

# UMA POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM: O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

JOÃO DERLI DE SOUZA SANTOS

joder.s@uol.com.br

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRUSQUE-SC/BRASIL

## 1 INTRODUÇÃO

A relevância deste estudo se justifica pela importância que vem sendo atribuída ao jogo no contexto da educação infantil e anos iniciais em que se percebe a necessidade de problematizar a questão do brincar neste contexto. O que instigou a pesquisar sobre a contribuição do brincar na Educação infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental foi as pesquisas de Piaget e Vygotsky, embasados nesses estudos, objetivamos analisar as concepções teóricas sobre o brincar.

Trata-se de uma pesquisa básica, do tipo bibliográfica, que está dividida em duas etapas: a Educação Infantil e os anos iniciais do Ensino Fundamental. Em ambas, ressalta-se a importância do jogo para o desenvolvimento da criança.

O estudo também incorpora o papel do educador, enquanto sujeito também brincante e que promove a partir de jogos, a aprendizagem de seus alunos. Isso implica pensar sobre o papel e a qualidade desta mediação que vai refletir diretamente sobre as propostas de trabalho na dinâmica do cotidiano pedagógico, bem como no papel do brinquedo, do espaço e das diversas formas de uso.” (FANTIN, 2000, p. 97).

Sendo assim, os jogos fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade. O eixo principal em que está orientada a presente pesquisa é a relação do brincar na qual a criança está inserida enquanto frequenta a Educação Infantil e a mudança que este brincar sofre ao ingresso dessa criança nos anos iniciais. Nesta modalidade de ensino, o brincar está voltado para a utilização de jogos, que auxiliam o alcance dos objetivos educacionais do professor e facilitam a aprendizagem de conteúdos que compõem o currículo escolar.

## 2 AS CONCEPÇÕES DE JOGO

O jogo é uma atividade que a criança desenvolve a todo o momento, no âmbito de sua vida familiar e nas relações com os colegas de sua idade. A criança “joga” para seu prazer e sua recreação, permitindo-lhe entrar em contato com os outros: os adultos, os pais e amigos da mesma idade, e também com o espaço, com o meio ambiente, com a cultura na qual está contextualizada.

No transcorrer da história da humanidade o jogo passou por diferentes interpretações. Na antiguidade era visto meramente como recreação. Na Idade Média foi considerado “não sério” por ser associado ao jogo de azar. No Renascimento, era entendido como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo. Mais tarde, em uma visão romântica, aparece como atitude típica e espontânea da criança. Hoje, após muitas pesquisas, existe uma grande preocupação em tratá-lo de forma séria e científica, tornando-o um processo imprescindível ao desenvolvimento do ser humano. “Os jogos, historicamente, são de grande valor, não somente pelo interesse que universalmente despertam na criança, mas também pela alegria que elas despertam ao jogar” (NEGRINE, 1994, p. 13).

### 2.1 Concepção de jogo, segundo Piaget

O jogo infantil ressurgiu em pesquisas psicológicas nos anos 1970, estimulado por Piaget e sua obra *A formação do símbolo na criança* (1978). O impacto talvez mais forte recebido pela escola básica neste século não partiu de um educador, mas sim, através dos relevantes estudos realizados por um biólogo, o suíço Jean Piaget.

Piaget dedicou sua vida a estudar a formação da inteligência, do nascimento à maturidade do ser humano. “Para Piaget, cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação” (KISHIMOTO, 2002, p. 39).

Na assimilação, o indivíduo usa as estruturas psíquicas que já possui. Se elas não são suficientes, é preciso construir novas estruturas, isto é acomodação. Na teoria Piagetiana, a assimilação e a acomodação são processos de correspondência, para que mais tarde surjam a dedução e a experiência.

Piaget estudou a imitação e suas contribuições no desenvolvimento infantil, definindo seis estágios progressivos, que possuem características diferentes para cada estágio. São eles:

1º Estágio: Preparação reflexa. Neste estágio observa-se a ausência de imitação. A criança estará reproduzindo um modelo através de atos reflexos e relacionando ao prazer. A criança não tem estrutura mental suficiente que permitirá a ela a imitação de determinada ação.

