

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS – SESA
FACULDADE AMADEUS – FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

DANIEL BARBOSA DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA
AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Aracaju – SE
2013.1**

DANIEL BARBOSA DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA
AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo Científico apresentado à Faculdade Amadeus como Trabalho de Conclusão de Curso e pré requisito básico para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientação: Profº Eduardo J.N. Schoucair.

Aracaju – SE

2013

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

***Daniel Barbosa dos Santos¹**

RESUMO

Os jogos e as brincadeiras representam um rico recurso pedagógico para avaliar a aprendizagem escolar das crianças inseridas na Educação Infantil. Ao brincar, a criança reproduz suas vivências e seus sentimentos mais profundos. Através do brincar e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói sua realidade. Neste contexto objetivo deste estudo é sugerir aos professores inseridos na Educação Infantil algumas atividades lúdicas e recreativas, de caráter pedagógicas, como recursos avaliativos da aprendizagem escolar nas crianças de 0 a 6 anos. A metodologia utilizada baseou-se na análise exploratória e descritiva dos dados. Diante da realização do referido estudo, a problemática a ser investigada versou no seguinte questionamento: Até que ponto o lúdico incentivado desde os primeiros anos de vida da criança durante sua vivência em ambiente escolar é primordial ao seu desenvolvimento humano íntegro? Assim, concluímos que atualmente a Educação exige professores comprometidos com o ensino digno, ético, dinâmico e participativo dos indivíduos desde a mais tenra idade, tendo em vista à formação de adultos conscientes do seu papel social, críticos diante do contexto sociocultural inserido, e, responsáveis diante da postura ética e cidadã.

Palavras-chaves: Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras. Práticas Pedagógicas. Formação de Pedagogos.

ABSTRACT

Games and games represent a rich educational resource for assessing the learning of children entered school in kindergarten . When playing, children playing their experiences and their deepest feelings . Through play and play , the child expresses assimilates and builds your reality . In this context aim of this study is to suggest to teachers working in kindergarten some leisure and recreational activities , educational character , as resources evaluation of school learning in children 0-6 years. The methodology used was based on exploratory analysis and descriptive data . Before the completion of the study , the problem being investigated revolved around the following question : To what extent the playful encouraged from the earliest years of a child's life during his experience in a school environment is essential to healthy human development ? Thus, we conclude that currently the Education requires teachers committed to teaching decent , ethical , dynamic and participative individuals from an early age, with a view to the formation of adults aware of their social role , critics inserted before the sociocultural context , and accountable to the ethical and citizen.

¹ *Graduando em Pedagogia pela Faculdade Amadeus. E-mail: dbs_se@hotmail.com

Keywords: Early Childhood Education. Games and Play. Pedagogical Practices. Training Educators.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras representam um rico recurso pedagógico para avaliar a aprendizagem escolar das crianças inseridas na Educação Infantil. Segundo Rizzi & Haydt (2001, p. 13-14), há várias razões que levam os educadores a recorrer ao jogo e a utilizá-lo como recurso no processo ensino-aprendizagem: i) O jogo corresponde a um impulso natural da criança, ou seja, o brincar para criança é a forma de interagir com o outro e com o mundo e, também, despertar emoções, sensações, percepções, condições motoras e posturais, por exemplo; ii) A atitude do jogo apresenta dois elementos que caracterizam a criança: o prazer e o esforço espontâneo, ou seja, o brincar é uma atividade que transcende o limiar das emoções, além disso, a criança é ‘convidada’ a brincar naturalmente; iii) A situação do jogo mobiliza os esquemas mentais, ou seja, sendo uma atividade física e mental, o jogo aciona e ativa as funções psíquicas e neurológicas, estimulando o pensamento. Além disso, o jogo possui temporalidade e regras que contribuem para conduzir as crianças à disciplina e a organização individual; iv) o quarto motivo, segundo as autoras, é decorrente dos anteriores, pois o jogo integra as distintas dimensões da personalidade, seja afetiva, motora e/ou cognitiva. Assim, como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, o jogo aciona as esferas motoras e cognitivas e, à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Dessa forma, o ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende, se desenvolve.

Ao brincar, a criança reproduz suas vivências e seus sentimentos mais profundos. Entendemos que através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói sua realidade. Além disso, o aprendizado com jogos e brincadeiras entre as crianças de 0 a 6 anos se adéqua a faixa etária, e, o contato entre elas e a escola se torna mais atraente e dinâmico, oferecendo maior seguridade às crianças aos passos seguintes, ou seja, para as séries do Ensino Fundamental.

