar o comprometimento das professoras em relação ao desenvolvimento global de seus educandos, elas se mostraram comprometida com sua prática, pois segundo elas a responsabilidade de garantir um desenvolvimento global do aluno, é sem dúvida papel do professor.

Durante a observação realizada na escola e a análise das entrevistas, feitas posteriormente, foi possível confirmar a importância dos Jogos e Brincadeiras na prática do profissional da educação infantil, pois se o mesmo tiver consciência do trabalho, estará auxiliando de forma significativa o desenvolvimento integral do educando, em seus aspectos afetivos, intelectual.

Através do estudo realizado destaca-se que a escola tem papel fundamental no desenvolvimento da criança, principalmente quando os jogos são trabalhada na educação infantil. Pois é na Educação Infantil, que a criança busca experiências em seu próprio conhecimento, formando conceitos e organizando a afetividade e o emocional.

A prática das professoras observada condiz com o que os vários autores afirmaram sobre o tema, pois ela trabalha de maneira dinâmica, visando e assegurando o desenvolvimento de cada criança, através de atividades e brincadeiras

que proporcionam ao aluno o desenvolvimento de todas as funções básicas do desenvolvimento cognitivo, intelectual, social e o emocional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho objetivou realizar uma análise e reflexão sobre os Jogos e Brincadeiras, conhecendo assim sua história no Brasil e no mundo, compreendendo como ela pode ajudar no desenvolvimento motor, intelectual e sócio afetivo das crianças na Educação Infantil no processo de aprendizagem.

Os jogos e Brincadeiras que vem se destacando, ela tem como objetivo ajudar no processo de desenvolvimento da criança. Através dos estudos realizados pode-se entender que a mente, o cognitivo, o emocional e a afetividade, estão intimamente unidos, onde um complementa o outro, através das análises foi possível perceber a importância de trabalhar atividades lúdicas que estimulem o corpo e os movimentos como forma de expressão e desenvolvimento de funções cognitivas e emocionais.

Verificou-se através do estudo bibliográfico e das observações realizadas, que se o professor trabalhar os Jogos e Brincadeiras em suas aulas estará proporcionando a criança à oportunidade de se desenvolver integralmente, evitando assim problemas futuros, de inaptações escolares. As brincadeiras são essenciais na educação infantil, pois se bem desenvolvida com as crianças estará fazendo que a mesma se expresse, crie e socializa-se.

As professoras entrevistadas afirmam que os Jogos e as Brincadeiras na educação infantil é de extrema importância, pois é através das atividades lúdicas, que as crianças se desenvolvem. Diante das observações, pode-se dizer que os recursos utilizados pelas professoras contribuíram significativamente no processo do desenvolvimento da aprendizagem dos educandos, sendo estes: jogos pedagógicos, brincadeiras dirigidas, pular amarelinha, histórias, cantigas de roda, todas com o objetivo de estimular as áreas das brincadeiras.

Através do trabalho realizado pelas professoras foi possível comprovar que os Jogos e Brincadeiras auxilia na construção do conhecimento facilitando o processo de ensino-aprendizagem, e o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil.

Neste contexto conclui-se que os jogos e Brincadeiras é muito importante no processo do desenvolvimento da aprendizagem das crianças, pois durante as atividades as crianças aprendem novas formas de utilização do corpo e dos objetos da cultura, vivenciando situações que favorecem o seu desenvolvimento integral.

Em suma, pode-se afirmar a importância do papel do professor no contexto da Educação Infantil, pois as atividades lúdicas não devem ser realizadas de forma mecânica, e sim visando o objetivo de promover articulações entre as estruturas intelectivas e afetivas das crianças. Para tanto, é preciso que se invista no aperfeiçoamento dos profissionais da educação infantil, com o objetivo de promover uma educação criativa, prazerosa, significativa e contextualizada para as crianças.

Por fim, acredita-se que esta pesquisa contribuiu para os profissionais da educação infantil e demais pesquisadores deste tema.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Fátima. **Psicomotricidade: corpo, ação e emoção**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008.
- Benjamin, Piaget Jean. **Seis estudos da Psicologia**. 24 ed- Rio de Janeiro 2003
- Betterlheim, Piaget Jean. **Teorias Psicogenéticas em Discussão** ed-São Paulo 1967.
- Cunha Nylse, Maluf Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 6ª ed. Petrópolis, RJ: vozes,2009.
- Fidelis, Kishimoto Tizuco M. **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação** 14 ed- São Paulo: Cortez 2011.
- FLAVELL, JOHN A **psicologia do Desenvolvimento de Jean Piaget** 5 ed- São Paulo 1928.
- Fromberg, Piaget Jean. **Teorias Psicogenéticas em Discussão** ed-São Paulo 1967.
- Gil, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa**. 6 ed. São Paulo, Atlas,2008.
- Kishimoto Tizuko M. **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação** 14 ed-São Paulo: Cortez 2011.
- LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 6ª ed. Petrópolis, RJ: vozes,2009.
- PIAGET, JEAN **Teorias Psicogenéticas em Discussão** ed- São Paulo 1967
- PIAGET,JEAN. **Seis estudos da psicologia**. 24 ed.– Rio de Janeiro 2003
- Silva e Gonçalves, Piaget Jean. **Teorias Psicogenéticas em Discussão** ed-São Paulo 1967

Soler, Kishimoto Tizuco M. **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação** 14 ed- São Paulo: Cortez 2011.

Vygotsky, Piaget Jean. **Teorias Psicogenéticas em Discussão** ed-São Paulo 1967

Winnicott, Maluf Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 6ª ed. Petrópolis, RJ: vozes,2009.

ZAMBERLAN, MARIA APARECIDA **Psicologia do Brinquedo Aspectos teóricos e Metodológicos**. 1 ed São Paulo 1986

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PARA A PROFESSORA (A)

- 1 – De acordo com sua prática docente, como as brincadeiras podem contribuir no desenvolvimento infantil?**

- 2 – Como podemos verificar o jogo e a brincadeira na construção do processo de formação da criança?**

- 3 – Na prática do dia-a-dia é frequente o uso dos jogos e brincadeiras?**

- 4 – No desenvolvimento dos jogos ou brincadeiras, existe a interação por parte dos alunos?**

- 5 – Na escola existe capacitação continuada para estudos, diálogos e reflexões para formação docente?**

- 6 – De que maneira o jogo poder ser considerado um processo educacional?**

- 7 – A brincadeira pode ser considerada uma forma de aprendizagem?**

- 8 – Existe o jogar por jogar e o jogar por competir. Qual sua posição em relação ao processo educativo.**

- 9 – Na sua visão o que significa o termo brincar?**

- 10 – Qual o objetivo de propor jogos e brincadeiras nessa faixa de idade?**