

A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Cledines Fátima Vivian¹

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo refletir sobre a contribuição do jogo no desenvolvimento da criança. Ao ler este artigo você perceberá a importância de trabalharmos o jogo na escola e fora dela. Conhecerá também um pouco sobre a concepção do jogo em cada período histórico, a brincadeira e o jogo, conceito de jogo segundo alguns autores, o jogo de faz-de-conta: ponte entre a realidade e o educador. Através deste artigo, chegou-se a conclusão de que o jogo é muito importante para o desenvolvimento da criança, pois enquanto jogam as crianças pensam, refletem, tomam atitudes, criam e desenvolvem o pensamento crítico.

Palavras-chave: jogo – criança – desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

A expansão da Educação Infantil no Brasil e no mundo tem ocorrido de forma crescente nas últimas décadas, por isso, é importante entendermos que a criança é um cidadão de direitos e os profissionais na Educação Infantil tem o dever de conhecer e respeitar as suas particularidades e atuar no sentido de promover o seu pleno desenvolvimento.

Hoje muita coisa mudou, as crianças fazem parte de uma sociedade em movimento, que se adapta dia-a-dia à responsabilidade de cuidado dos futuros cidadãos. Atualmente, tem-se uma nova concepção de infância, que varia de acordo com a época, os valores e o lugar.

O tema escolhido para este artigo foi a contribuição do jogo no desenvolvimento da criança, por entender que o jogo é um instrumento essencial de aprendizagem e crescimento.

O jogo e o brincar despertam na criança a curiosidade, a auto-estima e a auto-confiança. Assim sendo, é preciso buscar subsídios para cada vez mais proporcionar às crianças um ambiente acolhedor e interessante, onde as mesmas possam assim expressar seus sentimentos, seus desejos, suas angústias e a se desenvolverem.

¹Pós Graduada em Educação Infantil e Anos Iniciais pela FAI FACULDADE de Itapiranga. Graduada em Pedagogia pela UDESC. Professora efetiva de Educação Infantil na Rede Municipal de Ensino de Tunápolis-SC. E-MAIL: nega_tna@yahoo.com.br

2 A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

2.1 A CONCEPÇÃO DE JOGO EM CADA PERÍODO HISTÓRICO

O jogo e a brincadeira foram tendo mudanças e significados no decorrer dos anos.

Na Antiguidade Greco-Romana, os primeiros estudos sobre a atividade lúdica, mais precisamente sobre o jogo educativo, surgiram na antiga Roma e Grécia, momento em que o jogo infantil aparece como recreação, como relaxamento necessário às atividades que, de alguma maneira, exigem esforço físico, escolar e intelectual.

No Cristianismo, o jogo passa a ser considerado delituoso e pecaminoso. Ocorre imposição de vários dogmas religiosos e de uma educação disciplinadora.

Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo do azar.

No Renascimento, o jogo foi utilizado para favorecer o ensino de conteúdos escolares, sendo que o jogo passa a ser compreendido como uma atividade espontânea, não necessariamente educativa, e a criança passa a ser dotada de valor positivo e com natureza distinta do adulto. Além dos renascentistas retomarem os jogos do corpo, acrescentam também os jogos do espírito. O jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial e passa a incorporar o cotidiano das pessoas como diversão.

Com o Romantismo, o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança. O movimento romântico rompe com a dimensão que se tem sobre a criança. A infância passa a ser associada à natureza. O jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança. A criança não é mais um adulto em miniatura, mas um adulto em germinação.

No século XIX, há um grande esforço por parte de alguns estudiosos e pesquisadores em colocar em prática uma educação institucional baseada no brincar. O jogo passa a ser utilizado como diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

De acordo com Peixe e Marçal (2005), os autores Decroly, Montessori e Froebel propuseram alternativas metodológicas diferenciadas, podemos dizer que todos concebem a criança como um ser ativo, livre de determinações sociais, não considerando, portanto, os aspectos culturais e sociais próprios do sujeito, acompanhada a tendência romântica que trabalha com uma visão inatista de desenvolvimento, determinada basicamente por fatores biológicos.

