

**UNIVERSIDADE DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO**  
**Curso de Pedagogia**

**O JOGO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

*Alinny Figueiredo Sardela*

**RIO DE JANEIRO – RJ**  
**SETEMBRO 2003**

ALINNY FIGUEIREDO SARDELA

## O JOGO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Orientador: *Prof. Maria Ângela Monteiro Correa*

Monografia apresentada à Escola de Educação da Universidade do Rio de Janeiro, como requisito para aprovação na Disciplina Monografia.

RIO DE JANEIRO – RJ  
SETEMBRO 2003

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. O BRINCAR – UM BREVE HISTÓRICO	3
2. DESENVOLVIMENTO INFANTIL	7
2.1. Fase sensório-motora – faixa etária de 1 a 2 anos	9
2.2. Fase simbólica – faixa etária de 2 a 4 anos	11
2.3. Fase intuitiva – faixa etária de 4 a 7 anos	13
3. JOGOS E DESENVOLVIMENTO	15
3.1. Jogos de exercícios	17
3.2. Jogo simbólico	19
3.3. Jogo de construção	22
3.4. Jogo com regras	24
3.5. Jogo no planejamento escolar	24
CONCLUSÃO	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	29

## DEDICATÓRIA

A Deus que me deu a proteção necessária, a meus pais que depositaram a confiança em minhas capacidades e a meu marido, que sempre presente, me deu todo o apoio necessário para que eu completasse este trabalho.

## INTRODUÇÃO

Profissionais de diferentes áreas estão de acordo que a brincadeira faz parte do universo infantil e que, por meio dela, a criança reage e explora o meio em que vive, provocando constantes mudanças que contribuirão para seu desenvolvimento individual e coletivo nos aspectos psicomotor, cognitivo e afetivo.

Diante do exposto muitos questionamentos, surgem a respeito da melhor maneira de um adulto promover o desenvolvimento de uma criança.

Como se dá o desenvolvimento infantil? Como saber se a criança está desenvolvendo-se normalmente? Como e quando interferir ou simplesmente observar? Porque as brincadeiras, os jogos passaram a ser trabalhados nos currículos escolares? Quais os tipos de jogos são apropriados para cada faixa etária? Como conduzir os jogos para alcançar os objetivos propostos?

Através de estudos muitos autores responderam a essas perguntas de maneira precisa e muitas vezes semelhante.

Este trabalho procurará esclarecer os principais aspectos do desenvolvimento infantil de zero a seis anos, a origem do jogo educativo e os

diversos tipos de jogos aplicáveis às fases do desenvolvimento infantil, bem como procurará tratar do brincar e sua história.

## 1. O BRINCAR – UM BREVE HISTÓRICO

Na Antigüidade, não havia separação entre os universos das crianças e dos adultos. Todos cresciam, viviam juntos e participavam das mesmas brincadeiras, jogos e divertimentos, cuja finalidade era estreitar os laços afetivos, valorizar a cultura e desenvolver papéis sociais. Naquela época, as crianças viviam como adultos em miniaturas, ou seja, não tinham a oportunidade de vivenciar formas de brincar entre elas.

A brincadeira como forma de auxílio da construção de conhecimentos não era vista com muita importância pelos educadores. Para eles, o brincar e o aprender ocorriam em momentos distintos. Havia interesse apenas por parte de alguns educadores-pesquisadores pelas atividades práticas, que sugeriam a introdução de atividades corporais e artísticas nos currículos das escolas da época. Com isso, houve uma preocupação com a moral, a saúde e o bem comum, e passou-se a elaborar propostas baseadas no jogo especializado que possibilita à criança brincar de acordo com sua idade e seu desenvolvimento. Com isso, a brincadeira passou a ser concebida como forma de a criança estar no mundo, próxima a natureza.

Ao estudar a origem do uso pedagógico dos jogos na educação infantil, Kishimoto (2003) destaca que filósofos como Platão, Aristóteles e, posteriormente, Quintiliano, Montaigne, Rousseau ressaltaram o papel do jogo na educação. Segundo a autora:

*Platão, em Les Lois (1948), comenta a importância do "aprender brincando", em oposição à utilização da violência e da repressão. Da mesma forma Aristóteles sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura.*

*Entre os romanos, jogos destinados ao preparo físico voltam-se para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos e a influência grega acrescenta-lhes cultura física, formação estética e espiritual.*

*O grande acontecimento do século XVI que coloca em destaque o jogo educativo é o aparecimento da Companhia de Jesus. Ignácio de Loyola, militar e nobre, compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano e preconiza sua utilização como recurso auxiliar do ensino. (p. 15)*

A autora ainda acrescenta que, acompanhados por estudos de filósofos acerca da importância da imagem e dos sentidos para apreensão do conhecimento, os jogos didáticos e educativos assumem uma expansão contínua no século XVII. Sendo diversificado, passam a incluir inovações no século XVIII com a eclosão do movimento científico. Bem como, no início do século XIX com o término da Revolução Francesa, inicia-se uma preocupação em colocar em prática os princípios de Rousseau, Pestalozzi, Froebel, pedagogos que realizaram pesquisas a respeito da criança preocupando-se com o aspecto motivacional do ensino, pregando uma educação voltada para o atendimento às necessidades das crianças.

Froebel, segundo Guerra (1993), foi o criador dos jardins de infância, locais onde as crianças brincavam na terra. Ele, conforme esclarece Kishimoto (2003), parte do pressuposto de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo, cilindro e montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísica. Sendo assim, ele tornou-se o primeiro educador que justificou o uso do brincar no processo educativo e é com ele que o jogo passa a fazer parte do centro do currículo de educação infantil.



