



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS V  
PROGRAMA ESPECIAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES –  
PROESP**

**ANTONIO CARLOS LIMA  
EVA MARIA DE SOUZA  
LUZINETE LIMA DOS SANTOS  
MARIA DO CARMO ALEXANDRINA SOUZA**

**A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**JACOBINA, BA**

**2012**

**ANTONIO CARLOS LIMA  
EVA MARIA DE SOUZA  
LUZINETE LIMA DOS SANTOS  
MARIA DO CARMO ALEXANDRINA SOUZA**

**A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada à Universidade do Estado da Bahia – UNEB, IV – como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Educação Física – rede PROESP Programa de Formação dos Professores do Estado.  
Orientador: Prof. Vamberto F. Miranda

**JACOBINA, BA  
2012**

**ANTONIO CARLOS LIMA  
EVA MARIA DE SOUZA  
LUZINETE LIMA DOS SANTOS  
MARIA DO CARMO ALEXANDRINA SOUZA**

## **A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

### **Membros da Banca Examinadora:**

Prof. VAMBERTO FERREIRA MIRANDA FILHO - Mestre em Educação pela UFBA - Orientador.

---

Prof. SALOMÃO CLEÔMENES LIMA COSTA – Especialista em Educação Física Escolar – UNEB.

---

Prof<sup>a</sup>. RITA DE CASSIA ROXANE FERREIRA BORGES DE SOUSA – Especialista em Educação Física – UNEB.

---

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos, acima de tudo, ao Pai, criador do universo e tudo que nele compartilha em prol da humanidade.

Aos amigos, mestres que durante essa temporada de trabalho socializamos momentos especiais.

Aos nossos familiares, que, durante a nossa ausência em jornada de trabalho, nos apoiaram nos momentos difíceis.

Aos nossos filhos, que são nossas verdadeiras razões. Deus os proteja hoje e sempre.

*O professor não deve dar soluções prontas para a criança, mas fornecer pistas que levem a resoluções, propondo questões mais simples que facilitem a resolução de questões mais complexas.*

João Batista Freire

## RESUMO

O jogo é, por início, um meio de provocar o movimento que está ligado a todos nós a vida inteira. A importância do movimento é o maior problema que poderemos compreender, pois não estamos falando de crianças sedentárias, ao contrário, estamos falando da falta de atividades sistemáticas aplicada ao físico. A criança que brinca desenvolve suas capacidades, motora, afetiva, social, linguística, cognitiva. A importância do jogo na educação infantil é o motor que impulsionou a produção desta pesquisa, uma vez que se busca a partir do referido estudo quais os benefícios que a educação física proporciona à criança, contemplando suas capacidades e necessidades, que, aos olhos gerais, já devem ser trabalhadas a partir das séries iniciais. Os jogos tais como: intelectuais, jogos competitivos, individuais ou coletivos, de faz-de-conta, simbólico, motores, cognitivos e verbais e outros. Foram pautados autores como: Kishimoto (2001, 2006), Jean Chateau (1987), João Batista Freire (2005, 2009). Autores citados especialmente para complementar as experiências tais como: Piaget, Wallon, Bruner, Vygotski, constroem o jogo dentro da teoria pedagógica, contextualizando psicologicamente ao público.

**Palavras chaves:** Educação Física, Criança, Jogos Infantis, Jogo, Brincadeira.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1	Problemática da pesquisa.....	9
1.2	Objetivos.....	10
1.3	Geral.....	10
1.4	Específicos.....	10
1.5	Justificativa.....	10
1.6	Metodologia.....	11
2	CAPÍTULO I – LEGISLAÇÃO (ECA, LDB, DCNEI, PCNS.....)	13
2.1	ECA (lei nº 8.069 estatuto da criança e do adolescente de 13 de julho de 1990).....	13
2.2	DCNEI (diretrizes curriculares nacionais para educação infantil: resolução nº 5, 17 de dezembro de 2009).....	15
2.3	LDB ( <i>lei de diretrizes e bases</i> da educação nacional nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996).....	18
2.4	PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais: da educação infantil, volume i)	19
3	CAPITULO II – O JOGO.....	21
3.1	Característica do jogo.....	21
3.2	Jogo funcional.....	25
3.3	Jogo de ficção.....	26
3.4	Jogo de aquisição.....	27
3.5	Jogo de construção.....	27
3.6	Jogo e educação.....	28
3.7	O jogo e a educação física.....	31
4	CAPITULO III – PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	34
4.1	Sistematização e análise dos dados.....	39
4.2	Porque a criança brinca?.....	40
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
	REFERÊNCIAS.....	44

## 1. INTRODUÇÃO

No Brasil, a Educação Infantil tem sido objeto de estudo ao longo da História. Ela se constitui como um direito, assegurado pela Constituição Federal de 1988, consolidada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), a qual estabelece a Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica e deve ser oferecida pelos sistemas de ensino em coação à família e comunidade, em que as propostas pedagógicas devem estar articuladas com a faixa etária de cada aluno, proporcionando completo desenvolvimento.

A essas crianças deve ser, ainda, assegurada a prática de atividade física, em particular o jogo. Um dos papéis principais do jogo nas séries iniciais é proporcionar a ludicidade que o envolve, bem como envolve as brincadeiras com suas atrações satisfatórias, através das quais se visa complementar o desenvolvimento integral do sujeito, suprimindo suas necessidades.

O que nos motivou a realizar esse estudo foram experiências próprias em sala de aula, confrontando a prática pedagógica cotidiana com a teoria discutida no curso de Educação Física, e a necessidade de saber como pode ser desenvolvida a atividade física com alunos de creches e pré-escolas, sendo que faltam professores especializados na área de educação física atuando em Educação Infantil.

A temática sobre a importância dos jogos na educação infantil surgiu do conceito sobre a formação da criança nas séries iniciais, uma vez que a prática do jogo favorece a complementação da criança em todas as suas capacidades cognitivas, sociais e físicas. Ao considerar o período da infância com o qual a criança explora exercícios das funções, Chateau (1987, p. 15) sinaliza que “A infância tem, portanto, por objetivo o treinamento, pelo jogo, das funções tanto psicológicas quanto psíquicas. O jogo é, assim, o centro da infância, e não se pode analisá-la sem atribuir um papel de pré-exercício”.

Os movimentos que a criança pratica nos jogos e exercícios de forma espontânea possibilitam o seu desenvolvimento físico, os quais contribuem na agilidade e sustentação do corpo, de forma mais confiante em si mesma, de modo, portanto, a também favorecer seu desenvolvimento psicológico. O foco principal desse trabalho é exatamente considerar a importância que o jogo em conjunto com

as práticas pedagógicas nas séries iniciais proporcionem à criança. Como menciona Nascimento, Iurk (2008, p. 2):

Jogo é um instrumento eficaz e, se convenientemente planejados, contribui para o processo de desenvolvimento da criança, pois jogos e brincadeiras fazem parte da vida da criança, desde muito cedo, ela participa de várias situações lúdicas.

Partindo deste princípio, apresentaremos possibilidades de uso do jogo na metodologia infantil, pois tem muito a colaborar com o desenvolvimento físico e psicológico, somando aprendizagem, melhor convivência social na desenvoltura dos mesmos e no acúmulo de experiência nessa que é a fase de fundamental importância na formação do sujeito.

### **Problemática da Pesquisa**

Quando falamos sobre o jogo na Educação Infantil, referimo-nos a Claparède (1987, p. 13 a 14 *apud* Chateau), que diz que, para a criança “O jogo é o trabalho, o bem, o dever, o ideal da vida. É a única atmosfera na qual seu ser psicológico pode respirar e, conseqüentemente pode agir. A criança é um ser que brinca/joga, e nada mais”.

A educação física entra como ferramenta geradora no processo de aprendizagem lúdica da criança, utilizando o seu maior aliado: o jogo, que sempre foi tratado como uma simples brincadeira de criança e, portanto, desconsiderado como um exercício de aprendizagem. Quando associamos esse conceito com a educação física, falamos especialmente do bem estar causado pela prática saudável de atividades físicas.

Nesse caso, parte do desenvolvimento da criança seria o resultado da combinação e da vivência de jogos recreativos, os quais contribuem para a formação psicológica. Diante disso, a presente pesquisa propõe questionar: **Qual a contribuição do jogo nas práticas pedagógicas infantis no que concerne à formação motora, afetiva, social, linguística e cognitiva da criança?**

## **OBJETIVOS**

### **1.1.1 Geral**

Investigar a importância do jogo para o desenvolvimento motor, afetivo, social, linguístico e cognitivo da criança de zero a seis anos.

### **1.1.2 Específicos**

Entender a importância das leis LDB, DCNEI, PCN e ECA, para compreender as nuances pertinentes à Educação Infantil.

Compreender a importância dos jogos em situações didáticas.

Identificar os tipos de jogos e suas características para auxiliar na formação social e psicomotora da criança.

## **Justificativa**

Nos tempos atuais, a atividade física está sendo destacada como elemento fundamental na promoção do desenvolvimento integral do ser humano<sup>1</sup>. Isso indica que as práticas do exercício físico devem estar presentes na vida humana desde a formação infantil. O jogo, como principal ferramenta da educação física, torna-se necessário e exerce papel essencial nas práticas pedagógicas escolares no que se refere à formação integral da criança. Segundo Caillois (1967 *apud* Kishimoto 2001, pp. 4 e 5): “O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição do conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física”.