No século XX, a importância dos jogos na educação continua sendo evidenciada. Segundo Kishimoto (1998, p.23), “Dewey modifica a tradição froebeliana, colocando a experiência direta com os elementos do ambiente e os interesses da criança como novos eixos. Crianças são vistas como seres sociais e a aprendizagem infantil far-se-á de modo espontâneo, por meio do jogo, nas situações do cotidiano como preparar alimentos para o lanche, representar peças para as famílias, brincar de faz-de-conta com temas familiares. Dewey concebe o jogo como atividade livre, como forma de apreensão dos problemas do cotidiano”

Segundo Gisela Wajshop (1996, p.106), “Para Celestin Freinet, a brincadeira é essencial e funcional, de origem natural é a forma de trabalho da criança. Para o autor, esse trabalho jogo é uma espécie de explosão e de liberação do prazer contido numa atividade realizada de maneira autêntica e profunda”.

Concorda-se com o autor, pois é por meio da brincadeira que a criança se envolve no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver a atenção, a afetividade, a concentração e outras habilidades perceptuais e psicomotoras.

2.3 A BRINCADEIRA E O JOGO

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

“... a brincadeira e o jogo são atividades que envolvem emoções, afetividades, estabelecimento e ruptura de laços e compreensão da dinâmica interna que perpassa a ligação entre as pessoas”, (LIMA, 1992, p.18).

O lúdico não diz respeito somente a situações de brincadeiras simbólicas, ele constitui-se de cultura e a própria cultura possui um caráter lúdico. Além da brincadeira outras situações culturais são consideradas lúdicas e estimuladas as crianças. Quando uma criança compreende sua cultura, é capaz de aprender, conhecer, identificar e se constituir como um

ser pertencente a um determinado grupo. Ao mesmo tempo a brincadeira e o jogo são' ações humanas que no processo de construção de significados podem sofrer transformações, as quais podem acontecer durante um jogo ou uma brincadeira devida as trocas, partilhas, negociações e confrontos que ocorrem.

WAJSKOP (1995, p. 35) registra que: “a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos”.

É nas brincadeiras que existe o espaço mais perfeito para o indivíduo posicionar-se. A pessoa poderá ser soltar sem constrangimento, imitando ou criando papéis, direcionando sua fantasia. Nesse espaço acontece o exercício da relação afetiva com os objetos, com as pessoas e com o mundo. É nessa ação que a criança experimenta e organiza a sua realidade interna e seu mundo externo. Isso é algo inerente ao homem desde o nascimento.

De acordo com Peixe e Marçal (2005), para Montessori, as atividades lúdicas constituem uma força propulsora do desenvolvimento da personalidade, influenciando a saúde física e mental das crianças.

Entender o papel do jogo nessa relação afetiva-emocional e também de aprendizagem requer que percebamos estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem. Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano enfocamos Vygotsky (1984) que afirma: a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo.

Para VYGOTSKY (1984) o que define a brincadeira é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade. Por exemplo: um brinquedo que interessa a um bebe deixa de interessar uma criança mais velha. Dessa forma, a maturação dessas necessidades é de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como uma atividade singular. As crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. Ex: uma criança quer ocupar o papel de mãe, porém, esse desejo não pode ser

realizado imediatamente. Como a criança pequena não tem a capacidade de esperar, cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. Esse mundo é que Vygotsky chama de brincadeira. A qual comporta além de uma situação imaginária, regra que a própria criança cria.

No jogo simbólico as crianças constroem uma ponte entre fantasia e realidade. Ela é capaz de controlar a perda e a recuperação, são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas. Procuram integrar experiências e dor, medo e perda. Lutam com conceito de bom e mal.

A ludicidade e a aprendizagem não devem ser considerados como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem à criança comportamentos além dos habituais.