*A ambigüidade das concepções froebelianas dá o alicerce para a estruturação da noção de jogo educativo, uma mistura da ação lúdica e a orientação do professor visando a objetivos como a aquisição de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades e, ao mesmo tempo, o desenvolvimento integral da criança. (Kishimoto, 2003, p.23).*

Conseqüentemente, as escolas que adotam as teorias froebelianas permitem o brincar tanto com atividades orientadas como com atividades livres. Nestas escolas, os brinquedos são vistos como suporte para a ação do brincar, proporcionando a aquisição de habilidades e conhecimentos.

No início deste século, segundo Kishimoto (2003), ocorre uma expansão dos jogos na área da educação, muito embora ainda predominasse a idéia do jogo associado à recreação, contrapondo-se ao trabalho escolar.

*A idéia de uma escola infantil sem a interferência de educador gerou uma discussão na época. Discutia-se a adequação do jogo livre proposto por Froebel. As interpretações apontavam para a necessidade de um jogo controlado como suporte da ação docente. Assim nascia o jogo educativo: mistura de jogo e ensino. (Kishimoto, 2003, p.18)*

A tradição froebiliana perdura por 50 anos, segundo a autora, até que Dewey a modifica, colocando os interesses da criança e a experiência direta com os elementos do ambiente como novos eixos. As crianças passam a ser vistas como seres sociais e a sua aprendizagem far-se-á de modo espontâneo, por meio do jogo, nas situações do cotidiano.

O movimento da Escola Nova deu continuidade à concepção de criança lúdica, já implantada por Froebel. Escolanovistas como Montessori, uma médica italiana que trouxe para crianças "normais" o seu método de recuperação de crianças deficientes, propunham despertar as atividades infantis através de estímulos fazendo com que a criança fosse o próprio autor de sua aprendizagem. Para isso, no método havia um oferecimento abundante de materiais didáticos que despertavam interesse e, conseqüentemente, a interação da criança com os mesmos, onde através da brincadeira ela manuseava, testava, experimentava, criava hipóteses para poder descobrir a solução de seus problemas. Assim, passam a divulgar a importância de materiais pedagógicos explorados livremente.

As idéias da Escola Nova ganharam força no Brasil na década de 20. Os jogos passaram a ser utilizado como meio de ensino.

A partir das décadas de 60 e 70, a psicologia do desenvolvimento, a psicogenética e a psicanálise contribuíram para que se visse a infância como o período principal do desenvolvimento humano, enfatizando o papel da brincadeira na educação infantil. Destacam-se Piaget com sua abordagem cognitiva e Winnicott com seu estudo sobre o desenvolvimento humano baseado no trabalho clínico com bebês e crianças.

## 2. DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Todo desenvolvimento humano é o resultado de uma evolução extremamente complexa que combina aspectos biológicos, histórico-culturais e de personalidade que cada ser humano vivencia. Da mesma forma, o universo infantil é moldado pelo ambiente que o cerca, bem como pela educação a que é submetido, sem, contudo, atribuir ao ambiente e à educação importância infinita, como alerta Antunes (1998, p.16):

*Nenhuma criança é uma esponja passiva que absorve o que lhe é apresentado. Ao contrário, modelam ativamente seu próprio ambiente e se tornam agentes de seu processo de crescimento e das forças ambientais que elas mesmas ajudam a formar.*

Neste contexto, ressalta-se a importância de estudos teóricos como os de Piaget, Vygotsky e Wallon, que vêm fundamentando as diversas propostas pedagógicas surgidas no Brasil na área de Educação Infantil.

Hoje, segundo a ótica sócio-histórica, a criança está constantemente modificando-se por estar imersa na sociedade, em contato com os adultos. Esse desenvolvimento ocorre através da interação e de experiências sociais. Esta é a visão sociointeracionista abordada por Vygotsky.

A criança, quando ingressa na educação infantil, começa a interagir com diferentes ambientes, que nem sempre são coincidentes com aquele do qual já fazia parte. É um ambiente diferente, com ritmos diferentes, com objetos, ações e relações ainda desconhecidos. Esta diversidade e heterogeneidade são elementos primordiais para o seu enriquecimento.

Através da interação social, a criança se utilizará de instrumentos mediadores, a fim de transformar-se. Os problemas que lhe são apresentados, desde o nascimento, fazem com que ela sempre tente buscar soluções imediatas para resolvê-los. Dessa forma, o indivíduo se desenvolve intelectual, moral e fisicamente. Portanto, as práticas educacionais, neste contexto, devem ser ativas e instigantes para manter os alunos motivados constantemente ou, pelo menos, durante a maior parte do tempo.

De acordo com a visão sociointeracionista, o homem é um ser geneticamente social. O crescimento intelectual ocorre a partir da apropriação de conhecimentos culturais, conseqüentemente, dos processos de ensino e aprendizagem. Segundo essa abordagem, a aprendizagem, o ensino e o desenvolvimento apesar de serem vistos como etapas distintas, estão relacionados entre si. Na brincadeira, por exemplo, um depende da superação do outro, nela, a aprendizagem desencadeia o desenvolvimento que desperta a aprendizagem.