Dentro deste contexto, o objetivo do referido estudo é sugerir aos professores inseridos na Educação Infantil algumas atividades lúdicas e recreativas, de caráter pedagógicas, como recursos avaliativos da aprendizagem escolar nas crianças de 0 a 6 anos.

Considerando os objetivos da pesquisa, esse estudo caracteriza-se contemplando a análise exploratória e descritiva dos dados coletados, recaindo sobre forma de abordagem qualitativa, onde os mesmos foram analisados através do método indutivo, utilizando

referencias bibliográficas sobre o tópico em questão, uma vez que o mesmo está revestido de subjetividade.

Com relação aos procedimentos para a coleta de dados, o delineamento escolhido foi o levantamento bibliográfico, sendo utilizada como ferramenta complementar além da técnica de fichamento a pesquisa documental.

O material coletado teve como base a análise de conteúdo, por meio dos quais foi possível criticar e interpretar as fontes pesquisadas.

A análise crítica deu-se através da coleta dos dados, objetivando ordenar e organizar as informações, verificando o conteúdo do material.

Tomando-se por base os resultados alcançados, realizaram-se as deduções lógicas pertinentes ao tema, levando em consideração o referencial teórico aqui abordado.

Assim, a questão investigada com a execução desse estudo versou sobre o seguinte questionamento: Até que ponto o lúdico incentivado desde os primeiros anos de vida da criança durante sua vivência em ambiente escolar é primordial ao seu desenvolvimento humano íntegro?

2 A FORMAÇÃO DO PENSAMENTO SOBRE A CRIANÇA NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Apresenta-se um breve histórico da formação do pensamento sobre a criança no contexto educacional, diante da perspectiva da criança vista como ela realmente é, e não como um 'adulto em miniatura' como muitos teóricos na Educação a via. Dessa forma reunimos grandes nomes na educação mundial que reconhecem a criança como sujeito da aprendizagem e seu desenvolvimento é influenciado pelo meio a qual estiver inserida. Além disso, para estes pensadores da Educação, as sensações e comportamentos despertados nesta fase são determinantes para a vida adulta, entre outras interpretações similares, conforme Edição Especial da Revista Nova Escola (Julho/2008). Faz-se essa cronologia porque entendemos que pesquisa em Educação requer também envolvimento e fundamentação histórica. Wallon (2007) coloca que conhecer a cronologia do desenvolvimento da criança é condição elementar para quem a estuda. Desta forma ressaltaremos a Idea de alguns pensadores, a saber:

a) **Rousseau** (1712-1778): *respeito ao desenvolvimento físico e cognitivo da criança.*

Rousseau via o jovem como um ser integral, e não uma pessoa incompleta, e intuiu na infância várias fases do desenvolvimento, sobretudo cognitivo. Foi, portanto, um precursor da pedagogia de Maria Montessori (1870-1952) e John Dewey (1859-1952). Para Rousseau, a criança devia ser educada, sobretudo em liberdade e viver cada fase da infância na plenitude de seus sentidos. Segundo seu entendimento, até os 12 anos o ser humano é praticamente só sentidos, emoções e corpo físico, enquanto a razão ainda se forma.

b) **Froebel** (1782-1852): *o criador dos jardins-de-infância.*

O alemão Friedrich Froebel foi um dos primeiros educadores a considerar o início da infância como uma fase de importância decisiva na formação de pessoas. Foi o fundador dos jardins-de-infância, destinado aos menores de 8 anos (conforme a época). Para ela, a criança é como uma planta em sua fase formação, exigindo cuidados periódicos para que cresça de maneira saudável. Assim, ele procurava na infância o elo que igualaria todos os homens, sua essência boa e divina ainda não corrompida pelo convívio social. As técnicas utilizadas até hoje em Educação Infantil devem muito a Froebel.

c) **Wallon** (1879-1962): *as crianças têm corpo e emoções.*

Sua teoria pedagógica diz que o desenvolvimento intelectual envolve muito mais do que um simples cérebro. Wallon foi o primeiro a levar não só o corpo da criança, mas também suas emoções para dentro da sala de aula. Fundamentou suas ideias em quatro elementos básicos que se comunicam a todo tempo: a afetividade, o movimento, a inteligência e a formação do eu como pessoa. As emoções, para Wallon, têm papel preponderante no desenvolvimento da pessoa. É por meio delas que o aluno exterioriza seus desejos e suas vontades. Segundo ele, a raiva, a alegria, o medo, a tristeza e os sentimentos mais profundos ganham função relevante na relação da criança com o meio. As emoções dependem fundamentalmente da organização dos espaços para se manifestarem. A motricidade, portanto, tem caráter pedagógico tanto pela qualidade do gesto e do movimento quanto por sua representação. Conforme as ideias de Wallon, a escola infelizmente insiste

em imobilizar a criança numa carteira, limitando justamente a fluidez das emoções e do pensamento, tão necessária para o desenvolvimento completo da pessoa.