Ainda na concepção de jogo, PIAGET (1994) coloca e descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo. Destaca em síntese que o jogo é uma forma poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva na criança.

Segundo VYGOTSKY (1998), o brincar é a zona de desenvolvimento próxima por excelência.

A atividade lúdica é o espaço privilegiado no entendimento do real, que por sua vez, cria espaços para o desenvolvimento de vários sentidos. A criança desenvolve-se essencialmente através do brincar.

Nesta perspectiva, os jogos e as brincadeiras encontrariam um papel educativo importante na vida escolar das crianças, que vão desenvolvendo e adquirindo conhecimento do mundo que a cercam, tais conhecimentos se constroem a partir de crianças, dos pais, professores, enfim, todos que interagem com elas.

2.4 CONCEITO DE JOGO SEGUNDO ALGUNS AUTORES

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando-se especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. Macedo (2007) afirma que os jogos são importantes na vida da criança não só no presente, mas também no futuro. No presente a criança necessita do jogo, ou seja, um espaço e um tempo para pensar e se adaptar, por isso a atividade lúdica é importante para o desenvolvimento dela. Ao jogar, a criança desenvolve alguns aspectos sociais e cognitivos

que serão úteis no futuro. Desse modo, dos jogos de exercício, a criança herda o prazer funcional, e a partir dele ela pode encarar o trabalho não como sacrifício, mas como algo prazeroso e satisfatório. Com o jogo simbólico a criança pode aprender as possibilidades de experimentar e criar, o que futuramente poderá ser útil em seu trabalho. No jogo de regra a criança é colocada em contato com as regras, auxiliando-a a lidar com limites e restrições um fator necessário para que haja solidariedade e compartilhamento.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social. É um sistema de regras e é também um objeto. Ele pode ser visto de três maneiras diferentes, dependendo do sentido que é empregado, obedecendo a especificidades como os aspectos linguísticos de cada povo, a modalidade segundo uma estrutura sequencial específica e, por último, o material que é usado na construção de cada jogo. Enfim, a concepção da palavra “jogo” é definida a partir do contexto social, das regras e do material que o caracterizam.

Já para Chateau, *apud* Kishimoto (1998, p. 12) o mesmo valoriza o jogo por seu potencial para o aprendizado moral, interação da criança no grupo social e como meio de aquisição de regras. O autor estabelece um vínculo entre o jogo e o trabalho escolar, indica que a educação deve, em certos momentos, separar-se do comportamento lúdico.

Brincar na verdade é a arte de expressar e manifestar as relações existentes no nosso cotidiano. Faz-se necessário a divulgação desse tema para os pais e para as escolas afim de entenderem a importância do papel do jogo e a brincadeira no processo de socialização.

Para esse autor, não se deve pensar numa educação que se baseia exclusivamente no jogo, ou seja, se caso isso acontecer, essa postura isolaria o homem da vida, fazendo-o viver num mundo ilusório.

Nesse sentido entende-se que o jogo não é uma fórmula mágica, que soluciona todos os problemas da criança, porém ajuda no seu desenvolvimento total, facilitando a descoberta do sujeito, auxiliando-o a respeitar, amar, ser solidário, cooperativo e ter uma melhor qualidade de vida.

Para outros autores, o jogo pode contribuir para o processo de construção do conhecimento da criança como mediador da aprendizagem significativa.

Vygotsky (1989), dá ênfase ao papel do jogo no desenvolvimento da criança, pois o brinquedo é gerador de oportunidades para o crescimento intelectual a partir da projeção de habilidades e atitudes que ela assumirá na fase adulta, em função de sua cultura e de seus contextos, pois, é neles – contextos da instrução escolar e do social em que se alargam as zonas de desenvolvimento proximal que possibilitarão o sucesso na resolução dos problemas

da vida.