Como destaca Kishimoto (2006), utilizando o texto de Caillois, a criança não tem preocupação de desenvolver habilidades físicas e cognitivas, e sim o processo de brincar, o qual a satisfaz por permitir-lhe realizar vivências, as quais se tornam subsídios para o seu desenvolvimento.

É através do jogo que a criança apresenta os movimentos, coordenação repetição de atividades continuadas que proporcionam a reeducação, como forma

---

<sup>1</sup> Texto extraído e adaptado do site <http://www.gaviniesportesaude.com.br/personaltrainer/texto.php?cdTexto=1>.

de aprimorar as brincadeiras diárias e constantes, descobrindo novas formas e possibilidades de se expressar fisicamente. O jogo na infância é um processo comum, que pode ser empregado particularmente em qualquer instituição infantil.

Sendo assim, foi a tentativa de traçar uma relação entre a teoria no curso de educação física e a educação infantil que motivou a escolha do tema, o qual se originou a partir da observação dos fatores educacionais, a necessidade de formação do profissional de educação física na Educação Infantil conforme a lei 9394/96 de diretrizes e bases, que responsabiliza os estados e municípios por uma educação especializada.

Baseadas na referida lei, as instituições infantis como creches e pré-escolas, precisam promover atividades que possam contribuir com a ludicidade, inovar suas atribuições ao lúdico, apresentando culturas corporais cabíveis para cada faixa etária a ser trabalhada, interagindo com os educandos a vivenciar as atividades pedagógicas.

Kishimoto (1996 *apud* Sabine e Lucena 2004, p. 43) atenta para que:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil.

Entendemos a potencialização de que trata Kishimoto com a colocação sobre os jogos e a construção do conhecimento: a criança necessita de diferentes espaços sociais, nos quais elas mesmas constroem seu espaço recreativo, em qualquer cantinho de preferência, inclusive em seu lar, pois se sente segura, em ambiente confiável, onde desempenha atividades lúdicas, explorando suas fantasias, imaginárias e inéditas. Aos poucos, a criança irá desenvolvendo capacidades importantes que serão utilizadas por toda existência.

## **Metodologia**

A Metodologia de um trabalho define qual sua linha de pesquisa. Gil (1999) evidencia, acerca da pesquisa, que ela objetiva prioritariamente, através do emprego

de procedimentos científicos, a descoberta de respostas para determinados problemas.

Demo (1996), por sua vez, defende que a pesquisa como uma atividade cotidiana e que ela se constitui num diálogo crítico com a realidade tanto no aspecto teórico quanto prático.

Segundo as considerações de Gil (1991), no que se refere aos objetivos, a presente pesquisa é exploratória, uma vez que tem como princípio, por meio de uma maior familiaridade com o problema, torná-lo mais explícito.

Além disso, pode-se dizer que esta é uma Pesquisa Bibliográfica. Tal consideração tem como base os procedimentos técnicos. A pesquisa bibliográfica é aquela que tem como sustentação a elaboração a partir de material já publicado, o qual se constitui de livros, artigos de periódicos e, nos dias de hoje, material disponibilizado na Internet. (GIL, 1991)

O procedimento adotado durante o processo da pesquisa foi a coleta de dados na Internet e/ou na Biblioteca pública da Universidade do Estado da Bahia – UNEB Campus IV. Em que foi utilizado a consulta de livros, artigos científicos, monografias, sites, artigos digitais e documentos digitais, nos quais foram observados os tópicos: jogo, a importância do jogo, características do jogo psicomotricidade, jogo simbólico, jogo de construção, jogo de regras, jogo tradicional infantil, LDB, DCNEI, PCN e ECA.

## **2. CAPÍTULO I – LEGISLAÇÃO (ECA, LDB, DCNEI, PCNS...).**

No Brasil, no que concerne à educação e, em particular, à Educação Infantil, é diversa e significativa a legislação. Diante disso, antes de se fazerem quaisquer considerações acerca da relevância da prática da educação física para o desenvolvimento da criança, compete-nos uma discussão referente às leis que deliberam sobre a educação da criança brasileira.

Assim sendo, o capítulo que segue aborda a legislação brasileira. Destaca-se a Educação Infantil, abordando aspectos que implicam a formação da criança, partindo de uma perspectiva de formação integral que é apresentado nos diversos regimentos federais da educação.

### **a. ECA (LEI Nº 8.069 - ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE DE 13 DE JULHO DE 1990)**

O Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA – completou mais de 20 anos. Em seu princípio, este documento apresenta-se, informando qual sua finalidade e a quem abrange quando diz que: “Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente. Art. 2º Considera-se criança, para os efeitos desta lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos [...]”

A criança necessita de proteção por parte dos mais velhos para que se sinta querida e amada num ambiente agradável, onde há incentivo constante para o desenvolvimento das atividades motoras e intelectuais, desenvolvendo atividades que lhe mostre que ela pertence ao meio social e cultural.

Segunda o ECA, (1990),

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Atualmente as políticas públicas, por reconhecimento das leis que beneficiam a criança e o adolescente, disponibilizam instituições equipadas com instrumentos e recursos humanos para garantir-lhes o bem-estar físico, mental e social. Nesses espaços, a família deve interagir dinamicamente com propostas

pedagógicas e disciplinares, porém, deve fazê-lo em conjunto com a sociedade, em geral, e o poder público.

Esse documento, em seu artigo 54, delibera ainda que:

Art. 54. É dever do Estado assegurar à criança e o adolescente:  
IV – Atendimento em creche e pré-escolas crianças de zero a seis anos de idade;  
V - acesso aos níveis mais elevados do ensino, da pesquisa e da criação artística, segundo a capacidade de cada um.

É indispensável que o Estado disponibilize, para a criança de creche e pré-escola, profissionais capacitados para exercer a função de educadores, de modo que eles busquem promover jogos e brincadeiras específicos para cada fase, acompanhado a capacidade de cada um, em que a criança viva momentos significativos em sua vida que proporcionem o desenvolvimento infantil e o conhecimento do próprio corpo.

No título “Dos Direitos Fundamentais, Capítulo IV, Do Direito à Educação, à Cultura, ao Esporte e ao Lazer”, mais especificadamente no artigo 58, o ECA afirma que “No processo educacional respeitar-se-ão os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes a liberdade da criação e o acesso às fontes de cultura.”

Os valores culturais que são oferecidos para as crianças, independente da região ou País em que se encontrem, irão depender do acervo utilizado para proporcionar enriquecimento e melhor desenvolvimento na desenvoltura de uma criança de zero a seis anos de idade. Nessa fase, é nato em uma criança fazer uso dos movimentos corporais, através dos quais ela desenvolve as valências psicomotoras.

No artigo seguinte, o ECA salienta que “Os municípios, com apoio dos estados e da União, estimularão e facilitarão a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude”.

Assim, constata-se que fica a cargo do município o fornecimento do material e dos recursos para complementação da educação do menor em conjunto com as instituições de ensino, que, por sua vez, proporcionarão atividades necessárias, tais como os jogos e as brincadeiras de cunho pedagógico os quais deverão contribuir no desenvolvimento da imaginação, do sistema motor, afetivo e social.

Viabilizar que a criança tenha acesso a eventos público, culturais e artísticos, é essencial na instituição escolar, portanto deverá proporcionar atividades recreativas de porte infantil jogos e brincadeiras, em que as crianças possam se sentir bem, e participar das apresentações proposta pelos educadores.

Diante disso, outro artigo que merece destaque no Estatuto em estudo é o 94, segundo o qual as entidades que desenvolvem programas de internação têm, entre outras, a obrigação de proporcionar ao educando, em espaços adequados, atividades culturais, esportivas e de lazer, de modo que ele possa divertir-se e, ao mesmo tempo, socializar-se. Nesse contexto, é indispensável que as crianças façam uso de materiais.

**b. DCNEI (Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil: resolução nº 5, 17 de dezembro de 2009).**

As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil, de 17 de dezembro de 2009, têm o objetivo de estabelecer as normas curriculares a serem observadas na organização de propostas pedagógicas dessa modalidade de ensino. Elas esclarecem que a Educação Infantil constitui-se como sendo:

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. (DCNEI 2009, p. 12)

Como aborda o texto, a Educação Infantil é a principal etapa da educação básica, sendo o produto proposto pelas instituições habilitadas a oferecer o serviço de educação, para criança, submetendo as propostas impostas pelo sistema educacional para desenvolver o ensino adequado.

Sobre a criança, esse documento salienta que é o:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (DCNEI 2009, p. 12)

Na visão do DCNEI, a criança é um ser em formação. Elas indicam que a criança é um ser complexo, composto por necessidades que devem ser trabalhadas e supridas pelas propostas pedagógicas. Para tanto, faz-se de fundamental importância que, de forma organizada e sistemática do sistema por meios de práticas, o currículo seja considerado.

Segundo ainda esse documento, seria o currículo o “Conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade. (DCNEI 2009, p. 12)”

E mais: para as DCNEI,

Proposta pedagógica ou projeto político pedagógico é o plano orientador das ações da instituição e define as metas que se pretende para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças que nela são educados e cuidados. É elaborado num processo coletivo, com a participação da direção, dos professores e da comunidade escolar. (DCNEI 2009, p. 13)

As propostas deverão suprir as necessidades de aprendizagens e desenvolvimento das crianças ao todo, que podem vir a ser teóricas, mas principalmente lúdicas, viabilizando a construção de princípios culturais, políticos, éticos e estéticos, sempre em conjunto com a comunidade. As propostas pedagógicas variam de acordo com as instituições de educação infantil, as quais devem prover: material, espaço, trabalho individual e coletivo que valorize a forma de educação, independente de raça, cultura e classe social.