A presença do adulto ou de uma pessoa mais experiente é indispensável à vida da criança que, conforme Kohl ao citar Vygotsky, irá atuar na zona de desenvolvimento proximal, definida como:

*(...) a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinando através da solução de problemas sob a orientação de adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (1997, p.60).*

A autora destaca ainda que, para interferir adequadamente na zona de desenvolvimento proximal, essas pessoas ou a escola devem estar atentas ao nível de desenvolvimento dos alunos, para que não dirija o ensino para etapas

intelectuais já alcançadas, mas procure estimular novas conquistas de níveis de desenvolvimento ainda não atingidos por eles.

É importante lembrar que o desenvolvimento é um processo cumulativo, onde todas as experiências vividas pelo indivíduo influenciarão seu comportamento posterior. Para melhor compreender esse processo de desenvolvimento da criança do nascimento aos sete anos de idade, será dividido em fases, conforme a faixa etária da criança.

## **2.1. Fase sensório-motora – Faixa etária de 1 a 2 anos.**

A principal característica deste período é o desconhecimento físico de seus limites por parte do bebê, ou seja, inicialmente, a criança não tem consciência do seu "eu", acreditando ser parte do meio ambiente envolvente, por isso ela necessita de movimentação para enriquecer a experiência subjetiva de seu corpo e ampliar a experiência motora, como explica Campos Oliveira (1997).

Desta forma, o bebê brinca com seu corpo, executando movimentos como estender e recolher os braços, as pernas, os dedos, os músculos, transformando o que antes eram apenas reflexos em movimentos coordenados, ou seja, a partir dessas brincadeiras adquire o controle de seu corpo.

*Nesta fase a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, sua percepção e seu cérebro. Ela age o tempo todo sobre o meio, olhando, pegando, ouvindo, mexendo e apalpando tudo o que encontra em seu redor, ela se diverte e conquista novas realidades. (Almeida, 2001, p. 38).*

Enderle (1990) destaca que, segundo Winnicot, após o primeiro ano de vida a criança passa de uma dependência absoluta para a fase de dependência relativa, onde alcança uma certa autonomia, achando-se capaz de eleger, experimentar e explorar o ambiente. Neste momento o educador é o responsável por orientar a criança no reconhecimento dos limites da realidade.

A autora destaca ainda que os acontecimentos mais marcantes desta fase são: a aquisição da marcha, da fala, da autonomia nos hábitos de higiene e alimentares.

Nesta fase as brincadeiras não serão simples estímulos ao desenvolvimento físico, pois, ao brincar, incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (audição, tato, visão, paladar), impressões que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo.

Como a inteligência trabalha com as percepções e a ação, o deslocamento do corpo e toda a exploração do ambiente são fundamentais para construção do objeto permanente, isto é, o desenvolvimento da sua representação mental; pois neste período a criança ainda não é capaz de representar mentalmente os objetos, o que chamamos de ausência da função semiótica (Lima, 2001). Necessitando assim da presença dos objetos para imitá-los, utilizando-os como modelos. Inicia com sons, evoluindo para aprendizagem da linguagem, também imita expressões faciais, gestos, como dar adeus, andar como cachorrinho, mandar beijinho, sempre com o modelo em sua presença.

Conclui-se então que o papel do meio ambiente é muito importante, pois estimula tanto a atividade mental como a emocional e é isso que faz crescer a delicada rede de conexões na construção da função semiótica.

Após ter construído a função semiótica, a criança adquire a linguagem. A princípio, ela utiliza uma palavra para significar uma frase, por exemplo, quando a criança quer água, ao invés de ela dizer "Eu quero água", diz simplesmente "água".

O nível de organização e socialização nesta faixa etária é individual, pois as crianças, nesta etapa, trabalham sozinhas. Elas entendem as outras crianças como objetos passíveis de serem explorados, assim, as relações entre elas com freqüência apresentam conflitos, surgindo as mordidas (característica forte nesta faixa etária), os empurrões, os abraços e os apertos. Estes conflitos no entanto,

não se configuram brigas e sim explorações, como aquelas que acontecem com os objetos.

Outra característica interessante nesse período, relacionada à socialização, é o fato da criança não emprestar os seus objetos, isso ocorre não por ela ser egoísta, mas porque ela não compreende que o outro o devolverá. Para ela, a partir do momento em que deu o objeto para o colega, esse não lhe pertence mais.

Nesta fase a criança necessita muito do adulto. Dependerá dele para crescer e se relacionar socialmente. Ela deve ser estimulada de todos os modos possíveis, como conversar, contar histórias, brincar, correr e possibilitar estimulações variadas.

## **2.2. Fase simbólica – Faixa etária de 2 a 4 anos.**

Esta fase caracteriza-se por um grande desenvolvimento psicomotor, cognitivo e afetivo. Enderle (1990) destaca a transição dos movimentos, até então, bruscos para movimentos mais uniformes com um aumento considerável da motricidade fina (usar lápis, pincel) e a criança já sendo capaz de, por exemplo, pedalar um triciclo.

Da mesma forma Lima (2001) ressalta que, além dos movimentos físicos, a criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos. Adora rasgar, pegar no lápis, mexer com as coisas, encaixar objetos nos lugares, montar e desmontar coisas, dando aos exercícios uma intenção inteligente e uma evolução natural de sua coordenação.

Quanto à área intelectual, as autoras caracterizam a fase pela aquisição da capacidade simbólica, isto é, "a função semiótica aparece nesse período, a criança torna-se capaz de evocar os objetos mesmo na sua ausência graças à imagem mental" (Lima 2001, p. 52).