2º Estágio: Imitação esporádica. Neste estágio os atos reflexos ampliam-se e captam elementos exteriores, através de uma experiência adquirida sob a forma de reações circulares.

3º Estágio: Imitação sistemática. Este estágio ocorre entre 4 meses e 4 meses e meio de vida. Neste período já há coordenação da visão e da apreensão. Portanto, podemos dizer que a criança já imita todos os movimentos que executa.

4º Estágio: Imitação dos movimentos já executados pelo sujeito, mas de maneira invisível para ele. Nesta fase, Piaget distingue dois momentos de imitação:

- a) Movimentos que o bebê de oito ou nove meses já executa, mas não se dá conta, ou seja, que não pode ver.
- b) Imitação de sons e gestos novos que aparecem no ambiente. Neste período ele passa a visualizar os movimentos feitos pelo próprio corpo. “Estes fatos, na opinião de Piaget, parecem explicar os processos da inteligência” (NEGRINE, 1994, p. 34).

5º Estágio: Imitação sistemática de modelos novos, inclusive aqueles que correspondem aos movimentos invisíveis do próprio corpo. Este estágio contempla a continuidade do 4º, no qual aparecem com mais acentuação a imitação das atividades lúdicas da criança.

6º Estágio: Começo da imitação representativa e evolução posterior da imitação. Neste estágio ocorre a aparição do símbolo lúdico. A criança apresenta um progresso mental, que pode ser chamado de inteligência sensório-motora. Este estágio divide-se em dois momentos.

- a) Imitação dilatada: reproduz uma ação que está ausente. Ex.: A criança leva a mão à boca, como se estivesse comendo, mas sem ter nada na mão.
- b) Evolução posterior à imitação: aparece a linguagem (entre 2 e 7 anos) e a imitação passa a ser observada e analisada.

Piaget dedicou sua vida a investigação e apropriação da inteligência. “Depois de descrever a evolução da imitação no desenvolvimento da criança, Piaget faz uma análise da evolução do jogo nesses mesmos estágios” (NEGRINE, 1994, p. 35).

Os estudos desse teórico descreveram estágios na evolução do raciocínio infantil, que permitiram observar a mudança do jogo e suas características em cada fase. São eles:

\* Sensório-motor (0-2 anos). A partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. A inteligência é prática. As noções de espaço e tempo são construídas pela ação. Por reflexo, o bebê pega o que está em sua mão, mama o que é posto em sua boca, vê o que está diante de si. Aprimorando esses esquemas, é capaz de ver um objeto, pegá-lo e levá-lo à boca.

Neste período da vida, o jogo caracteriza-se pelo nome “jogo de exercício”, que envolve a repetição de sequências já internalizadas pela criança e que satisfazem seu

prazer. Não faz parte desta fase, propósitos práticos, aprendizagem; é a simples satisfação da manipulação.

Esses jogos são característicos dos primeiros dezoito meses de vida e são capazes de ressurgir durante a infância e até na vida adulta. “O jogo de exercício desaparece quando dá lugar a uma espécie de saturação, quando seu objetivo já não mais oportuniza nenhuma aprendizagem” (NEGRINE, 1994, p. 39).

Os jogos de exercício sensório-motor são divididos em duas categorias: puros e referentes ao pensamento. Os puros se subdividem em três tipos:

- simples exercícios;
- combinações sem finalidade;
- combinações com finalidade.

Os jogos de simples exercícios têm o objetivo de aproveitar elementos do contexto infantil e repeti-los com o intuito de exercer dois elementos: prazer e poder. “Consistem em jogos de caráter lúdico e cuja atividade é muito simples, como lançar, retirar um fio de um pedaço de fazenda, encher e esvaziar um recipiente com areia ou água e, mais tarde, dividir um todo e reconstruí-lo” (NEGRINE, 1994, p. 40).

Os jogos de combinações sem finalidade supõem que a criança já seja capaz de criar novas combinações e habilidades lúdicas, que tiveram base nos exercícios funcionais. Neste tipo de jogo, a criança participa descobrindo-se em situações novas e divertidas, destruindo e construindo hipóteses lúdicas, para seu divertimento.

Os jogos de combinações com finalidade, como o próprio nome já diz, pressupõem uma atividade lúdica. Esta atividade deve ser projetada, preparada e articulada, possibilitando à criança a construção interna de sistemas lúdicos.