As DCNEI classificam as propostas pedagógicas quanto aos princípios, os quais podem ser (2009, p. 16),

- Éticos: da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e às diferentes culturas, identidades e singularidades.
- Políticos: dos direitos de cidadania, do exercício da criticidade e do respeito à ordem democrática.
- Estéticos: da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais.

É fundamental observar que os eixos pedagógicos frisam com entusiasmo norteador as interações, jogos e brincadeiras promovendo, assim, a ludicidade, garantindo experiências as quais promovam a expressão corporal e seus movimentos amplos, tais como: cantar, narrar, dramatizar, recriar e apreciar, etc, Como fica claro nas DCNEI (2009, pp. 25, 26 e 27), é necessário que tais práticas:

- Promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança;  
[...]
- Favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical;  
[...]
- Ampliem a confiança e a participação das crianças nas atividades individuais e coletivas;  
[...]
- Propiciem a interação e o conhecimento pelas crianças das manifestações e tradições culturais brasileiras;

Segundo as DCNEI, em seu terceiro artigo,

Art. 3º - São as seguintes diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil:

(...)

III – As Instituições de Educação Infantil devem promover em suas Propostas Pedagógicas, práticas de educação e cuidados, que possibilitem a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo/lingüísticos e sociais da criança, entendendo que ela é um ser completo, total e indivisível.

V – As Propostas Pedagógicas para a Educação Infantil devem organizar suas estratégias de avaliação, através do acompanhamento e dos registros de etapas alcançadas nos cuidados e na educação para crianças de 0 a 6 anos, “sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental”.

O artigo 3º da Resolução Nº 1, de 7 de abril de 1999, estabelece que se constituem as DCNEI como os princípios fundamentais que orientam as instituições de educação infantil sobre as práticas pedagógicas, as quais deverão suprir as necessidades da criança diante do processo de desenvolvimento físico, cognitivo, sociais, etc.

**c. LDB (*Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Nº 9.394 de 20 de Dezembro de 1996*)**

No título III do art. 4º IV, a lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional afirma que “o dever do estado com a educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de atendimento gratuito em creches e pré-escolas às crianças de zero a seis anos de idade”.

Assim sendo, é dever do Estado arcar com as despesas relacionadas à Educação, principalmente as creches e pré-escolas, primando sempre pela sofisticação da qualidade de ensino com programas de formação especializada na área pedagógica

Em seu capítulo II: “Da Educação Básica”, na Seção II “Da Educação Infantil”, a LDB afirma que “Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”.

As crianças de zero a seis anos de idade foram privilegiadas com o surgimento da LDB de 1996, uma vez que, nessa lei, o desenvolvimento integral e físico foi preservado, até porque ela garantiu o direito a creches nos primeiros anos. Além disso, inseriu nelas profissional capacitado para dirigir as atividades recreativas, de modo a desenvolver satisfatoriamente o jogo e as brincadeiras, proporcionando momentos de distração e, conseqüentemente, o desenvolvimento físico, mental e intelectual do educando, de acordo com as necessidades que apresentam no meio em que estão inseridos.

A LDB delibera que a Educação Infantil será oferecida em creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade e pré-escolas, para as crianças de quatro a seis anos de idade. Tais instituições de ensino infantil, especializadas em seu público alvo, abrem novas fronteiras, oferecendo melhor desenvolvimento especializado, assim contemplando melhores vivências com o mundo da leitura e escrita, em que a criança adquire segurança na forma de se expressar, falar, praticar jogos expressivos, simbólicos, dependendo da sua imaginação e suas fantasias, sempre com o auxílio do educador, que deverá viabilizar meios para que a criança possa adquirir desenvolvimento motor, por meio

do qual ela possa realizar tarefas básicas e, ao mesmo tempo, dar os primeiros passos.

#### **d. PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais: da Educação infantil, volume I)**

Segundo deliberação dos Parâmetros Curriculares Nacionais: da Educação Infantil,

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social [...] (PCN 1998, v. 1, p. 21)

A definição dada pelos PCN sobre a criança caracteriza-a como um ser que tem uma relação social, que registra, que possui um lugar na sociedade como um ser cultural, complexo e dotado de necessidades, as quais a constitui como ser humano.

Ainda na perspectiva dos PCN,

Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. (PCN 1998, v. 1, p. 21)

A criança necessita de apoio, segurança, proteção, cuidados, carinho e amor. Para que possa se tornar, no futuro, uma pessoa capaz de desenvolver suas tarefas do cotidiano, independente de classe social, a criança necessita de incentivos e cuidados especiais para o seu desenvolvimento psicológico, emocional e motor. As creches e as pré-escolas podem inserir essa clientela independente de etnias, religião, classe social etc., de modo a, oferecendo recursos pedagógicos que garantam a aprendizagem adequada à faixa etária de zero a seis anos, favorecendo o desenvolvimento íntegro, oportunizando os educandos a expressarem seus conhecimentos através dos jogos e das brincadeiras, de forma gradativa, essas instituições cumpram efetivamente o papel que lhes compete.

Diante de tamanhas responsabilidades designadas a essas entidades no que diz respeito a educar, necessário se faz que se proponham soluções a respeito

de como se devem orientar as crianças acerca das novas funções educativas que advêm de concepções de qualidade.

Segundo os PCN (1998, v. 1, p. 23):

A instituição de educação infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a freqüentam, indiscriminadamente, elementos da cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social. Cumpre um papel socializador, propiciando o desenvolvimento da identidade das crianças, por meio de aprendizagens diversificadas, realizadas em situações de interação.

A socialização escolar está associada ao nível de cultura que o ser humano assimila durante o seu convívio com o meio social, no entanto, essa cultura será adicionada para cada indivíduo de acordo com seus valores. “Em educação motora, fazer e compreender significa integrar as ações do intelecto com as ações da prática motora” (FREIRE e SCAGLIA 2009, p. 166).

### **3. CAPITULO II – O JOGO**

Nesse capítulo, serão analisados os diferentes tipos de jogo que são destinados à prática da atividade física, em especial aos desenvolvidos com crianças.

Inicialmente, considerar-se-ão as características do jogo e, em seguida, apresentar-se-ão as diferentes modalidades de jogo presentes na contemporaneidade e que são desenvolvidas nas escolas.

#### **a. CARACTERÍSTICAS DO JOGO**

A prática do jogo proporciona aos educadores momentos de, atuando através da ludicidade que é inerente ao ato de jogar, várias formas de compartilhar conhecimentos. A partir dessa perspectiva, o jogo torna-se um instrumento de aprendizagem que pode ser utilizado pelo profissional.

Partindo desse pressuposto, trata-se o jogo de uma situação didática, expressa na forma de brincadeira, que, por isso mesmo, motiva e mobiliza o aluno, o que lhe viabiliza o desenvolvimento da linguagem e da motricidade, ao mesmo tempo em que he aguça a percepção do mundo, exercitando a memória e outras funções psicomotoras.

Dentro desta perspectiva de construção de competências motoras e intelectuais, é fundamental que o jogo seja uma constante na prática docente, sobretudo porque o jogo ainda viabiliza ao professor a percepção da subjetividade do educando.

Assim, contemplaremos o jogo como um componente nas aulas que colaboram para tornar o espaço em que as crianças o realizam um verdadeiro campo de aprendizados mesclados a valores, tais como: solidariedade, cooperação e respeito ao princípio de coletividade, já que, por meio do jogo, as crianças aprendem a interagir socialmente e, portanto, a constituir conceitos e princípios pautados na convivência coletiva.

E mais: é importante ressaltar que a atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer ao aluno um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que, além da aprendizagem de várias habilidades, ajude-o no

desenvolvimento da criatividade, inteligência verbal e linguística e coordenação motora.

Com a introdução do lúdico nas aulas das diversos componentes curriculares, perceberemos que o jogo não é visto apenas como algo alienante e recreativo, mas como um método que faz a diferença no ambiente escolar. Desse modo, podem-se aproveitar o jogo e a brincadeira como experiências para o futuro da criança.

Através da participação em massa dos professores e os alunos da Educação infantil, com objetivo de mostrar a importância dos jogos nas situações didáticas através de formas descontraídas de estudar, o aluno acumula experiências, vence o medo e amadurece, pois o lúdico nos leva a conhecer regras, entendê-las e identificá-las nos vários contextos.

Durante o período em que as crianças assimilam as regras, nomes e objetos presentes nas atividades de jogos, elas desenvolvem capacidades para imitar personagem de filmes e desenhos, por exemplo, além de se transformarem em verdadeiros artistas, fazerem apresentações, compararem-se com algo da realidade com percepção e entendimento de suas ações, cantarem músicas imitando o autor, vivenciarem momentos importantes que irão contribuir com o desenvolvimento das estruturas mentais organizadas<sup>2</sup>. Quanto à acomodação, faz-se uso das Valências intelectuais para dar continuidade às estruturas mentais que foram organizadas durante o processo de assimilação.

A mente tem facilidade de acomodar estímulos de acordo com a convivência que o indivíduo está acostumado no dia-a-dia. Desse modo, estimular a criança através dos jogos é uma forma de trazer à tona essas vivências, as quais elas poderão revelar em situações lúdicas.

No jogo infantil, a criança joga de acordo com suas convivências e sua cultura. As instituições, oferecendo orientadores excelentes no processo de assimilação<sup>3</sup> da criança, que é o momento de incorporar situações organizadas através da mente, quando passar para a fase de Acomodação<sup>4</sup>, deverão fazê-lo de modo que o educando sinta-se seguro de si em suas ações, direcionando suas

---

<sup>2</sup> PIAGET A formação do símbolo da criança 1978.