Ao estudar Wallon, Galvão (1996) destaca que, por volta dos três anos, a crise de personalidade dá a tônica do desenvolvimento infantil, emergindo a necessidade de auto-afirmação, porque, até esse momento, a criança era incapaz de distinguir-se do outro, assumindo dois papéis ao mesmo tempo, confundindo-se com as pessoas de seu meio. A partir do exercício de papéis e as tentativas de fazer impor sua opinião, a criança segue para um novo patamar, onde passa a observar os efeitos que pode produzir no outro e a composição de sua imagem (nome, idade, endereço). Nesta mesma época, a criança sente a necessidade de imitar, principalmente, os adultos.

É a idade do “faz de conta”, do jogo simbólico, de brincar de casinha, de escolinha, de cavalo-de-pau, da dança, como forma de expressão do mundo que viu e interiorizou, imita tudo e todos. Seu grande interesse é a fantasia, portanto, adora ouvir história.

O jogo simbólico está diretamente ligado à assimilação do “eu”, pois, como Barros de Oliveira (2000) explica, a criança entre 15 e 30 meses de idade ainda não tem estrutura mental, cognitiva e emocional para lidar com situações de grande teor fantasioso.

Neste período, quanto ao aspecto social, evidencia-se o “egocentrismo”, no qual elas são o centro de tudo, conversa sozinha e brinca com seus brinquedos, fazendo histórias e reproduzindo situações vividas. Nos jogos e nas brincadeiras não conseguem coordenar seus esforços para o outro e os jogos com regras não funcionam mas, o fato de estar junto com outras crianças, de participar de atividades como organizar o ambiente e ajudar o colega em determinada situação são atitudes importantes para o seu crescimento intelectual e social.

Quanto ao nível da linguagem, Lima (2001) destaca que as crianças já são capazes de formular frases completas, muito embora não realizem diálogos coerentes. Por exemplo, a conversa entre duas crianças, nesta fase, se daria da seguinte forma: uma criança diria “eu fui ao circo”, ao que a outra responderia “minha mãe me deu um carro”.



### **2.3. Fase intuitiva – Faixa etária de 4 a 7 anos.**

Nesta fase Lima (2001) destaca que as crianças reúnem-se para brincar, começam a andar em pares cada vez mais fixos, surgindo então, os primeiros amigos. Os conflitos diminuem, embora não deixe de haver disputas, pois nesse período as crianças agem sem observar regras.

Galvão (1996) ressalta que, para os psicanalistas, esse período é decisivo na formação da personalidade da criança, suas relações afetivas com o meio familiar adquirem uma forma precisa.

Do ponto de vista cognitivo, Almeida (2001) e Galvão (1996) destacam que a criança já é capaz de organizar objetos por cores, formas e tamanho, embora seja de forma intuitiva e por correções sucessivas. Enquanto Lima (2001) destaca que neste período as causas dos fenômenos despertam grande interesse das crianças, que, por isso, perguntam tudo o tempo todo. É a conhecida fase dos “porquês”.

A autora ressalta ainda a incapacidade da criança de tomar dois pontos de vista ao mesmo tempo, o que é conhecido como ausência de reversibilidade do pensamento (retornar ao ponto inicial de argumentação). A criança ainda é extremamente centrada em seu próprio ponto de vista.

Quanto ao nível de linguagem, Lima (2001) destaca a informação adaptada no diálogo das crianças, ou seja, “a criança adapta sua resposta à frase do companheiro, mas não é capaz de manter uma conversação longa, podendo mudar de tema a partir de uma palavra que desperte seu interesse”. (p.56). Por exemplo, em uma conversa, entre duas crianças, uma diria “fui ao shopping comprar um presente para minha mãe”, ao que a outra criança, nesta fase, responderia “minha mãe trabalha no banco”, neste caso, “mãe” foi a palavra que despertou o interesse delas.

Almeida (2001) resume que “até os 6, 7 anos aproximadamente, a criança define praticamente grande parte de seu desenvolvimento físico, mental e afetivo” (p. 39). Ela adora movimentar-se e o adulto deve respeitar e contribuir para esse tipo de ação. A criança nesta idade adora também ajudar e participar das tarefas, pois isso a faz se sentir importante e capaz.

*É fundamental que a família e a pré-escola proporcione um ambiente rico em informações que possam estimular o desenvolvimento, e nunca forçá-la a assimilar nada além daquilo que é capaz de fazer naturalmente e com prazer. (Almeida, 2001, p. 41).*

A criança aprende muito mais depressa quando pode manusear as coisas, quando aprende a conversar sobre as situações e quando a linguagem verbal e escrita a seu redor é mais rica.

Dessa forma, sempre que possível, é muito importante que as regras sejam claras e simples, é interessante até que sejam construídas junto às próprias crianças, para melhor compreensão das mesmas.

### 3. JOGOS E DESENVOLVIMENTO

O jogo infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como o social. A criança evolui com o jogo e este evolui paralelamente integrado ao desenvolvimento da criança. Independente da época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. (Kishimoto, 2003).

O jogo está na gênese do pensamento, na descoberta de si mesmo, na possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Pelo jogo as crianças exploram os objetos que as cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentidos e desenvolvem seu pensamento. Algumas vezes o realizam sozinhas, o que acontece nos primeiros anos de vida, outras vezes, na companhia de outras crianças, desenvolvendo também o comportamento em grupo. Dessa forma, aprendem a não só conhecer a si próprio, mas também aos demais e o mundo que a rodeia.