A partir do momento em que os jogos de exercício atuam e se combinam nas ações da criança, surgem outros modelos, que exigem mais do desenvolvimento da inteligência. São eles: jogos simbólicos e jogos com regras, que dependem dos estágios pré-operatório e operatório-concreto.

\* Pré-operatório (2 a 7 anos). A criança se torna capaz de representar mentalmente pessoas e situações. Já pode agir por simulação. Sua percepção é global, sem discriminar detalhes. Deixa-se levar pela aparência, sem relacionar aspectos. É centrada em si mesma.

Neste período de vida, surgem os jogos simbólicos. Piaget afirma que esses jogos aparecem na criança juntamente com outras funções: a linguagem e o desenho. O jogo simbólico é também chamado de faz-de-conta. De acordo com Piaget, o jogo simbólico começa por comportamentos pelos quais a criança imita objetos, pessoas ou situações. “Aos poucos, a brincadeira simbólica com outras crianças (casinha, escolinha, etc.) começa a ter lugar, e o simbolismo lúdico vai se tornando mais complexo” (FONTANA, 1997, p. 133). Esta atividade com papéis definidos ocupa o lugar do faz-de-conta, tornando o jogo simbólico uma ação mais construtiva, com a finalidade de adaptação ao real. “Quanto mais avança em idade mais caminha para a realidade” (KISHIMOTO, 2002, p. 40).

Piaget estudou e dividiu os jogos simbólicos em dois tipos:

1º) Projeção de esquemas de imitação sobre objetos novos. Neste tipo, os jogos ainda não apresentam a própria ação do sujeito, mas decorrem da imitação, portanto, são também chamados de jogos iniciais.

2º) Assimilação simples de um objeto a outro. Neste tipo, um objeto toma vários sentidos. Dependendo da situação, um objeto pode mudar seu sentido físico, reforçado pela palavra. Ex.: Uma peneira pode ser um volante ou um bumerangue.

Gradativamente o simbolismo vai desaparecendo, até que aconteça a assimilação das situações da vida real. Nesta fase, aparecem os jogos com regras, que são identificados no estágio operatório-concreto.

\* Operatório-concreto (7 à 11 anos). Nesta fase, a criança já é capaz de abstrair dados da realidade, relacionando diferentes aspectos. Não se limita a uma representação imediata, mas ainda depende do mundo concreto para chegar a uma abstração. Desenvolve

também a capacidade de refazer um trajeto mental, voltando ao ponto inicial de uma situação.

Neste período de vida, Piaget define o terceiro tipo de jogo, o de regras. “Os jogos com regras aparecem por volta dos 7 anos, possibilitados pela crescente socialização do pensamento da criança, que conduz à substituição do símbolo lúdico individual pelas regras” (FONTANA, 1997, p. 134). Neste sentido, a regra se apresenta como uma forma de interação de dois indivíduos e tem como função regular e integrar a atividade exercida por eles. Segundo Piaget, existem dois tipos de regras: as que vêm de fora e as que são construídas espontaneamente. Estas provêm de resultados da sociabilização obtidos a partir de jogos de exercícios e simbólicos.

Para Piaget, o desenvolvimento do jogo está sempre evoluindo, e é individual e subjetivo em cada criança, podendo ser explicado somente por ela.

O jogo de regras remete a uma função social própria do ser humano: o pensar. A criança começa a exercer o pensamento e a criar regras para melhor organizar e exercer a atividade lúdica. “Para Piaget, a criança por si mesma não se impõe regras, mas o faz por analogia com as que recebeu” (NEGRINE, 1994, p. 44). Com relação às regras, Piaget define dois tipos: transmitidas e espontâneas. As regras transmitidas aparecem nos jogos tradicionais (cartas, xadrez) e se impõem por pressão das gerações anteriores. As regras espontâneas são criadas pela criança, em determinada situação de jogos de simples exercícios ou dos jogos simbólicos.

Os jogos com regras desenvolvem-se com a idade e são os únicos que perpetuam na idade adulta. Piaget vê o jogo como um instrumento de aprendizagem para aquisição da inteligência e uma ferramenta que irá melhorar o desenvolvimento da criança e do equilíbrio desta com o mundo.