Podemos dizer que para esse autor o jogo é muito significativo para o desenvolvimento da criança. Jogando, a criança expressa toda sua emoção, medo, agressividade, além de desenvolver a motricidade e a imitação.

Segundo Kishimoto (1999), o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Para esse autor, independente de 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 alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem.

Para Carvalho (1992, p.14) afirma que desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que seja sempre uma nova descoberta, e sempre se transforme em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra em um mundo imaginário, não estando preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física, o que importa, neste caso, é o processo em si de brincar, algo que flui naturalmente, pois a única finalidade é o prazer, a alegria, a livre exploração do brinquedo.

Conforme Friedmann (1990), Piaget elaborou uma classificação na evolução das estruturas mentais. Existem 3 formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança, que são paralelas aos 3 estágios do desenvolvimento intelectual identificados por ele, os quais são chamados de pensamento sensório-motor, pré-operacional e operacional.

Referindo-se as brincadeiras e o jogo, percebe-se que Piaget concentrou seus estudos nos estágios de desenvolvimento do ser humano, nos seus aspectos adaptativos, considerando o desenvolvimento da inteligência e do pensamento.

Ainda para esse autor, o jogo é uma forma poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva na criança. No jogo, a criança desenvolve noção de causalidade, chegando à representação e finalmente à lógica.

Como se percebe, vários são as concepções ou conceitos que os autores descrevem sobre o jogo e as brincadeiras, mas na minha opinião, os jogos e as brincadeiras são de

fundamental importância na vida escolar de nossas crianças, pois é através dos mesmos que a criança desenvolve e adquire conhecimento do mundo, e tais conhecimentos vão sendo construídos a partir da interação das crianças com elas mesmas e com o meio que as cerca.

2.5 O JOGO DE FAZ-DE-CONTA: PONTE ENTRE A REALIDADE E A FANTASIA

Quando vemos uma criança brincando de faz-de-conta, sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve. Ao vermos as crianças brincando, não nos restam dúvidas do significado que os objetos assumem dentro de um contexto, ou seja, sentimo-nos como diante de um miniteatro, em que papéis e objetos são improvisados.

Esse tipo de jogo ou brincadeira recebe várias denominações: jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis ou jogo sócio dramático. A ênfase é dada à simulação ou faz-de-conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança.

Graças ao faz-de-conta, a criança pode imaginar, imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, pouco a pouco, vai reconstruindo, em esquemas verbais ou simbólicos, tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ou segundo ano de vida. Com isso, pode ampliar seu mundo, estendendo ou aprofundando seus conhecimentos para além de seu próprio corpo; pode encurtar tempos, alargar espaços, substituir objetos, criar acontecimentos.

Além disso, pode entrar no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites. No faz-de-conta, aquilo que a criança cria está atribuído aos objetos ou acontecimentos de sua história ou fabulação. Ao mesmo tempo, são objetos e acontecimentos que só se tornaram como tais pelas criações delas.

De acordo com Singer (1973) apud Bomtempo (1988):

[...] maior parte dos jogos de faz-de-conta também tem qualidade social no sentido simbólico. Envolvem transações interpessoais, eventos e aventuras que englobam outras características e situações no espaço e no tempo. O jogo imaginativo acontece com pares ou grupo de crianças que introduzem objetos inanimados, pessoas e animais que não estão presentes no momento. (BOMTEMPO, 1988, p.60)

A criança precisa vivenciar ideias em nível simbólico para compreender o significado do real, pois o pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil.

Para Prestes (2011) a vontade da criança de participar da vida dos adultos faz esta inventar uma situação imaginária brincando com o que gostaria de fazer na vida real. Pode ser tudo que imaginar. Age com liberdade, embora ilusória, pois precisa cumprir as regras sociais imitando a vida real. A brincadeira de faz de conta é uma atividade séria em que a criança aprende e se desenvolve. Ao criar uma situação imaginária, desenvolve seu pensamento abstrato, aprende regras sociais, educa sua vontade (PRESTES, 2011, p.4).