d) Piaget (1896-1980): *as crianças não pensam como os adultos e constroem o próprio aprendizado.*

Piaget foi biólogo e dedicou a vida a submeter à observação científica rigorosa o processo de aquisição de conhecimento pelo ser humano, particularmente a criança. Segundo ele, o pensamento infantil passa por quatro estágios, desde o nascimento até o início da adolescência, quando a capacidade plena de raciocínio é atingida. Para o cientista suíço, o conhecimento se dá por descobertas que a própria criança faz. Piaget diz que o aprendizado é construído pelo aluno, ou seja, consiste numa perspectiva construtivista. Com Piaget ficou claro que as crianças não raciocinam como os adultos e apenas gradualmente se inserem nas regras, valores e símbolos da maturidade psicológica.

Estabeleceu três estágios de desenvolvimento. O primeiro estágio sensório-motor que vai até os 2 anos. Nessa fase, as crianças adquirem a capacidade de administrar seus reflexos básicos para que gerem ações prazerosas ou vantajosas. É um período anterior à linguagem, no qual o bebê desenvolve a percepção de si mesmo e dos objetos a sua volta.

O estágio pré-operacional vai dos 2 aos 7 anos e se caracteriza pelo surgimento da capacidade de dominar a linguagem e a representação do mundo por meio de símbolos. A criança continua egocêntrica e ainda não é capaz, moralmente, de se colocar no lugar de outra pessoa.

O estágio das operações concretas, dos 7 aos 11 ou 12 anos, surge a lógica nos processos mentais e a habilidade de discriminar os objetos por similaridade e diferenças. A criança já pode dominar conceitos de tempo e número.

Por volta dos 12 anos começa o estágio das operações formais. O adolescente passa a ter o domínio do pensamento lógico e dedutivo, isso implica na capacidade de relacionar conceitos abstratos e raciocínio sobre hipóteses.

e) Vygotsky (1896-1934): *o papel da escola no desenvolvimento mental das crianças.*

A corrente pedagógica que originou a partir do seu pensamento denomina-se sócio-interacionista, ou seja, os estudos de Vygotsky sobre aprendizado decorrem da compreensão do homem como um ser que se forma em contato com a sociedade; o homem modifica o

ambiente e o ambiente modifica o homem. Segundo ele, o primeiro contato da criança com novas atividades, habilidades ou informações deve ter a participação de um adulto. O bom ensino é aquele que estimula a criança a atingir um nível de compreensão e habilidade que ainda não domina completamente. E mais: todo o aprendizado amplia o universo mental do aluno. Vygotsky atribuiu muita importância ao papel do professor como impulsionador do desenvolvimento psíquico das crianças.

2.1 A Origem da Educação Lúdica

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano (ALMEIDA, 2003). Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças. Segundo Almeida (2003), Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Assim, os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos.

Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação (ALMEIDA, 2003).

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática.

Concluimos esta breve descrição sobre a origem da educação lúdica enfatizando que, segundo Almeida (2003), grandes teóricos da educação, como Dewey, Wallon, Leif e Piaget comprovam que a atividade lúdica é o berço obrigatório para as atividades intelectuais e sociais superiores, por isso, indispensáveis à prática educativa.

2.2 O Lúdico, a Criança e a Educação

2.2.1 O Jogo

Reunimos algumas considerações elementares, com situações que caracterizam o jogo como atividade lúdica. Assim, para Huizinga (2005, p. 10) “o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”. Para ele, no jogo é necessário ressaltar suas características. A primeira delas consiste em ser livre, ou seja, ser o meio pelo qual o jogador ao jogar se liberta, se solta, manifesta seu eu interior com mais facilidade. Dessa forma, se fundamenta a segunda característica do jogo que consiste na “evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2005, p. 11). Para ele, toda criança sabe perfeitamente definir quando “se está fazendo de conta” ou quando está “só brincando”. No entanto, todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador.

A terceira característica do jogo, segundo Huizinga (2005), consiste em que o jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. Joga-se até que se chegue a certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. “Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado na memória” (HUIZINGA, 2005, p. 13).