<sup>3</sup> PIAGET 1978

<sup>4</sup> PIAGET 1978.

atividades, relacionando formas de brincar, sendo firme em suas ações, liderando, executando atividades com precisão.

Segundo Kishimoto (2001, apud Piaget, 1978, p. 39),

Na acomodação, as estruturas mentais existente reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante o ato de inteligência, o sujeito adapta-se as exigências do ambiente externo, enquanto ao mesmo tempo, mantém sua estrutura mental intacta.

Nos primeiros anos de vida, as crianças praticam os jogos de exercícios. Em seguida, passam a reorganizar em jogos de regras e assim prosseguem de acordo com a necessidade, como o faz-de-conta e o de construção.

Seguindo a orientação de Huizinga, Caillois (1958: 42-3 apud Kishimoto 2006, p. 24), caracteriza o jogo “A liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riquezas e suas regras”.

Os dois teóricos apresentam orientações semelhantes sobre as características do jogo. Para ambos, é comum ao jogo que as crianças tenham liberdade de colocar em prática suas ações dentro de limites, respeitando as regras, o adversário, esbanjando as capacidades de realizar seus desejos de tal forma que consigam aprimorar suas formas e táticas de jogar.

Quando a criança brinca, ela faz de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade a que faz referencia está mias relacionada a o cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico, e se contrapõe ao trabalho, considerando atividade séria. (HUIZINGA *apud* KISHIMOTO 2001, p. 4).

A prática do jogo proporciona à criança, como já dito, um melhor desenvolvimento físico, o que favorece o crescimento do corpo de forma saudável. Além disso, ocorre por meio do jogo o desenvolvimento de habilidades familiares, a realização de movimentos, a diversão. Com a maturidade, a criança irá se identificar com brincadeiras de faz-de-conta. Em várias situações, a criança capta a vivencia do adulto, transforma situações impossíveis em possíveis, direciona um rumo feliz para cada situação de jogo.

O homem em miniatura, ou seja, aquele que não brincou quando criança, reflete na adolescência e no resto da vida as dificuldades de reconciliar na vida profissional, tendo como ponto culminante a falta de comunicação, torna-se uma

pessoa isolada do grupo social, sem iniciativa para desenvolver atividades significativas. Porém, como bem disse Freire (2005, p. 9), “O tempo de brincar nunca passa, lembrando que o homem é sempre criança, e o futuro é o espaço de crescer, de ir adiante.”

Diante de tais considerações, pode-se analisar o homem frustrado por não ter realizado suas fantasias infantis, que poderá se tornar um problema para as pessoas que lhes cerca. Esses problemas poderão influenciar na criação de seus filhos, netos etc.

Chateau (1987, p. 13) ressalta que “Para ela (criança), quase toda atividade é jogo e é pelo jogo que ela adivinha e antecipa as condutas superiores”. A criança tem consciência dos seus atos de jogar, brincar, comparar, imitar animais e pessoas. Nesse sentido, são recomendáveis espaços ornamentados para as crianças expandirem suas fantasias, contemplando e explorando características individuais dos jogos, oportunizando a presença de outras crianças, com as quais se possa realizar a troca de atividades, dentro das diversas formas de cultura.

Baseados em diversas semelhanças, fato pelo qual alguns teóricos classificam os jogos iguais, Piaget e Wallon classificam os jogos em quatro tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção.

Os jogos funcionais estão pautados nos movimentos de: encolher os braços e pernas, agitar dedos, balançar objetos, arrastar objetos etc.

As crianças depositam o tempo que for necessário envolvendo o exercício, ficando encantadas com os barulhinhos dos objetos ralando no chão para lá e para cá. Repetidas vezes, nesse vai e vem, a coordenação motora está sendo trabalhada, uma vez que esse tipo de atividade proporciona força, resistência dos músculos e aprimoramento dos movimentos. Chateau (1987, p. 15) considera que “A infância tem, portanto, por objetivo o treinamento, pelo jogo, das funções tanto psicológicas quanto psíquicas”.

Ao brincar de mamãe e filhinha, fazendo de conta que a boneca representa o papel da mamãe, e a filha ao mesmo tempo, representando a si mesma ou vice-versa, a menina faz uma ponte com a realidade. Isso implica que, provavelmente, ela esteja preparando-se para o futuro, desenvolvendo habilidades semelhantes a de ser mãe ou definindo uma profissão na área da infância.

Criança que aprende ouvindo um determinado jogo recreativo desenvolve habilidades relacionadas à audição e à visão ao mesmo tempo. Proporciona a si

algo muito importante para o aprimoramento das habilidades. Dessa forma poderá reunir, combinar objetos entre si, modificar e criar. Crianças que, ao receberem um brinquedo, possuem uma inquietação descontrolada, só se sentem bem depois que quebram o brinquedo só para ver o que tem dentro, como foram colocadas as peças, o encaixar, de certa forma possuem habilidades de aquisição, de construir objetos através da visão. Quando a criança desenvolve essa curiosidade, está-se preparando para, no futuro, ser um profissional de ótima qualidade.

A relação que o jogo proporciona com o indivíduo faz com que ele vivencie formas diferentes de jogar, através do processo de divertimento com o meio social, em busca de vitória. As crianças usam estratégias para se destacarem, demonstrar melhor domínio de jogo, assim como a tática de enganar o adversário, levar vantagem ao mesmo tempo, explorar as emoções a caminho da vitória.

#### **b. JOGO FUNCIONAL**

É o primeiro estágio das manifestações lúdicas, em torno de 0 a 2 anos. A criança passa a ter necessidades de executar movimentos com o corpo, como os braços, pernas e cabeça, com os quais executam o engatinhar, empurrar, puxar, morder, jogar, pular, movimentos ritmados e repetidos sistematicamente.

Para Freire (2005, p. 83) “Essa repetição sistemática garante a integridade dos conhecimentos adquiridos”, Uma vez que adquirir conhecimentos, estes irão servir para a vida toda, pois a criança vai desenvolvendo a inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica. Utilizando do conhecimento, a criança poderá ter facilitados novas descobertas, habilidades e compreensão de outros movimentos, como passar de uma mão para a outra, ou lançar para a frente, o que é comum acontecer por volta dos dois anos, quando ela faz questão de lançar objetos, porque alguém retornará para a criança o mesmo objeto lançado. E quantas vezes ela o receba, torna a lançar. A partir da repetição por várias vezes, a criança desenvolve habilidades espontâneas.

Segundo Freire e Scaglia (2009, p. 183),

Nos primeiros meses de vida – a criança, quando joga, realiza atividades que dependem exclusivamente de suas possibilidades sensório-motora. Ela

ainda não consegue coordenar imagens mentais, pensamentos, relações sociais ou morais. Portanto, joga com o que tem e porque é inevitável jogar; isso faz parte de sua vida, faz parte das necessidades humanas de criar para viver em um ambiente cultural.

Dessa forma, a criança desenvolve-se fisicamente, através dos exercícios repetidos, fixa na mente o percurso que consegue ao executar uma atividade, repete por inúmeras vezes, tornando-se lúdico. Através da repetição que a criança aprende a realizar os movimentos, e então ela vai a busca de novos movimentos para a observação e prática.

### **c. JOGO DE FICÇÃO**

Nesse tipo de jogo de ficção, a criança relaciona coisas e objetos com algo da sua convivência do dia a dia. Às vezes não depende do objeto de brincadeira, apenas a imaginação. Ao fazer de conta que a boneca é uma criança, uma filha, no momento de imaginação, a expressão será mãe e filhinha. Ou mesmo um pedaço de madeira, simulando um carro, um espaço da sala em uma escola. As crianças representam pessoas adultas, realizando atividades rotineiras do dia a dia de um adulto. Nos jogos, elas desenvolvem capacidades para criar novas fantasias, investem em momentos fantásticos nos quais as memórias assumem papel de tornar sua realidade em fantasia. Nesse jogo, a criança desenvolve forma importante para relacionar os objetos em animais, pessoas etc.

Por tanto, a tendência dos jogos aparece de acordo com as necessidades como afirmam Freire e Scaglia (2009, P. 63) “As manifestações de jogos de construção tornam-se evidente nas crianças a partir dos cinco anos de idade. Eles são antecidos pelos jogos puramente simbólicos, também chamados de faz de conta, e pelos jogos sensório motores”.

A ligação entre os variados tipos de jogos é apenas a forma que a criança adquire para se conduzir e se expressar diante da repetição dos movimentos através dos jogos, caracterizando maneiras e formas de se jogar, expressando de maneira simples que engaja características e especificidades de ludicidade infantil.