No brincar de faz-de-conta, a criança tem oportunidade de expressar e elaborar de forma simbólica desejos, conflitos e frustrações.

Bettelheim (1988), afirma que, através das fantasias imaginativas e das brincadeiras baseadas nelas, as crianças podem começar a compensar as pressões que sofrem na realidade do cotidiano.

Já para Vygotsky (1991), ao brincar num contexto de faz-de-conta, a criança subordina os objetos e sua própria ação ao campo do significado. Segundo ele, essa possibilidade caracteriza um avanço no desenvolvimento infantil.

Também segundo ele, a criança em idade pré-escolar ainda necessita de um pivô, de um suporte para lidar com o campo do significado. E é por causa disso que os temas mais comuns das brincadeiras de faz-de-conta de crianças nessa faixa etária são temas vinculados a seu cotidiano, ou seja, brincadeiras de assumir papéis de personagens que lhe são familiares (mãe, pai, filho, motorista, etc); e os animais e os objetos representados fazem parte da realidade que a criança conhece.

Nota-se assim que o ato lúdico permite uma relação educativa que pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador infantil a disponibilidade corporal e o envolvimento afetivo, como também, cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve o sujeito-ser-criança.

3. O EDUCADOR

É necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo o que supõem intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem infantil. Apesar de muitos educadores deixarem seus alunos brincar, a efetiva brincadeira está ausente na maior parte das classes de educação infantil. A medida que as crianças crescem, menos brinquedos, espaços e horários para brincar existem.

O educador infantil que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica, observa as crianças brincando e faz disso associações para reelaborar sua hipótese e definir novas

propostas de trabalho. Não se sentem culpados por esse tempo que passa observando e refletindo o que está acontecendo em sua aula. Percebe que o melhor jogo é aquele que dá espaço para a ação de quem brinca, além de instigar e conter mistérios. No entanto, não fica só na observação e na oferta de brinquedos: intervem no brincar, não para apartar brigas ou para decidir quem fica com o que, ou quem começa e quem termina e sim para estimular a atividade mental, social e psicomotora dos alunos com questionamentos e sugestões de encaminhamento.

...a creche deve situar-se com espaços que contempla sujeitos de origem sociais e culturais diferenciados, evidenciando a diversidade sócio-cultural, produto e produtora de história, num espaço garantido e comprometido com a educação infantil, espaço de convívio com as diferenças, espaço de brincadeiras e de outras manifestações culturais, espaço de educação de crianças e também de adultos, (PRADO,1999,p.11).

Educar na perspectiva lúdica promove o resgate da cultura, as crianças brincam com temas comuns: educação, relações familiares e vários papéis que representem as pessoas que integram essa cultura. Os temas em geral, representam o ambiente das crianças e aparecem no contexto da vida diária.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, o jogo, o brinquedo e a brincadeira empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo, (KISHIMOTO, 1997, p. 56).

A formação lúdica se assenta em propostas que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Quanto mais o educador vivenciar sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, enquanto atitude de abertura às práticas inovadoras. Tal formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança.

Portanto, este trabalho propõe uma prática de ensino com possibilidade de

aproveitamento do lúdico, dando ênfase à ludicidade que podemos desenvolver junto às crianças, permitindo assim um trabalho pedagógico mais envolvente.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos autores pesquisados, percebe-se o quanto a brincadeira e o jogo contribuem para o desenvolvimento da criança.

As atividades lúdicas constituem uma força propulsora do desenvolvimento da personalidade infantil influenciando nos aspectos físicos, emocionais, intelectuais e sociais. Constatou-se também que através da brincadeira e do jogo, a criança vive sua vida e se prepara para a vida futura, assimilando a cultura do meio em que vive, integrando-se e adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece. Assim aprendendo a conquistar seu espaço, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

Por isso, o olhar sobre a instituição da educação infantil exige de nós educadores em constante formação um compromisso sério e engajado com a criança e com a infância, numa concepção que respeite os direitos da criança e principalmente os direitos de participação às brincadeiras.