\* Lógico-formal (12 anos em diante). Neste período a representação permite abstração total. A criança não se limita mais à representação imediata nem somente às relações previamente existentes, mas é capaz de pensar em todas as relações possíveis logicamente.

## **2.2 Concepção de jogo, segundo Vygotsky**

O pensador bielo-russo teve uma vida curta, porém deixou uma grande contribuição no campo do desenvolvimento infantil. Para Vygotsky, o indivíduo não nasce pronto, nem é cópia do ambiente externo. Há uma interação constante e ininterrupta entre processos internos e influência do mundo social.

Vygotsky entende que o desenvolvimento é fruto de uma grande influência das experiências do indivíduo. Mas cada um dá um significado particular a essas vivências. O jeito de cada um aprender o mundo é individual. Para ele, desenvolvimento e aprendizado estão intimamente ligados: nós só nos desenvolveremos se aprendermos.

Seus estudos são baseados em duas zonas: zona de desenvolvimento proximal e zona de desenvolvimento real (potencial). “A noção central é que se desenvolve uma zona de desenvolvimento proximal em que se diferenciam o nível atual que a criança alcança com a solução de problemas independentes e o nível de desenvolvimento potencial marcado pela colaboração do adulto e pares mais capazes” (KISHIMOTO, 2002, p. 135).

Dessa forma, o que é zona de desenvolvimento proximal hoje, vira nível de desenvolvimento real amanhã. O bom ensino, portanto, é aquele que incide na zona proximal. Ensinar o que a criança já sabe é pouco desafiador e ir além do que ela pode aprender é ineficaz. O ideal é partir do que ela domina para ampliar seu conhecimento.

Piaget e Vygotsky apresentam diferenças conceituais acerca do jogo infantil. “Para os seguidores de Vygotsky, o ato lúdico propriamente dito começa aos 3 anos, com o de papéis diferindo de Piaget, que propõe o de exercício no nível sensorio-motor.” (KISHIMOTO, 2002, p. 42). Vygotsky prioriza o social, afirmando que é no jogo de papéis que a criança cria uma situação imaginária, reproduzindo as relações humanas.

Vygotsky analisa o jogo como um fator básico no desenvolvimento infantil. Para ele, a criança não “joga” por puro prazer, o jogo é o surgimento de um mundo imaginário. A imaginação da criança surge de uma ação. A criança imagina e ao imaginar, joga. “Uma de suas conclusões, ao estabelecer critérios para distinguir o jogo infantil de outras formas de atividades, é que no jogo a criança cria uma situação imaginária” (NEGRINE, 1994, p. 46). A imaginação ou situação imaginária é a característica determinante e definitiva para que haja jogo, no entender de Vygotsky.

De acordo com as idéias de Vygotsky, outro fator básico no jogo, são as regras. Sem regras, não haverá jogo. “Sempre que se produza uma situação imaginária, haverá regras, não aquele tipo de regras que se formulam anteriormente e vão mudando segundo o desenvolvimento do jogo, mas regras que se desprendem da mesma situação imaginária” (NEGRINE, 1994, p. 46). Portanto, não existe jogo sem regras, a própria situação imaginária já contém regras de conduta.

Ao brincar, a criança age sobre os objetos, como os adultos. “Elas brincam de montar um cavalo, de dirigir um trem, de alimentar, trocar ou banhar uma boneca” (FONTANA, 1997, p. 135). Durante o desenvolvimento dessas brincadeiras, as relações humanas aparecem claramente. Elas já não somente pilotam o trem, mas estabelecem relação entre o maquinista e outros funcionários da estação. Quando embala a boneca, assume o papel de mãe, ralha com a boneca, leva ao médico, à escola, preocupa-se, trazendo em seus gestos, a relação social em que mãe e filha estão envolvidas.

Vygotsky divide a brincadeira infantil em duas facetas: a situação imaginária e as regras. “Em uma ponta encontra-se o jogo de papéis com regras implícitas e, em outra, o jogo de regras com regras explícitas. Há um processo que vai de situações imaginárias explícitas, com regras implícitas, às situações implícitas, com regras explícitas”. (KISHIMOTO, 2002, p. 43).