#### **d. JOGO DE AQUISIÇÃO**

Esse jogo exige atenção, concentração e dedicação, o que é difícil de ser identificado pelos adultos. As crianças olham cuidadosamente, observam atentamente algo que desejem aprender. Em muitas situações, as crianças demonstram desinteresse, mas estão participando em situações neutras, silenciosas, mas estão num processo de aprendizagem dos significados. Esse jogo se torna funcional para a criança compreender como acontece, por isso analisa o conteúdo que está sendo trabalhado, como por exemplo música, brincadeira, etc., é o poder de uma imaginação que acontece no momento em que a criança se encontra concentrada, analisa os detalhes de como será aplicado, de tal forma que será realizado, a cada momento, seu poder de desenvolver suas habilidades de criar jogos aumenta com suas análises significativas

#### **e. JOGO DE CONSTRUÇÃO**

É considerado de grande importância para o enriquecimento da experiência das crianças. Segundo Kishimoto (2001, p. 30), esse jogo “Enriquece a experiência sensorial, estimula a criatividade e desenvolve habilidades”. Criança tem aptidão para criar, transformar e modificar objetos: cheia de energia, vive em movimentos constantes, a não ser quando adormece num sono profundo. Contudo, após despertar, retorna ao seu cotidiano, modificando a paisagem espacial que se ornamenta para seu bem estar. Ela, então, desenvolve habilidades motoras, andando, girando, equilibrando as peças umas sobre as outras, construindo casas, pontes, carros e atirando para o alto, às vezes para longe seguindo exigência do jogo, ações que estimulam a inteligência e a habilidade de construir, o lançamento de objetos desenvolve os músculos simultaneamente fortifica-os. Kishimoto (2001, p. 30) atenta que “As ideias e ações que as crianças adquirem provêm do mundo social em que vivem incluindo a família a seu círculo de relacionamento...”.

De acordo com a fase da criança, o professor-orientador deverá esperar seu desenvolvimento espontâneo, incentivar seu trabalho, e aguardar o amadurecimento, momento em que a criança irá construir. A partir de 5 anos de idade, a criança passa a criar seus próprios desenhos, suas construções e suas

imitações, comparando uma caixa a um carro, um pedaço de pano a uma cama da boneca, um espaço a uma casa. Esse esforço mental que a criança utiliza desenvolve a criatividade e, gradativamente, a inteligência. Segundo Chateau (1987, p. 107) “O jogo com os cubos surge desde os dois anos, depois vem a modelagem, enfim o desenho e a pintura”.

#### **f. JOGO E EDUCAÇÃO**

O brinquedo/jogo educativo ganha força com a expansão da educação infantil nos tempos do Renascimento dos séculos XIV a XVI, com a renovação das letras, das ciências e das artes. Este recurso é “entendido como forma de ensino que desenvolve e educa de forma prazerosa” (KISHIMOTO 2006, p. 36).

Por meio desses recursos, que se entendem como jogo de encaixe e quebra-cabeça, através dos quais a criança adquire noções de sequência, de tamanho e de forma, ela desenvolve habilidades como: descobrir a cor, o som, e as formas das coisas, encaixar, abrir, fechar, empurrar, apertar e arremessar. Além disso, ela enriquece a compreensão e a coordenação motora, adquirindo-as aos poucos, entre os nove meses e os dois anos de idade. As crianças a partir de três e até os cinco anos de idade valorizam o jogo de “faz-de-conta”, tais como boneco, fantoches, livros de história, ou seja, tudo que permite a dramatização do que veem no dia a dia e que estimula a fantasia e a criatividade,.

O jogo contempla a inteligência da criança, contribui com a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, através da pedagogia e seus ensinamentos com diversos recursos que permitem a função lúdica, educativa e prazerosa. “O brinquedo ensina qualquer coisa que compete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”. (KISHIMOTO 2006, p. 37). A especificidade do brinquedo educativo enriquece a aprendizagem da criança através do conhecimento de manuseio em diversos instrumentos, pelos quais o brinquedo educativo conquistou seu espaço na educação infantil. O instrumento de diversão dos seres humanos, desde os tempos remotos até os atuais, tem sido ponto culminante de atração e estudo para crianças, adultos e filósofos. Independente da área de conhecimento, sabemos que o jogo é uma atividade típica do homem, conquista espaço em todas as faixas etárias, sem considerar gênero, cor ou raça. Pelo fato de estar inserido no

meio social, o jogo se manifesta nas crianças de forma espontânea, livre, e é por meio dele que elas transmitem seus sentimentos em forma de expressão, agem sem medo e segurança diante dos jogos e brincadeiras que apresentam. Segundo Chateau (1987, p. 14),

Pelo jogo, a criança desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as possibilidades virtuais que afloram sucessivamente á superfície de seu ser, assimila - as e as desenvolve une – as e as combina, coordena seu ser e lhe dar vigor.

A escola tem como objetivo acolher como conteúdo de ensino e como recurso pedagógico educacional, nas suas diversas características, o jogo. O professor deverá ministrar suas aulas de acordo com a idade, analisar o conteúdo, para que essa atividade possa ser trabalhada, introduzir um jogo para facilitar na aprendizagem das crianças e possibilitar uma melhor compreensão do conteúdo estudado. Além disso, o educador deve fazer uso de material didático colorido, diversificado atraente e versátil para permitir uma grande variedade de brincadeiras, as quais devem ser atraentes, “Nos dois primeiros anos da educação infantil, as atividades devem ser bastante livres [...], o professor responsável por essas aulas deve se preocupar em garantir um ambiente rico” (FREIRE e SCAGLIA, 2009, p. 108).

Portanto, há a necessidade de ensinar educação física desde os primeiros anos de vida. A criança passa a desenvolver noção de ludicidade, compreensão, aprende a conviver em ambiente divertido, o qual possa lhe oferecer melhores habilidades para desenvolver suas capacidades. O desenvolvimento de habilidades cognitivas manuais, por exemplo, depende do momento de concentração em que a criança esteja disponível para criar situações do jogo, de forma atraente e envolvente, chamando a atenção dos ouvintes e conseguir atrair parceiros para concorrer no jogo, tendo como proveito a distração nos momentos de lazer. “A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto.” (KISHIMOTO, 2006, p. 19).

Isso implica que todos os seres, independente de serem humanos ou não, brincam. Os animais brincam por instinto, enquanto o ser pensante brinca para conseguir ampliar as capacidades cognitivas, psicológicas, afetivas, físicas, etc. A criança que brinca de escolinha, por exemplo, ocupa o papel de professor, assume

uma posição firme e segura. Ela apresenta uma postura de autoridade em relação aos colegas. “A voz muda, é firme, sofisticada e severa. Está sempre advertindo os alunos [...] alguém é eleito ‘o bom aluno’ que é uma exceção geralmente é assim que as crianças brincam de escolinha” (FREIRE e SCAGLIA 2009, p.170).

A criança, ao se passar por qualquer professor, é porque admira profundamente e se identifica. Assim ela propõe ordens, almeja que a aprendizagem seja alcançada, visualiza a forma dos professores e quer implantar essa forma, no momento da brincadeira, quando se sente realmente o “professor”. Portanto, essa forma de imitação desenvolve o senso crítico na compreensão do conteúdo pelo qual irá enriquecer melhor seu conhecimento.

As aprendizagens e habilidades que o jogo oferece nem sempre são reconhecidas por todos. Por isso, nem sempre o adulto valoriza os jogos que as crianças executam.

Porém, o jogo é um preparo psicológico por meio do qual a criança define seu amanhã. A criança que não tem contato com o mundo da escrita de livros, jornais e outros meios de informação possui uma dificuldade de aprendizagem muito maior que aquelas que têm contatos, e um ambiente favorável ao mundo da escrita, que viabiliza o manuseio com o lápis entre os dedos, desenvolve a coordenação motora que irá facilitar o rabisco, na projeção das letras, a leveza de conseguir passar o lápis sobre o papel. Por isso a necessidade de se oferecer material didático para a criança desde os primeiros anos de vida é imprescindível para o desenvolvimento dessas habilidades. “Ao jogar bolinhas de gude ou brincar de escolinha, as crianças não praticam uma educação especificamente lógico-matemática ou moral, mas ao mesmo tempo estética e social.” (FREIRE E SCAGLIA 2009, p. 176).

Portanto, o jogo é útil na situação pedagógica que proporciona a ludicidade juntamente com as diversas disciplinas independente dos conteúdos a serem trabalhados, desde que não seja descaracterizado, e sim um componente para motivar pedagogicamente. O jogo, como qualquer conteúdo pedagógico, precisa ser solicitado, para que possa ser respeitado prazerosamente, e seja assimilado por parte das crianças, a fim de que a repetição sistemática garanta a integridade dos conhecimentos adquiridos.

### **g. O JOGO E A EDUCAÇÃO FÍSICA**

O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “ação”. Ele deve ser entendido como fator de desenvolvimento por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e agir independente do conteúdo que esteja sendo aplicado.

A criança, por natureza, tem necessidade de se locomover em busca de algo que satisfaça suas necessidades, por carência natural, a locomoção da criança contribui no seu desenvolvimento motor e psicológico. É através da ação que a criança busca novas formas de locomoção, como: pular para frente e para trás, andar de um pé só, subir em árvores, ela procura uma forma para descarregar suas energias. Praticar a ação de jogar é uma das formas mais prazerosas em que a criança investe com intuito de criar e modificar mentalmente a sua realidade. Portanto, quando ela está jogando, está plenamente consciente de suas ações, observa-se na sua ação e relação com o jogo.

Segundo o coletivo de autores (1992, p. 50) “Educação física é educação por meio das atividades, corporais é educação pelo movimento, esporte de rendimento, é educação do movimento, educação sobre o movimento”.

As atividades corporais da educação física, as quais compreendem o jogo como um dos conteúdos mais privilegiados demonstram os movimentos que promovem a ludicidade, brincadeiras e exercício corporal, pelo qual fortalece, aperfeiçoa as capacidades e habilidades pessoais. A brincadeira é uma das manifestações de jogos que se encontra presente em todas as idades. “O brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar”. (KISHIMOTO 2006 p. 68).