*Para Piaget, cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. (...) O brincar, neste caso, é identificado*

*pela primazia da assimilação sobre a acomodação, ou seja, o sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu e suas estruturas mentais.*

*Piaget (1978) observa, ao longo do período infantil, três sucessivos sistemas de jogo, o de exercício, o simbólico e o de regras. O jogo de exercício, que aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de seqüências já estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentais, mas por mero prazer. (Kishimoto, 2003, p. 39/40).*

Após os 18 meses de vida, surgem os jogos simbólicos com o aparecimento da representação e da linguagem. A criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação para assimilar a realidade externa ao seu "eu", fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de desejos. (Kishimoto, 2003).

Para Vygotsky, segundo a autora, ao reproduzir o comportamento social do adulto em seus jogos, a criança está combinando situações reais com elementos de sua ação fantasiosa. Esta fantasia surge da necessidade da criança, como já dissemos, em reproduzir o cotidiano da vida do adulto da qual ela ainda não pode participar ativamente.

A autora destaca ainda que o jogo de regras para Piaget marca a transição da atividade individual para a socializada. A regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social, este jogo ocorre entre quatro e sete anos e predomina no período de sete a onze anos.

*Para Vygotski (1982 e 1988), há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Em uma ponta encontra-se o jogo de papéis [simbólico] com regras implícitas e, em outra, o jogo de regras com regras explícitas. Por exemplo, a criança imita um motorista de trem que vai de um lugar a outro, mudando o roteiro conforme suas regras implícitas. No jogo de futebol, as regras são explícitas, mas a situação varia conforme a estratégia adotada pelos participantes.*

*Vygotski (1988) deixa claro que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento, ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais. (Kishimoto, 2003, p.43)*

O ser humano não nasce pronto, ele se desenvolve gradativamente conforme os anos vão passando. A instalação do vínculo materno é fundamental para o desenvolvimento da criança e o ponto inicial desse processo. Através da

amamentação, dos carinhos e do contato com o corpo e seus estímulos, e toda essa complexidade de comportamentos pelo qual as crianças se desenvolvem durante a infância. Os jogos, nesse período, em suas diversas modalidades e manifestações são importantes para a construção do ser e seu desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo.

O Educador deve ser capaz de ensinar à criança as formas de brincar com e sem material, improvisar jogos e usar as horas livres de uma forma sadia e produtiva, bem como procurar ativar os sentidos e a memória por meio de jogos sensoriais e orientá-la a escolher jogos com funções diferentes, em que as atividades obedeçam a regras de jogo e outras que exijam o controle de emoções e ações, umas que permitam correr à vontade e outras de pouco movimento. Assim educará a criança da maneira mais prazerosa para ela, que é brincando.

Desta forma, os jogos são classificados visando atender a todas as fases do desenvolvimento infantil, buscando em cada modalidade proporcionar o máximo de circunstâncias ao enriquecimento das áreas psicomotora, cognitiva e afetiva das crianças em cada fase no nível desejável.

### **3.1. Jogos de exercícios**

Os jogos de exercícios são jogos de reconhecimento, onde os bebês agem para ver “no que vai dar”; brincam com seus corpos, rolando, engatinhando, esticando e encolhendo as pernas e braços; brincam com os objetos, tirando e pondo-os no mesmo lugar ou em outro, repetidamente, tempos a fio, explorando-os; brincam alternando movimentos opostos, como os de abaixar e levantar, abrir e fechar, esconder e achar.

Na verdade os jogos de exercícios que, à primeira vista, parecem ser apenas a repetição mecânica de gestos automáticos tempos a fio, caracterizam para os bebês os efeitos esperados, ou seja, a criança age para ver o que sua ação vai produzir nos objetos; tocando, empurrando, empilhando e derrubando.

UNIVERSIDADE DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA  
PROFESSORA: GUARACIRA GOUVÊA DE SOUSA

DISCIPLINA MONOGRAFIA II - 2003/1

Ficha de Registro de notas

Aluno: Alenny Figueiredo Sardes  
Título da Monografia: O jogo e o desenvolvimento infantil

professor	nome	nota	assinatura
orientador	Maria Ruylla Monteiro Gouvêa	8.0	<i>M. Ruylla</i>
leitor	Luís de Helles Souza Lima	7.0	<i>L. Helles</i>
disciplina	Guaracira Gouvêa de Sousa		

Entregue em: 10/ outubro / 2003

Assinatura prof/orientador: *M. Ruylla*

Assinatura prof/disciplina:

*O brincar do bebê tem uma importância fundamental na construção de sua inteligência e de seu equilíbrio emocional, contribuindo para sua afirmação pessoal e integração social. (Barros de Oliveira, 2000. p.16).*

O brincar ensina a escolher, a assumir e a participar, e para isso também é imprescindível o contato com o outro, ou seja, o convívio social. Com os jogos de exercícios os bebês exploram o mundo a sua volta de diversas maneiras, e assim, experimentando, refletindo e concluindo sobre suas ações, aprendem a se arriscar, conviver e a lidar com situações-problema que surgirem.

Manipulação repetitiva com o material, tais como empilhar objetos do mesmo tamanho e forma ou de tamanhos diferentes, rolar objetos, derrubar blocos são ótimos exercícios para o desenvolvimento motor do bebê. Com essas brincadeiras simples, de repetição, como a de empilhar cilindros e os derrubar após contar até 3 e gritar “já”, a do “Bambalalão Sr. Capitão”, “Cadê o queijo que estava aqui” e “atirei o pau no gato”, a criança passará a antecipar mentalmente o que deve realizar para alcançar um propósito determinado, selecionando os meios de que deverá dispor para esse fim.