Sendo reguladas por regras implícitas de comportamento, essas relações são uma pré-condição importante para que, aos poucos, as crianças tornem-se conscientes da existência de regras na brincadeira. Então, assim nascem os jogos com regras como a amarelinha, cartas, esportes.

Vygotsky afirma que da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária. “O jogo de xadrez (que é um jogo com regras), por exemplo, baseia-se em uma situação imaginária” (FONTANA, 1997, p. 136). Certas peças do tabuleiro de xadrez só podem ser movidas de maneira específica, determinadas por uma situação imaginária. Dessa maneira, a brincadeira se desenvolve, passando de uma situação imaginária com regras implícitas, para uma situação implicitamente imaginária, com regras e objetivos claros.

Vygotsky também estudou a atividade social, que se dá no âmbito professor-criança. O papel do professor da escola é de enriquecer a experiência lúdica da criança. Ela se encontra com um número mais significativo de crianças da mesma idade, com adultos que estão à sua disposição para atender algumas de suas necessidades, com materiais, e um espaço pensado para permitir as atividades e, portanto, ela terá um enriquecimento. Enriquecimento com o qual o professor pode desenvolver, por meio das intervenções, do ordenamento, do espaço, atividades dirigidas que podem trazer novos elementos culturais, nos quais a criança pode depois, integrar ao seu jogo.

O jogo é um precioso auxiliar do educador, pois tem sobre a criança um poder de facilitar o progresso de cada uma das suas funções superiores, psicológicas, intelectuais e morais, permitindo que o grupo se estruture, estabelecendo relações de trocas. A criança aprende a esperar sua vez e acostuma-se a lidar com regras. Pois, o jogo, ensina, completando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo. Assim, propiciando a aprendizagem a partir da estimulação do interesse, da descoberta e da reflexão. Basicamente, o jogo é para a criança, o que o trabalho é para o adulto, uma situação que deve ser levada a sério. Seriedade no jogo, para uma criança de três anos, significa jogar

sem separar a situação imaginária da real; ao contrário, para uma criança em idade escolar, o jogo se converte em uma forma de atividade muito mais do tipo atlético e, portanto, desempenha um papel muito específico em seu desenvolvimento (NEGRINE, 1994, p. 52).

Para educarmos uma criança, precisamos compreender o que o jogo representa na sua vida e para que o jogo possa servir-lhe; sem compreender isso claramente, é impossível educá-la. Jogando, a criança exercita suas potencialidades e, portanto, se desenvolve.

A brincadeira e o papel que ela exerce no desenvolvimento infantil se modificam. “Na idade pré-escolar, a brincadeira de faz-de-conta é a principal atividade da criança. Já na idade escolar, os jogos com regras e os esportes tornam-se mais importantes” (FONTANA, 1997, p. 136).

Os estudos de Piaget e Vygotsky assemelham-se quando defendem que a principal atividade que tem um papel específico no desenvolvimento da representação mental é a imitação, o faz-de-conta, concebida na Educação infantil.

### **3 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

O jogo na escola, portanto, tem um papel fundamental para a humanização do indivíduo através da aquisição de hábitos, valores e atividades. É na relação interpessoal que se aprende a colaborar, repartir, ceder, compartilhar experiências, expor e organizar ideias. Por essas características, o jogo contribui significativamente no processo ensino-aprendizagem. Essa atividade faz uma ponte entre a infância e a vida adulta, visando oferecer para a criança o domínio de si mesma, a criatividade e a afirmação de sua personalidade, sendo algo sério com o qual ela aprende a organizar-se para realizar uma tarefa.

Portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma lúdica e de trabalho para as crianças, para que reconheçam a importância do jogo na educação. CHATEAU (1987) sublinha que, caso sua aplicação na escola seja reduzida a um simples divertimento, rebaixa-se a educação e a criança, porque “despreza-se essa parte de orgulho e de grandeza que dá seu caráter próprio ao jogo humano” (p. 124).

A toda criança deve ser garantida o direito de brincar, pois tal ato constitui-se em requisito para bem crescer e desenvolver-se como pessoa. A escola, espaço privilegiado de vida e aprendizagem, deve criar condições para o aluno realizar atividades lúdicas livremente e, ao mesmo tempo, poder empregá-las como estratégias de ensino-aprendizagem.