A cultura de brincar foi passada de geração em geração, no entanto há brinquedos dos quais não se têm registro nem data de criação. Portanto, desde a Antiguidade até os tempos atuais, os jogos são praticados pelas crianças, independente de cultura. A criança desenvolve seu conhecimento através dos jogos e brincadeiras que são ensinados pelos pais e, mais tarde aperfeiçoa-os com seus orientadores e amigos mais experientes, utilizando sua imaginação para selecionar jogos e brincadeiras que serão convenientes para cada momento. “O

desenvolvimento infantil refere-se aos atos de pegar, engatinhar, sugar, andar, correr, saltar, girar, rolar e assim por diante, o que constatamos em quase toda as crianças” (FREIRE, 1994 p. 23)

O jogo também contribui com o crescimento da estrutura óssea, física e muscular, desenvolve a coordenação e revigora os músculos. Os exercícios que são coordenados durante os jogos, gradativamente, tonificam os músculos tornando-os cada vez mais fortes, capazes de não sofrer problemas de distensão. O professor de Educação Física pode proporcionar atividades relacionadas à cultura à qual pertencem as crianças. O jogo popular infantil, ou outros quaisquer, criado pelo professor deve ter como objetivo a participação de todas as crianças, sendo de preferência os jogos que não tenham regras De acordo com as dificuldades, diante de atividades, o professor deverá interromper a atividade e propor para as crianças, uma nova forma de se jogar. Porém, a cada nova atividade que irá surgindo, nova forma de se jogar deverá ser aplicada. O professor deverá encontrar métodos para proporcionar melhores momentos de diversão durante o jogo, sendo que seja satisfatório para todos, sem nenhuma promoção para meninos e meninas.

É importante para o professor planejar suas atividades de forma clara e objetiva, para que, em nenhum momento, possa ficar indeciso diante das suas iniciativas, e que as decisões sejam firmes e seguras. É aconselhável que a criança utilize movimentos específicos adotados para cada tipo de atividade, ganhe experiências nas várias formas de exercitar o corpo, divertindo-se e, ao mesmo tempo, desenvolvendo sua função. Nessa fase, o professor deverá tomar cuidado na aplicação dos jogos: ele deve mostrar diversos jogos para as crianças e não ficar na repetição. A cada descoberta irá enriquecendo mais e desenvolvendo a cultura dos movimentos, de acordo com a faixa etária do educando.

Assim, as crianças deverão ter avaliado o desempenho geral em cada atividade, no qual o professor deverá confeccionar planilha com o nome dos alunos. Ao lado de cada nome, devem-se registrar ocorrências marcantes dos educandos, para que, ao final de cada aula, o aproveitamento individual esteja registrado e possa ser avaliado justamente sem perdas e danos.

A pré-escola, equivalente ao período em que a criança brinca, arrasta-se, levanta, corre, lança objeto, grita etc., é a fase em que as crianças necessitam do exercício que desenvolve as funções vitais. Nesse período, o jogo é a atividade principal, que contribui nesse desenvolvimento das habilidades essenciais dos

alunos para a representação mental. Cabe ao professor registrar seus passos e seu desenvolvimento mediante cada atividade, bem como a progressão das atividades, de modo a garantir a integração das crianças em situações dos jogos, especialmente os de regras. É essencial que o professor tenha cuidado com o desenvolvimento do jogo, prestando papel de mediador em qualquer situação. Propor a organização do espaço para melhor vivenciar as atividades de forma que as crianças se sintam protegidas e integradas é, ainda, imprescindível..

#### 4. CAPÍTULO III – PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Este capítulo é uma análise específica sobre os teóricos que abordam o seu entendimento sobre o tema 'Jogo na educação infantil', especificamente de 0 a 6 anos de idade. Pretendemos responder aos seguintes questionamentos: O que é jogo? E a brincadeira? Para que trabalhar o jogo e a brincadeira na educação infantil? Como trabalhar o jogo e as brincadeiras na educação Infantil? Serão utilizados, para tais fins, pensamentos de teóricos estudiosos da área e, em especial, na educação física, os quais destacamos: Jean Chateau (1987), Tizuko Morchida Kishimoto (2006), Maria Aparecida Cória-Sabine e Regina Ferreira de Lucena (2004).

Tizuko Morchida Kishimoto atua no campo da Educação Infantil focalizando estudos sobre formação de professores, propostas pedagógicas. Produz materiais pedagógicos destinados a professores e à comunidade em geral, para educação de crianças. Especializa-se no campo dos jogos e brincadeiras. Entre outros interesses, pesquisa a cultura da infância em diferentes países, entre eles: o Japão, a França e Portugal.<sup>5</sup>

Na obra “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação”, 9ª edição de 2006, Kishimoto apresenta o estudo que discute o significado do jogo ao longo da história e a ligação com o campo da educação. O artigo demonstra a amplitude dos fenômenos e seus significados históricos, especificando o brinquedo e a brincadeira, que apresenta a importância da criança e o material pedagógico e brinquedo/ jogo educativo.

A autora afirma que o jogo possui existência dentro de um processo metafórico que permite a tomada de decisões pelo jogador, das mais comuns no campo da educação infantil com os jogos de faz-de-conta, os tradicionais, de construção e os de regras.

Kishimoto (2006, pp. 16 e 17) define o jogo em:

O jogo pode ser visto como: 1- O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2- Um sistema de regras; e 3- Um objeto.

---

<sup>5</sup> Texto extraído e adaptado do site:<<https://uspdigital.usp.br/tycho/CurriculoLattesMostrar?codpub=E7A0ABE24C3E>> acessado em 09 de junho de 2012.

No primeiro caso o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. As línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão. Elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo. A designação não tem por objetivo compreender a realidade, mas manipulá-la simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana. A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

(...)

No segundo caso, um sistema de regras permite identificar em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. O xadrez tem regras explícitas diferentes do jogo de damas, loto ou trilha, São as regras do jogo que distinguem, por exemplo, jogar buraco ou tranca, usando o mesmo objeto, o baralho. Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica.

O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto. O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. O pião, confeccionado de madeira, casca de fruta ou plástico, representa o objeto empregado na brincadeira de rodar pião.

Os três aspectos citados permitem uma primeira com apreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por Culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Kishimoto (2006, p. 36) fala da importância do brinquedo/jogo com fins pedagógicos:

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intelectual (afetividade), a construções de representações mentais, (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motora (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla varias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Ressalta Kishimoto (2006, p. 37), aos mesmos fins pedagógicos:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influencia de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil.

Kishimoto (2006, p. 36) afirma a utilização do jogo de forma a ser ensinado:

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicológica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlenda para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Na obra intitulada “O jogo e a criança”, Chateau demonstra que o jogo é para a criança, em primeira instância, uma brincadeira, posteriormente uma atividade de suma importância para o desenvolvimento. Colocando o jogo em primeiro lugar, a partir do qual se desencadeia o pensamento infantil, Chateau relaciona a relação do jogo com a natureza infantil da criança, evidenciando a personalidade futura. O que interessa para o autor são as relações entre o jogo e a natureza infantil que proporciona o surgimento do verdadeiro comportamento lúdico, ligado ao despertar da personalidade.

Nessa obra, é nítido que o jogo e a brincadeira, explorados junto à criança quando pequena, possibilitam uma maior percepção em todos os sentidos como: os jogos e a linguagem revelam a estrutura mental da criança e é através do jogo que se entendem e compreendem o gênero humano. O autor deixa claro que o jogo é uma boa maneira de compreender algumas atividades do adulto, em uma análise minuciosa, é importante a presença do jogo e das brincadeiras na vida da criança.

Seu estudo nos oferece uma visão ampla da infância, em que o jogo possibilita a percepção total da criança em seus aspectos motor, afetivo, social ou moral. Comparando o jogo e a linguagem, revela muito das estruturas mentais da criança. Enfim, o jogo tem um papel pedagógico que o autor considera de grande importância, que serve de conclusão a esta nova edição de seu livro.

No que se refere ao conceito do jogo, Chateau (1987, p. 12) afirma:

Se, com efeito, a psicologia dá tamanha atenção ao jogo, é, sem dúvida, porque ele constitui em si mesmo uma atividade singularmente importante que “se move entre a pura ficção e a realidade do trabalho”. É também o jogo que nos ajuda a conhecer melhor as tendências da criança: pensemos no papel progressivo dos jogos – o de marionetes, por exemplo – entre as técnicas de investigação que se inspiram na psicanálise. Essa seriedade do jogo infantil é, entretanto, diferente daquela que consideramos por oposição ao jogo, à vida séria. Para compreender a

natureza do jogo infantil, é necessário, portanto, precisar essa atitude lúdica tão misteriosa e tão cheia de encantos. O problema não é, aliás, prerrogativa do jogo. A atitude estética, a atitude do sábio, mesmo aquela do homem que reflete, se aproximam extremamente da atitude lúdica, e isso não deve nos surpreender, já que admitimos ser o jogo a fonte comum de todas as atividades superiores. Por ora, deixando de lado a distinção entre a atitude lúdica e essas atitudes adjacentes, detenhamo-nos na descrição e na análise daquela primeira.(CATEAU, 1987, p. 21)

Chateau (1987, p. 14) afirma, ainda, a importância de se trabalhar o jogo e a brincadeira na educação infantil.

Pois é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência. É pela tranquilidade, pelo silêncio – pelos quais [...] uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar [...] pelo jogo se desenvolve as possibilidades que emergem de sua estruturas particular, concretizam as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente a superfície do seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina coordena seu ser e lhe dá vigor.

Chateau (1987, p. 100) adverte como trabalhar o jogo através de metáforas.