Barros de Oliveira (2000, p. 84-5) exemplifica a conquista da antecipação mental da seguinte forma: “(...) quando a criança percebe que não pode alcançar, por si mesma, um brinquedo colocado na parte alta de um nível, procura e arrasta uma cadeira, sobe nela e busca, desse modo, o que deseja”. Para a autora, a criança começa a ter noções de espaço e tempo e já é capaz de procurar e guardar brinquedos no seu lugar de costume.

Com a motricidade ampla e fina bem estimulada e desenvolvida, já antecipando mentalmente o que deve realizar para um fim, a criança começa a conquistar certa independência em relação ao adulto, no brincar e em outras atividades que lhe são habituais, como se sentar e descer da cadeira, se alimentar e subir escadas.

## 3.2. Jogo simbólico

O jogo simbólico, conhecido também como a brincadeira de faz-de-conta, surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno de 2 a 3 anos de idade, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos e começa a assumir, representar papéis presentes no contexto social. Convém lembrar que os jogos e, em particular, o jogo simbólico cria a Zona de Desenvolvimento Proximal, definida por Vygotsky.

Para Barros de Oliveira (2000, p.130), “a brincadeira de faz-de-conta pode ser vista como uma intercessão de dois amplos conceitos: brincar e simular”.

*A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz-de-conta a criança está aprendendo a criar símbolos. (Kishimoto, 2003, p. 39).*

No jogo de faz-de-conta, afirma Vygotsky (1996), a criança passa a vivenciar seu comportamento pelo mundo imaginário, isto é, o pensamento está separado dos objetos e é a partir das idéias que surge a ação. Assim o jogo simbólico pode ser considerado um meio para desenvolver o pensamento abstrato.

O jogo simbólico também promove a consciência de mundo e permite às crianças a internalização de regras de condutas implícitas nos atos sociais e as regulações culturais, desenvolvendo um sistema de valores que irá orientar seu comportamento.

A criança aprende a elaborar e resolver situações conflitantes que vivencia no seu dia-a-dia. A imitação, imaginação de início podem ser simples ações, que com o tempo darão lugar à um faz-de-conta mais elaborado, que além de ajudá-la a compreender situações conflitantes, ajudará a entender e assimilar os papéis



sociais que fazem parte de nossa cultura, como papai, mamãe, filho, professor, médico entre outros.

Ao reproduzir o comportamento social do adulto em seus jogos, segundo Vygotsky, a criança está combinando situações reais com elementos de sua ação fantasiosa. Esta fantasia surge da necessidade da criança, como já foi dito, em reproduzir o cotidiano da vida do adulto, da qual ela ainda não pode participar ativamente. Porém, essa reprodução necessita de conhecimentos prévios da realidade exterior, deste modo, quanto mais rica for a experiência humana, maior será o material disponível para as imaginações que irão materializar em seus jogos.

Quando a criança imita o adulto, ela começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo que a brincadeira é muito mais a lembrança de alguma coisa que de fato aconteceu, do que uma imaginação, uma criação de um fato. Um exemplo clássico é quando as crianças brincam de escolinha, ali elas reproduzem tudo o que, freqüentemente, acontece na sua escola, outro exemplo é quando elas "encenam" uma história, como os contos de fadas que são muito apreciados pelas crianças, suas ações surgem do que lhes foi contado, da sua imaginação conjugada com o grupo a que pertence e das orientações do professor.

Conforme a brincadeira vai se desenvolvendo acontece uma aproximação com a realização consciente do seu propósito.

O brincar simbólico individual pode transformar-se em jogo coletivo com a presença de vários participantes. Neste tipo de brincadeira, Barros de Oliveira (2000) destaca que "quando várias crianças adotam papéis e desenvolvem uma história, é necessário um tempo considerável para o planejamento e início da atividade". (p.138)

Antes de começar a brincadeira, é preciso reunir os participantes, negociar os papéis a serem encenados e determinar a área a ser utilizada. A brincadeira geralmente começa de uma maneira simples e com o decorrer do tempo se

transforma em algo mais elaborado e demorado, podendo até aumentar o número de personagens e possibilitar que novas crianças entrem na brincadeira. O tempo para brincar é muito importante, pois se curtos, podem prejudicar a motivação das crianças na elaboração de atividades que exigiram mais tempo para serem completadas. (Barros de Oliveira, 2000).

Outra brincadeira que pode ser considerada como uma forma de jogo de papéis é a utilização das obras literárias. A partir delas a criança revive, expressa e trabalha emoções fortes como a alegria, a ansiedade, o medo, a raiva, a rebeldia, o amor com um certo distanciamento. Assim, as crianças criam e recriam novos modos de agir e pensar, ficando com aqueles que são aceitos por ela mesma ou pelo ambiente social a que pertence.

Não se pode esquecer que o jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, e, apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade. Através de sua imaginação ela pode modificar sua vontade, usando o 'faz de conta', mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta em relação ao mundo real. Para Kohl (1997, p.67), "além de ser uma situação imaginária, o brinquedo é também regido por regras. Mesmo no universo do 'faz-de-conta' há regras que devem ser seguidas".

A assertiva da autora de que regras são implícitas pelo modelo real, pode-se perceber facilmente, por exemplo, que para brincar de escolinha, tem que ter alunos e professora, bem como as atividades e comportamentos desenvolvidos têm uma correspondência pré-estabelecida com aqueles que ocorrem numa escola real.