Muitos pesquisadores já estudaram o brincar na vida das pessoas, nas mais diversas áreas do saber humano: na psicologia, na arte, na antropologia, na música, entre outras, e todos esses estudos têm uma contribuição muito importante para compreendermos como é que acontecem as situações do brincar. O que está por trás desse fenômeno tem sido muito debatido. Cada área acima estuda e aponta para uma direção e, por isso, há diferentes modos de interpretar as brincadeiras. Brincar é essencial para o desenvolvimento infantil: a afetividade, a psicomotricidade, a linguagem e inúmeras outras habilidades.

O brincar é importante para a criança, pois o jogo é uma necessidade, é um momento de divertimento, pelo qual ela pode expressar-se, descarregar energias e agressividade, interagir com outras crianças, se desenvolver e aprender.

O jogo na Educação infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral.

### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

A partir das leituras realizadas, depreende-se que o ato de brincar está presente na vida do ser humano. Quando brinca, a criança constrói o seu conhecimento. Tanto o jogo, como o brinquedo e a brincadeira, constituem um grande universo, chamado de ato de brincar.

Na escola, muitas são as atividades nas quais o jogo está presente. Na Educação Infantil, o jogo se apresenta como atividades motoras, movimento, exercício. A criança dessa faixa etária precisa movimentar-se e exercitar seus músculos para que haja um desenvolvimento normal e saudável nas suas atividades. Ela também precisa de um espaço de forma que possa se sentir bem para realizar as suas atividades de maneira lúdica, complementando seu mundo imaginário.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o objetivo não é somente exercitar a coordenação motora das crianças dessa faixa etária, mas também, através dos jogos, desafiá-la, desenvolvendo seu pensamento, seu raciocínio lógico, sua inteligência. Jogos em que a criança desenvolve o lado cognitivo são muito usados nessa fase.

Diante das teorias abordadas, pode-se dizer que o brincar sempre foi e sempre será uma realidade cotidiana na vida das crianças, elas não devem ser impedidas de exercitar sua imaginação, de assimilar o real aos desejos, de construir seu conhecimento. Sabe-se que através dos jogos e pelo brinquedo, a criança vai se constituindo como sujeito e ser organizado. Ela parte primeiro das brincadeiras com o seu próprio corpo, para aos poucos, ir diferenciando os objetos ao seu redor. Desde a tenra idade vai conhecendo o mundo através das experiências vivenciadas.

O professor é o grande agente mediador da brincadeira. Ele, através de sua ação, não apenas organiza e proporciona, mas também age sobre ela, modificando-a, desenvolvendo-a e tornando-a cada vez mais prazerosa. Conseqüentemente, é ele quem organiza sua base estrutural, por meio da oferta de objetos, brinquedos, jogos, arranjo dos espaços e controle do tempo para realizar a atividade lúdica.

Por meio dos jogos, o educador pode observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento da criança em grupo e individualmente, registrando suas capacidades, habilidades e dificuldades. Dessa maneira, ele pode traçar estratégias para desenvolver ou superar os aspectos observados.

O brincar é uma fonte de prazer e ao mesmo tempo de conhecimento, faz-se necessário que todo trabalho na educação parta das necessidades e interesses das crianças. Espera-se que os educadores adotem cada vez mais a dinâmica lúdica e percebam a importância de sua aplicação na aprendizagem, proporcionando à criança um clima prazeroso, cheio de alegrias e espontaneidade, propondo atividades e estimulando-as a descobrirem o mundo e a si mesmas, para isto, elas precisam ser ouvidas e viver intensamente essas experiências. “Todos esses efeitos educativos se baseiam na influência que o jogo exerce sobre o desenvolvimento psíquico da criança e sobre a formação da sua personalidade” (ELKONIN, 1998, p.421) .

Fica evidente o benefício que o jogo, a brincadeira oferece para os diversos aspectos do desenvolvimento infantil: social, emocional, cognitivo, lingüístico, cultural, motor, entre outros. Através da brincadeira, a criança exercita os desafios referentes ao crescimento, tornando-a cada vez mais hábil para enfrentar e aprender a reconhecer o jogo e valorizá-lo.  
PALAVRAS-CHAVE: Jogo, Brincar, Educação Infantil, anos iniciais do Ensino Fundamental.