[...] O jogo funcional exprime apenas o impulso interno das impulsões primitivas. Os jogos de regras arbitrarias são, em geral, praticado com muita seriedade, para poder nos dá a conhecer outra coisa além da tenacidade e da vontade da criança. Quanto aos jogos de valentia, bem como os tradicionais, seu significado é bastante claro para que não haja necessidade de procurá-lo alhures; o desejo de afirmar-se e o apelo do mais velho manifestam-se aí com muita violência.

O objetivo da escola é, em boa parte, compendiar essa experiência direta; e para isso, é preciso proceder de maneira diferente da dos inventores. Seria preciso, antes de ensinar às nossas crianças a regra de três, fazê-las conhecer os procedimentos antigos, e o “cálculo dos montes” dos egípcios? Se a criança não desfrutasse facilmente dos trabalhos dos antepassados, a escola não teria razão de ser. O trabalho escolar deve ser apenas uma tomada de contato indireta e rápida, não uma descoberta.

O escolar deve ser mais do que uma criança e menos do que um adulto. O trabalho escolar deve ser mais do que um jogo e menos do que o trabalho. É uma ponte lançada do jogo ao trabalho. Nas escolas maternas, será ainda quase um jogo, um jogo educativo. Nas classes mais avançadas, será próximo do trabalho. Mas evitemos conservar, por um uso excessivo do jogo, um infantilismo que não tem mais razão de ser. E não nos preocupemos se nossos estudos não tem ainda a maturidade de jovens aprendizes, é essa a lei da escola. Consolemos nos pensando que o trabalho real e a vida lhes darão o que lhes falta, e que poderão ser, mais facilmente, graças a seu parentesco atraso, bons engenheiros e bons cidadãos. Não esqueçamos a velha alegoria platônica da caverna que põe o conhecimento do rela no fim da aventura; nem a lição dos artistas que, pelo o simples jogo, nos tem ensinado, através dos tempos, a melhor nos conhecimentos e a nos amarmos melhor.

A obra “Jogos e brincadeiras na educação infantil”, de Sabine e Lucena, aborda conceitos e habilidades que são frequentemente trabalhados como a

educação infantil. As autoras descrevem de forma clara tais conceitos em uma gama de jogos e brincadeiras que abordam o desenvolvimento motor, afetivo, memorização, percepção, atenção, noções básicas de geometria, cores, ritmo, lateralidade e outras habilidades as quais devem ser utilizadas nas situações de recreação em sala de aula.

Descritas de modo detalhado, as atividades podem ser facilmente aplicadas em sala de Educação Infantil e adaptadas conforme a necessidade das crianças. Sabine e Lucena internalizam a ideia que através dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem e internalizam conceitos que satisfazem seus desejos e interesses.

Sabine (2004, p. 31)

[...] Em primeiro lugar, as situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual os objetos utilizados se submetem à representação da criança e o sentido habitual é substituído por um novo (por exemplo, o ursinho de pelúcia pode servir como filho). Em segundo lugar, na brincadeira há a predominância do prazer e da alegria, e não da competição. Em terceiro lugar, pela ausência de um conjunto de regras previamente estruturadas, as crianças estão mais livres para ensinar novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de brincadeiras do que em outras atividade não-recreativas. Em quarto lugar, no brincar a atenção da criança está centrada na atividade em si e não nos seus resultados.

Sabine e Lucena (2004, p. 47)

Da mesma forma, jogos e brincadeiras podem ser utilizados para ajudar os alunos a superar os bloqueios que geralmente existem na aprendizagem de conceitos matemáticos. Segundo Parolin e Salvador(2002), a matemática tem sido, e continua sendo grande apesar de os conhecimentos matemáticos parte do dia a dia de todas as pessoas, como, por exemplos, quantificar, ordenar objetos, diferenciar números, fazer contas, reconhecer formas geométricas etc. Uma criança não apresenta dificuldades para quantificar enquanto está jogando; muito entusiasmada, ela consegue constatar quem ganhou e quem perdeu somando os pontos. Por outro lado, a mesma operação não consegue ser resolvida quando colocada em situação de sala de aula.

Sabine e Lucena (2004, p. 42) comentam Vygotsky (1989a, p. 147):

O autor comenta, ainda, que o melhor método para as crianças pré-escolares aprenderem a ler e a escrever descubram essas habilidades durante situações de brinquedo. É necessário que as letras se tornem uma necessidade na vida das criança, como, por exemplo, a fala. Dessa forma desenhar e brincar deveriam ser os estágios preparatórios para o desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Cabe ao educador

organizar todas as ações no complexo processo de transição da linguagem falada para a escrita, ensinado a criança que esta última não é apenas a escrita de letras.

#### **a. SISTEMATIZAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.**

Esse trabalho foi delimitado na biblioteca da UNEB, com objetivo de eleger as categorias relacionadas ao jogo na Educação Infantil de zero a seis anos de idade. Com base nos autores que melhor divulgam suas experiências, enfatizando a importância do jogo na educação infantil.

Segundo Freire e Scaglia (2009, p. 157):

O jogo basta por si, não preenche faltas ou atende compromissos adiante. Por ser assim trata-se de uma atividade que não separa sujeito de objeto [...] o desejo, a imaginação e a emoção que torna o jogo possível isto é o que cria o ambiente favorável a sua manifestação.

O jogo citado pelos autores acima imprime uma ideia lúdica, em que o objetivo das crianças é brincar, o que, num futuro, poderá transformar o ambiente agradável, para preencher o presente. Dessa forma, a criança que brinca na infância está conscientizando seu eu para um futuro alegre, feliz, capaz de transformar esse ambiente em um espaço favorável para desenvolver as atividades de jogos e brincadeiras, com consciência para recriar novas modalidades recreativas.

Segundo Kishimoto (2006, p. 36-37).

Utilizar o jogo na Educação Infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Para Kishimoto, o jogo transmite aprendizagem, amplo conhecimento sobre as brincadeiras infantis nas quais as crianças se motivam e se colocam à disposição para brincar. O educador disponibiliza seus trabalhos diários com a educação infantil, utiliza o jogo como instrumento pedagógico que possibilita bons resultados para o desenvolvimento das crianças por inteiro, efetivando o desempenho em sua estrutura física, intelectual e moral. A criança passa a adquirir conhecimentos diversificados a partir do ambiente em que ela está inserido.

“O tempo de brincar nunca passa, lembrando que o homem é sempre criança, e o futuro é o espaço de crescer, de ir adiante” (FREIRE, 2005, p. 09). Para Freire, a criança brinca, o adolescente brinca, o adulto brinca e o velho também brinca, esse tempo de brincar nunca irá passar, apesar das rugas e da idade “as brincadeiras não nos abandonam. O jogo é o humano de nossos corpos tão vividos e ainda toma conta de nosso destino”. (Ibid., p. 09) . O jogo está em toda parte, nos espaços privados, públicos como: parques, praças, ruas, jardins, clubes, e escolas.

### **b. Porque a criança brinca?**

Segundo Piaget (1987, p. 16-17)

Cada atividade concorre para desenvolver uma função, para fazer emergir também funções mais difíceis como a palavra ou o andar, que seriam impossíveis sem os movimentos de pernas e os balbucios que as preparam. As atividades de jogos funcionais permitem a cada função explorar sua área e se expandir para dar surgimento a novos resultados. Pode-se também observar que a aparição, na criança de toda função nova (falar, andar, etc.) dá sempre lugar a múltiplos jogos funcionais como se ela quisesse tirar a prova de todas as possibilidades da função. Daí os movimentos espontâneos: depois atividades exploratórias que, durante o primeiro ano de vida ganha cada vez mais importância. [...]  
O importante é o treinamento de como colocar a tal prática da função.

Segundo Chateou (1987, p. 14)

Pois é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência. É pela tranquilidade, pelo silêncio – pelos quais [...] uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar [...] pelo jogo se desenvolve as possibilidades que emergem de sua estruturas particular, concretizam as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente a superfície do seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina coordena seu ser e lhe dá vigor.

Kishimoto (2001, p. 10) citando PIAGET:

Tendo como principio básico a noção de equilíbrio como mecanismo adaptativo da espécie, admite a predominância na brincadeira, de comportamentos de assimilação sobre a acomodação.

Como trabalhar o jogo na educação infantil é o que discute Tizuko Morchida que o entende como recurso que ensina...

Segundo Kishimoto (2006, p. 18 e 21):

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade [...] O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança e não se confundem com o jogo.

Para Kishimoto (2006 p. 40),

São jogos de construção 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 jogo de faz-de-conta. Não se trata de manipular livremente tijolinhos de construção, mas de construir casas, móveis ou cenários para as brincadeiras simbólicas. As construções se transformam em temas de brincadeiras e evoluem em complexidades conforme o desenvolvimento da criança.

Antes de seu primeiro ano de vida, é natural a criança brincar, esse ato é muito importante, porque proporciona a memorização de formas diferentes de brincar, surgindo a assimilação dos objetos, a combinação de brincadeiras, formando um repertório de brincadeiras de acordo com seu cotidiano.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos verificar, pelo estudo bibliográfico desta pesquisa, que os autores citados defendem a inserção da educação física nas séries iniciais, como prática complementar da Educação Infantil, na medida em que aquela possibilita a formação do discente nos aspectos cognitivo, social, afetivo, e, não menos importante, no motor. Além disso, as aulas serão mais próximas à forma de aprendizado da criança no cotidiano e principalmente, na fase de desenvolvimento que estão.

Nesse momento, o professor entra com o estudo sistematizado desses movimentos, assim atribuindo a quantidade necessária ao desenvolvimento cognitivo, social, físico, que o uso do jogo nas aulas de Educação Infantil, proporciona uma formação mais completa do aluno, pois estamos dando uma continuidade à educação escolar tanto no ensino fundamental como no médio, que refletirá na vida inteira da criança.