Para finalizar, na pré-escola, o raciocínio lógico ainda não é suficiente para que uma criança dê explicações coerentes a respeito de certas coisas. O poder de fantasiar supera o de explicar. Pelo jogo simbólico, a criança exercita não só sua capacidade de pensar, ou seja, representar simbolicamente suas ações, mas também suas habilidades motoras, já que salta, corre, gira, rola e empurra. Assim é que se transforma em pai e mãe para seus bonecos ou diz que uma cadeira

atrás da outra é um ônibus, por exemplo. Explorar com ênfase as imitações sem modelo, as dramatizações, o faz-de-conta, a linguagem e permitir que, sozinha ou com outras crianças, realizem esses jogos é importante para seu desenvolvimento cognitivo e para o seu equilíbrio emocional.

### **3.3. Jogo de construção**

O brincar construtivo tem seu desenvolvimento entre 4 e 6 anos de idade, onde as crianças constroem estruturas com blocos ou outros materiais, como massa de modelar, construir carros, animais com sucatas, quebra-cabeças ou legos (jogos de encaixe).

Segundo Kishimoto (2003, p.40), "os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança".

O jogo de construção tem uma estreita relação com o simbólico. A criança constrói casas, móveis, castelos, carros ou cenários para suas brincadeiras simbólicas.

O brincar com blocos se assemelha com o jogo simbólico, quando se trata do desenvolvimento da criança e seus progressos. As crianças de 1 a 2 anos exploram os blocos de diversas maneiras, como batendo uns aos outros e percebendo o som que produzem e sua intensidade de acordo com a força, ou encaixando um em cima do outro, formando grandes torres, mas sem a intenção de nomeá-las como torres, para, progredindo gradativamente, passar das construções simples e menos elaboradas, para construções mais sofisticadas como uma cidade, barcos etc.

Barros de Oliveira (2000) cita Vygostky (1984) ao afirmar que, inicialmente, as crianças constroem algo para então nomeá-lo, enquanto que, quando mais velhas, dão nome as suas construções antes de fazê-las.

Nomear as construções antes de fazer é uma tarefa que se inicia normalmente aos quatro anos, onde a criança já imagina ou recorda um objeto sem precisar de vê-lo. Nesse processo a criança desenvolve a capacidade de medir, imaginar, planejar e selecionar, pois para ela construir um avião, por exemplo, terá que imaginá-lo, decidir se vai ser grande ou pequeno, selecionar as peças para então montá-lo.

Há uma grande diversidade de funções e possibilidades de exercícios, os blocos, por exemplo, podem e devem fazer parte das opções de brincadeiras diárias da criança. É importante que a participação do adulto na brincadeira seja apenas para estimular o faz-de-conta e não para intervir contra a idéia da criança, vale lembrar que é a criança a dona da brincadeira.

Outro brinquedo de encaixe bastante interessante e estimulador é os quebra-cabeças, que estimulam o raciocínio e a concentração, pois mantêm a atenção durante longo tempo, favorecendo a sociabilidade e a cooperação quando montados em grupo.

Barros de Oliveira (2000) destaca que os quebra-cabeças apresentam dificuldades crescentes com o aumento do número de peças, de figuras e de acordo com a variação das cores da figura-fundo.

O tipo de quebra-cabeça a ser utilizado vai depender do nível de desenvolvimento da criança. Por exemplo, crianças muito pequenas só conseguem montar quebra-cabeças bem simples com uma ou duas figuras e fundo de apenas uma cor. "Tudo vai depender da coordenação visomotora na discriminação de formas, cores e orientação espacial que a criança já possua" (Barros de Oliveira, 2000, p.142).

### **3.4. Jogo com regras**

Os jogos com regras desenvolvem a capacidade de interação e de se lidar com o Limite, para tanto os jogos com regras são fundamentais, principalmente, a partir dos seis anos de idade.

Para Piaget a importância do jogo de regras é percebida quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, do que pode e do que não pode fazer. Garante-se uma certa regularidade que organiza a ação tornando orgânica.

A autora enfatiza ainda que as regras pressupõem a interação de pelo menos dois indivíduos e que as regras funcionam para regular e interagir o grupo social. "A regra resulta da organização coletiva das atividades lúdicas, podendo, porém, apresentar o mesmo conteúdo dos jogos de exercício e de jogos simbólicos". (Barros de Oliveira, 2000, p.143).

Como afirma Piaget, em primeiro lugar a criança passa do exercício simples às combinações sem finalidades e, depois com finalidade (jogo de exercício), para, em seguida, desdobrar-se em jogo simbólico, finalmente, evoluindo para os jogos com regras, o que constitui o último motivo para o desaparecimento dos jogos de exercício.

### **3.5. Os jogos no planejamento escolar**

Ao incluir algum jogo em seu planejamento, o educador deve conhecer claramente seus objetivos para aplicá-lo com eficiência e assim os objetivos propostos à criança sejam alcançados com sucesso.

Antunes (1998) destaca que “os jogos devem ser utilizados somente quando se constituírem em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação”. (p.40).

*A única coisa que não pode ser ensinada às crianças é como aprender. Isto nasce nelas, talvez possivelmente atuando antes do nascimento. A única coisa que podemos fazer é organizar para elas a realização de sua aprendizagem”. (Pickard, 1975. p.118)*

O educador deve atuar como orientador, mediador, para organizar e assim facilitar a realização da aprendizagem e garantir que os objetivos serão alcançados com sucesso.

Mediar e orientar não se trata de interferir nas brincadeiras das crianças, mas em “cuidar” para que elas não se distanciem dos objetivos ou abandonem a brincadeira por não superarem alguma dificuldade. A brincadeira de casinha pode exemplificar bem isso.