## REFERÊNCIAS

- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Sumus, 1987.  
ELKONIN, Daniil. B. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.  
FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.  
FONTANA, Roseli. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LINO, de Macedo. **Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, Lev Seminovich. **Pensamento e linguagem** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, Lev Seminovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Endereço: Rua Augusto Bauer 215, Bairro Maluche, Brusque, Cep: 88354-040, [joder.@uol.com.br](mailto:joder.@uol.com.br),

### **UMA POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM: O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

O presente trabalho tem como objetivo analisar as concepções teóricassobre o brincar na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Trata-se de uma pesquisa básica do tipo bibliográfica que revela a importância da utilização do brincar e sua contribuição para o desenvolvimento das funções psicomotoras, cognitivas e sociais da criança. Destacamos também o importante papel que o professor exerce na ação de brincar e na utilização de jogos. Diante da análise feita, pode-se confirmar que o brincar é de suma importância para o desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e psicomotor das crianças. Conclui-se a partir desse estudo, que o jogo é uma fonte de prazer e ao mesmo tempo de aprendizagem, na qual as crianças que frequentam a Educação Infantil e os anos iniciais do Ensino Fundamental desenvolvem muitas de suas potencialidades através desse recurso fundamental que o jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo, Brincar, Educação Infantil, anos iniciais do Ensino Fundamental.

### **A CHANCE OF LEARNING: THE PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND EARLY YEARS OF BASIC EDUCATION**

This study aims to analyze the theoretical concepts about playing in kindergarten and the early years of elementary school. This is a basic survey of the literature reveals that like the importance of using play and their contribution to the development of psychomotor, cognitive and social functioning of the child. We also highlight the important role that the teacher plays in the action of play and the use of games. Given the analysis, we can confirm that the play is of paramount importance to, cognitive, affective, social and psychomotor development of children. We conclude from this study that the game is a source of pleasure while learning, in which children attending early childhood education and early years of elementary school develop many of their potential through this key resource that game.

KEYWORDS: Game Playing, Childhood Education, early years of elementary school.

### **UNA OPORTUNIDAD DE APRENDIZAJE: EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA Y PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Este estudio tiene como objetivo analizar los conceptos teóricos acerca de jugar en el jardín de infantes y los primeros años de la escuela primaria. Esta es una encuesta básica de la literatura que revela que la importancia de utilizar el juego y su contribución al desarrollo de la psicomotricidad, el funcionamiento cognitivo y social del niño. También destacamos el importante papel que desempeña el profesor en la acción del juego y el uso de juegos. Teniendo en cuenta el análisis, podemos confirmar que el juego es de suma importancia para, cognitivo, afectivo, social y psicomotor de los niños. Llegamos a la conclusión de este estudio que el juego es una fuente de placer, mientras que el aprendizaje, en el que los niños que asisten a la educación de la primera infancia y los primeros años de la escuela primaria de desarrollar muchas de sus potencialidades a través de este recurso clave que es el juego.

**PALABRAS CLAVE:** Jugar al juego, Educación Infantil, los primeros años de la escuela primaria.

#### UNE CHANCE DE L'APPRENTISSAGE : LE JEU EN PETITE ENFANCE ET ENFANCE DE L'ÉDUCATION DE BASE

Cette étude vise à analyser les concepts théoriques sur la lecture à l'école maternelle et les premières années de l'école élémentaire. Ceci est une enquête de base de la littérature qui révèle que, comme l'importance de l'utilisation de la lecture et leur contribution au développement de la psychomotricité, le fonctionnement cognitif et social de l'enfant. Nous soulignons également le rôle important que joue l'enseignant dans l'action du jeu et de l'utilisation des jeux. Compte tenu de l'analyse, nous pouvons confirmer que le jeu est d'une importance primordiale pour, affectif, social et psychomoteur cognitif des enfants. Nous concluons de cette étude que le jeu est une source de plaisir tout en apprenant, dans laquelle les enfants qui fréquentent l'éducation de la petite enfance et les premières années de l'école élémentaire de développer beaucoup de leur potentiel grâce à cette ressource clé qui est le jeu.

**MOTS-CLÉS :** Jeu, l'éducation de la petite enfance, les premières années du primaire.