A criança precisa construir, transformar para facilitar a exploração do imaginário, no qual vai se adaptando, errando e acertando. Dessa forma, a criança consegue coordenar o estímulo de sua imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo, intelectual e motor. Assim, ela pode memorizar atividades que foram vividas no dia a dia, interpreta suas formas de praticar o jogo, memorizar e construir em prol de si. As brincadeiras serão de acordo com a sua coordenação mental, a qual irá praticar de forma lúdica e ampliada a cada instante. A partir dessa forma de raciocinar e coordenar os estímulos psicológicos, passa-se a captar os acontecimentos que lhe interessam.

A melhor forma de ensinar as crianças é utilizando do caráter do jogo que a criança possui, pois muitas delas ao chegarem às séries iniciais do ensino fundamental não brincam devido a esse instinto ter sido “perdido” no processo que passou nas séries anteriores, em que se afirma que brincar é uma coisa e aprender é outra, separando a característica de brincar e do aprender como se fossem dois fatores que não têm ligação alguma. Ao contrário: sem esse instinto normal de brincar e jogar as crianças tendem a não participar de atividades da matéria de educação física, relacionam a matéria com um olhar técnico e que é hora de ser “gente grande”, ou pequenos adultos.

A importância de cultivar o interesse pelos jogos e relacioná-los a aprendizagem aprimora a criança, proporcionando-lhe novas formas de aprender e desenvolver-se não só psicologicamente, mas também fisicamente. **Uma criança que aprende jogando, sempre jogará para aprender.** Em outras palavras, a criança que aprende jogando terá uma forma melhor e intuitiva de aprender com o meio em que vive, como seres humanos, perceber que o movimento faz parte da vida num compasso milenar e que a saúde é promovida pelo movimento, pelo jogar, pelo brincar.

O trabalho de pesquisa sobre a Importância do Jogo na Educação Infantil foi de grande relevância para o nosso conhecimento, pois tivemos o privilégio de ampliar nossas aprendizagens relacionadas ao jogo e suas múltiplas formas de ser interpretadas. Práticas de jogos que estão presentes no cotidiano da criança, desde seu nascimento até a idade adulta, contribuem para a formação da personalidade, influenciam no desenvolvimento físico, psicológico, mas devemos nos questionar: quais serão os benefícios derivados da prática do jogo aplicado desde os primeiros anos de vida da criança? De que forma ajuda na construção da personalidade? Qual é o papel do jogo como ato político-social para o ser humano?

É através dos jogos que a criança, em seus primeiros estágios de vida, passa a conhecer o mundo ao redor, neste propósito, usar a educação física em sala de aula das séries iniciais, exploraria da criança as ferramentas já conhecidas por elas para auxiliar no processo de aprendizagem. Assim, chamando a criança ao brincar, ela se sentirá mais confortável a novas experiências.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei Nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras Providencias**. Documento disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm)> Acessado em 11 de maio de 2012.

BRASIL. Resolução CBE nº 1, de 7 de Abril de 1999. **Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil**. Documento disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0199.pdf>> Acessado em 11 de maio de 2012.

BRASIL. Resolução CBE nº 5, de 17 de Dezembro de 2009. **Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil**. Documento disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=12992:diretrizes-para-a-educacao-basica&catid=323](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12992:diretrizes-para-a-educacao-basica&catid=323)>. Acessado em 11 de maio de 2012.

BRASIL. Resolução nº 5, 17 de dezembro de 2009. **Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil**. Pagina disponível em <<http://www81.dataprev.gov.br/sislex/paginas/42/1996/9394.htm>>. Acessado na data 09/05/2012.

**BRINQUEDO ideal para cada idade**. Disponível em: <<http://vilamulher.terra.com.br/brinquedoideal-cada-idade-8-1-55-118.html>>. Acessado em: 27 de abril de 2012.

CARVALHO, Carina Cavaletti de. **Jogar Aprendendo: Contribuições dos Jogos no Processo de Letramento**. Pagina disponível em: <<http://www.profala.com/artpsico78.htm>> Acessado em: 30 de Maio de 2012.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo. Summus, 1987.

FREIRE, João Batista. ECAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2009.

FREIRE, João Batista. Teoria E Prática Da Educação Física / Educação de Corpo Inteiro. São Paulo Scipione, 1994.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal** – São Paulo: Scipione, 2009. (Coleção Pensamento e ação na sala de aula).

**Jogo na concepção de PIAGET**. Disponível em:

<<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/concepcoes-de-jogo-conforme-vigotsky-piaget-wallon-4261130.html>>. Acessado em 22 Abril 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** / 9. Ed. – São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Ed. 13ª. Editora Cortez, 2001.

MATTOS, Mauro Gomes de. JÚNIOR, Adriano José Rossetto. BLECHER, Shelly. **Metodologia Da Pesquisa Em Educação Física: CONSTRUINDO SUA MONOGRAFIA, ARTIGOS E PROJETOS**. 3. ed. rev. e ampl. – São Paulo: Phorte, 2008.

NASCIMENTO , Adriana Vieira do. IURK , Dione Marise. **A Importância Dos Jogos Na Educação Infantil Para A Formação De Conceitos De Crianças De 5 A 6 Anos**. Revista Eletrônica Lato Sensu – Ano 3, nº1, março de 2008.

SABINE, Maria Aparecida Cória. LUCENA, Regina Ferreira. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Ed. 1ª. Editora Papirus, 2004.

SOARES, Carmen Lúcia; TAFFAREL, Celi Nelza Zülke; VARJAL, Elizabeth; FILHO, Lino Castellani; ESCOBAR, Micheli Ortega; BRACHT Valter. **Metodologia do ensino de educação física** / coletivo de autores. – São Paulo: Cortez, 1992.

**Tizuko Morchida Kishimoto**. Disponível em: <<https://uspdigital.usp.br/tycho/CurriculoLattesMostrar?codpub=E7A0ABE24C3E>>. Acessado em 22 maio de 2012.

FREITAS, Henrique Gavini. **BENEFÍCIOS DA ATIVIDADE FÍSICA**. Disponível em: <<http://www.gaviniesportesaude.com.br/personaltrainer/texto.php?cdTexto=1>>. Acessado em 05 de março de 2012.

## Anexo A – Livros disponíveis na biblioteca da UNEB

- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005 295 p.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades: Ed. 34, 2002. 173p. (Espírito crítico )
- BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, SP: Papirus, 1996. 208 p.
- BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. 4.ed. Campinas, SP: Papirus, 2003 208 p.
- BRUHNS, Heloisa Turini. **Conversando sobre o corpo**. 5. ed Campinas: Papirus, 1994. 107 p. ISBN 8530802675 (broch.)
- BUGELSKI, B. R. **Psicologia da aprendizagem**. São Paulo: Cultrix, 1956. 566 p.
- CAMPOS, Dinah Martins de Souza. **Psicologia da aprendizagem**. 33. ed. Petrópolis: Vozes, 2003 304 p.
- CAMPOS, Dinah Martins de Souza. **Psicologia da aprendizagem**. 13. ed Petrópolis: Vozes, 1982. 304 p.
- FALCÃO, Gerson Marinho. **Psicologia da aprendizagem**. 4. ed. - São Paulo: Ática, 1988 237 p.
- FARIA, Anália Rodrigues de. **O pensamento e a linguagem da criança segundo Piaget**. São Paulo: Ática, 1989 80 p.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996 128 p. ISBN 85-16-01575-0
- GOMES, Washington Luiz Moreira. **Manual de recreação e educação física infantil: estimulação bio-essencial**. Araçatuba, SP: Leme Empresa Editorial, [1984?]. 3v.
- GOULART, Iris Barbosa. **Piaget: experiências básicas para utilização pelo professor**. 18. ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2001 158 p.
- KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da Teoria de Piaget**. Edição revisada São Paulo: ARTMED, 2009. 351 p.
- LAJONQUIÈRE, Leandro de. **De Piaget a Freud: para repensar as aprendizagens, A (psico)pedagogia entre o conhecimento e o saber**. 13. ed Petrópolis (RJ): Vozes, 2004. 253 p.
- LAROSSA, Jorge. **Pedagogia profana: danças , piruetas e mascaradas**. 3. ed. - Belo Horizonte: Autêntica, 2000 207 p.
- LE BOULCH, Jean. **O desenvolvimento psicomotor: do nascimento até 6 anos ; a psicocinetica na idade pré-escolar**. 7. ed Porto Alegre: Artes Médicas, 2001. 220 p.
- MASINI, Elcie Fontes Salzano. **Ação da psicologia na escola**. São Paulo: Cortez, Moraes, 1978 311 p. (Educação universitária)
- OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. 11. ed. Petrópolis RJ: Vozes, 1997 150p.
- OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. 12. ed. Petrópolis RJ: Vozes, 2007 151p.
- PIAGET, Jean; CABRAL, Alvaro; OITICICA, Christiano Monteiro. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**.

3. ed Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, c1990. 370 p.

REVERBEL, Olga. **Jogos teatrais na escola: atividades globais de expressão**. São Paulo: Scipione, 1989 159 p. (Série pensamento e ação no magistério ; 13)

SISTO, Fermino Fernandes. **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. 10. ed. Petropolis, RJ: Vozes, 1996 262 p.

WADSWORTH, Barry J. **Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo: Pioneira, 1984 360 p. - (Biblioteca Pioneira de ciências sociais ; educação)