Nossos objetivos podem assumir várias formas de expressões em diferentes metodologias, mas necessariamente tem que ser pautada por uma postura de respeito à criança, ao seu ritmo de desenvolvimento, a sua origem social e cultural, as suas relações e vínculos afetivos, sua expressão oral e escrita, as diferentes linguagens, as suas ideias, desejos e expectativas, ampliando cada vez mais o mundo infantil.

Após estas reflexões, fica-nos o convite de criar e recriar situações nas quais as crianças possam com auxílio dos jogos educativos, se desenvolver como indivíduos pensantes, críticos e participante das mudanças sociais na busca de uma vida mais solidária e feliz. Porém sabemos que devemos fazê-los cientes de nossas intenções e objetivos, tendo sempre o cuidado de refletir sobre nossas ações enquanto educadores, sendo capazes de juntar a teoria e a prática de forma que as duas se fundem em uma só e possibilitem a criança uma aprendizagem significativa e verdadeira.

Desse modo espera-se que esse artigo contribua para uma reflexão da prática pedagógica de quem o ler, pois, aprender e ensinar brincando derruba muitas barreiras da aprendizagem. Cabe a instituição e a nós educadores em situação de complemento às famílias, oferecer o máximo de situações interativas e lúdicas, com uso dos mais diferenciados materiais lúdicos que possibilitem diferentes oportunidades da expressão das

múltiplas linguagens e vivência das diversidades culturais, formando-os cidadãos críticos e um sujeito histórico-cultural.

REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante.** (M. Sardinha & M.)

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** São Paulo: Scritta, Abrinq, 1990, 260 p.H. Geordane, Trads). Rio de Janeiro: Campus, 1988.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil.** 1994, p. 105-128. Artigo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1994.

KISHIMOTO, TIZUKO M. et all. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo e educação.** Rio de Janeiro: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação.** 5. ed. Petrópolis. RJ. Vozes. 1998.

LIMA, Elvira Cristina de Azevedo Souza. **A atividade da criança na Idade Pré-escolar.** IN: Série Ideias, 10 – o jogo e a construção do conhecimento na pré-escola. São Paulo: FNDE, 1992

MACEDO, L. (2007) **Ensaio Pedagógico: como construir uma escola para todos?** Porto Alegre, Artmed, 2007.

PEIXE, D.C.; MARÇAL, M.T. **Educação @ distância: Lúdico na educação infantil.** Caderno Pedagógico. Florianópolis: UDESC, 2005.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994.

PRADO, P. **As crianças pequeninhas produzem cultura?** Considerações sobre educação e cultura infantil em creche. Pro-posições, UNICAMP, v. 10, n.1, mar/1999. P.110-118.

PRESTES, Zoia. **A brincadeira de faz-de-conta como atividade-guia.** In: CONGRESSO DE EDUCAÇÃO BÁSICA, 4., 2011, Florianópolis/SC. Anais... Florianópolis: Secretaria de Educação, 2011.

SINGER, apud BOMTEMPO, E. **Brinquedo, linguagem e desenvolvimento.** São Paulo, 1988, vol. 2 (2), 23-40.

VYGOTSKY L. S. **A formação social da mente.** 3ª ed. Trad. José C. Neto, Luis S. M.Barreto, Solange C. Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **O Desenvolvimento Psicológico na infância.** Tradução de Claudia Berliner. São Paulo. SP. Martins Fontes. 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e Linguagem.** 3ª ed. Tradução de Jeferson Luiz Camargo. São Paulo. SP. Martins Fontes. 1991.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola.** São Paulo: Cortez, 1995.

WAJSKOP, Gisela. **Concepções de Brincar entre Profissionais de Educação infantil: implicações: para a prática institucional.** São Paulo: Universidade de São Paulo. 1996.