Nesta brincadeira a criança está cuidando de sua boneca, a vestindo, ninando, dando banho, como sua mãe faz, quando chega a hora de fazer a comidinha ela tem o fogãozinho, mas não tem as panelinhas. O adulto como mediador pode dar a sugestão: “que tal usarmos este potinho para fazermos de conta que é a panela e picarmos um papel para ser a comida”. Assim com o estímulo do adulto a criança continua com o seu jogo de faz-de-conta.

Conforme aparecem na proposta pedagógica acima, os jogos devem ser aplicados com criticidade para saber se os mantem, se os altera, ou se os substitui ao perceberem que ficaram distantes de seus objetivos.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais é o educador que organiza a estrutura da brincadeira, oferecendo determinados objetos, brinquedos, fantasias ou jogos e da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. As situações e objetos devem ser organizados de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos, companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, conhecimentos e regras sociais.

Um jogo jamais deve ser interrompido, por isso é de extrema importância que o educador ao fazer o seu planejamento tenha o tempo bem dividido, pois todo jogo deve ter princípio, meio e fim. A criança deve ser estimulada a buscar seus próprios caminhos.

Outro fato importante a ressaltar é que as crianças gostam de repetir jogos que já conhecem bem, por se sentirem seguras quando perceberem que estão cada vez mais habilidosas em executá-lo. É de extrema importância que o educador permita a repetição dos jogos, pois é através deles que a criança terá a oportunidade de expressar seus interesses, necessidades e preferências. O educador deve propiciar-lhe novas oportunidades e novos materiais que enriqueçam seus jogos, porém respeitando os interesses e necessidades da criança, de forma a não forçá-la.

Para finalizar, vale colocar que o educador deve estar atento em não reforçar papéis tradicionais que se baseiam na discriminação sexual ou cultural, como que bonecas são para meninas e carros para meninos. Permitindo que meninos e meninas joguem juntos, estimulando e favorecendo o crescimento e a identidade tanto de meninos como de meninas, sem criar esteriótipos.

## CONCLUSÃO

Conforme a criança vai amadurecendo, ela se desenvolve física, cognitiva e afetivamente. Isto no entanto, não ocorre de forma homogênea, em algumas etapas as crianças se desenvolvem mais fisicamente do que afetiva e cognitivamente e, além disso, cada criança se desenvolve a seu ritmo e a seu tempo.

Cabe ressaltar que as fases do desenvolvimento infantil não devem ser vistas como rígidas e sim como um parâmetro, pois pode ocorrer de, em uma mesma fase, ter crianças com níveis de desenvolvimento distintos isto é, uma criança na fase sensório-motora, normalmente dramatiza somente diante de um modelo porém, pode haver uma outra, na mesma fase, que já dramatiza sem modelos. No entanto, se deve estar alerta para aquela que ainda está no nível de desenvolvimento anterior a que corresponde a sua faixa etária.

A origem do jogo como instrumento pedagógico foi conturbado por preconceitos quanto a relação brincadeira e aprendizagem, porque muitos não acreditavam que se podia aprender brincando. Superado esse pensamento, já se pode observar o jogo educativo nas grades curriculares.



Durante o estudo dos diversos tipos de jogos, atentou-se para o objetivo de cada um e o relacionamento com o desenvolvimento da criança, onde para cada etapa apresenta-se uma modalidade de jogo para facilitar ou intensificar o desenvolvimento de determinado aspecto.

Pode-se concluir que, ao classificar os jogos e relacioná-los com as fases do desenvolvimento infantil, torna-se mais coerente o planejamento escolar contudo, o educador terá que ficar atento à fase em que sua turma se encontra para propor os jogos apropriados à idade e ao nível de desenvolvimento das crianças.

Finalmente conclue-se que os jogos são de grande importância para o desenvolvimento infantil pois, por meio deles, as crianças interagem com o mundo e amadurecem socialmente, além de poderem ser estimuladas física, cognitiva e afetivamente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança. *Mensageiro do Coração de Jesus*. São Paulo. Vol. 107, (N. 1190) p. 38-41, mai. 2001.
- ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1998. 295p.
- ENDERLE, Carmen. *Psicologia do Desenvolvimento*: o processo evolutivo da criança. 2.ed. rev. Porto Alegre: Artes médicas, 1987. 117p.
- GALVÃO, Izagel. *Henry Wallon*: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 1995. 134p.
- GUERRA, Marlene. *Recreação e Lazer*. 4.ed. rev. Porto Alegre: Sagra-DC Luzzatto, 1993. p. 14-25.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O Jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003. 63p. (Série A Pré-escola Brasileira).
- LIMA, Adriana Flávia Santos de Oliveira. *Pré-escola e alfabetização*: Uma proposta baseada em Paulo Freire e Jean Piaget. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 51-59.

- PICKARD, Phyllis Marguerite. ***A criança aprende brincando***, tradução de Noé Gertil. São Paulo: IBRASA (Instituição Brasileira de Difusão Cultural), 1975.
- OLIVEIRA, Gislene de Campos. ***Psicomotricidade: Educação e Reeducação num Enfoque Psicopedagógico***. Petrópolis: Vozes, 1997. 150p.
- OLIVEIRA, Marta Kohl. ***Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento: um processo sócio-histórico***. 4.ed. São Paulo: Scipione, 1997. 111p. (Série Pensamento e Ação no Magistério).
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org). ***O Brincar e a Criança do nascimento aos seis anos***. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 2000. 184p.
- PRETI, Oreste. ***A aventura de ser estudante: um guia metodológico***. Cuiabá: EdUFMT (Universidade Federal de Mato Grosso), 2000. 108p.il.