A quarta característica é que o jogo cria ordem e regras fundamentais para disciplinar as atuações dos jogadores durante o momento lúdico, e assim, traduzir esses comportamentos a vida e ao meio social, na convivência com o outro e com o mundo. “E quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo” (HUIZINGA, 2005, p. 14).

Sabemos que as crianças usam o lúdico desde que nascem quando ‘assumem’ o domínio do seu próprio corpo, como: engatinham, caminham, manuseiam objetos, correm, saltam, brincam sozinhas ou em grupo, com objetos ou brinquedos, experimentando sempre novas maneiras de utilizar seu corpo e seu movimento.

Além disso, os jogos e as brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento, pois, segundo Alves & Andrade (2010, p. 45) “permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo”. Para as autoras, os jogos e as brincadeiras como instrumento pedagógico oferecem o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo das crianças, embora saibamos que elas, ao chegarem à escola já

trazem consigo diferentes leituras de mundo e distintos históricos socioculturais os quais não podem ser ignoradas pelo professor, conforme Chateau (1987):

A criança não é uma tábua rasa sobre a qual podemos inscrever o que bem entendermos. Como não podemos de um loiro fazer um moreno, de um nervoso um calmo, jamais podemos, quaisquer que sejam nossos métodos, conseguir modelar inteiramente a criança. O pedagogo não é – e não deve querer ser – um criador, mas um jardineiro que sabe fazer crescer sementes (CHATEAU, 1987, p. 56)

O jogo dentro de uma perspectiva pedagógica deve estar associado para despertar, de modo geral, a socialização da criança desde expressões de sentimentos, emoções e pensamentos até a convivência com o outro. Dessa forma, descobrindo e aperfeiçoando maiores possibilidades de interação com o mundo.

2.2.2 O Brinquedo

O brinquedo e as brincadeiras são dotados de simbologia, ou seja, há um ou vários significados diretos ou subliminares através de cada objeto ou cada atividade recreativa. Cada elemento lúdico possui uma representação da realidade e será traduzido de acordo com o meio sociocultural e as influências externas que a criança tem recebido em casa com a família e, posteriormente, nos primeiros contatos com a escola.

Na verdade, o desenvolvimento histórico-social e a evolução do homem são permeados por distintos ícones e símbolos. De acordo com Oliveira (1992, p. 12) a “história do homem está intimamente ligada à sua capacidade de agir sobre o meio e de atribuir significado ao mundo. Ação e significação caminham e se constroem juntas”. Assim:

A capacidade de simbolizar foi uma árdua conquista do homem que aprendeu lentamente a fazer a distinção entre o símbolo, que representa algo e que tem um valor funcional, ou seja, funciona como se fosse a coisa como é de fato na realidade, que, contendo parte ou substância concreta do ser faz parte do mundo físico. O símbolo é, portanto, uma função interativa por excelência, existindo sempre em função de quem atribui o significado e do que é representado (OLIVEIRA, 1992, p. 13)

Para Moyles (2006), o brincar é extremamente característico na faixa etária dos 2 a 6 anos, sendo esse o período do desenvolvimento infantil mais importante para o brincar simbólico. De acordo com sua classificação:

O brincar prático inclui o brincar sensorio-motor e exploratório do jovem bebê, especialmente dos 6 meses aos 2 anos; o brincar simbólico abrange o brincar de faz-de-conta, de fantasia e sociodramático da criança pré-escolar, de cerca dos 2 ou 3 anos; os jogos com regras caracterizam as atividades das crianças a partir dos 6 ou 7 anos. Grande parte do brincar da criança pré-escolar será simbólica (MOYLES, 2006, p. 25-26).

O brinquedo representa para criança um expressivo instrumento para atribuir significados, entre sentimentos e sensações. Assim, “num primeiro momento a criança projeta experiências vividas por ela a outros objetos, por exemplo, faz seu ursinho dormir como ela dorme” (OLIVEIRA, 1992, p. 56). Em outro momento ela brinca de casinha e panelinhas porque vê sua mãe em casa na cozinha ou está seguindo padrões de comportamentos socialmente induzidos à postura feminina, conforme ensinaram seus pais. Neste sentido, Piaget (1978a) *apud* Oliveira (1992, p. 56) classifica as brincadeiras simbólicas vistas como instrumentos de assimilação lúdica.

2.2.3 A Brincadeira

Para Oliveira (1992, p. 40) “a gênese da brincadeira é muito difícil de ser detectada assim como a de qualquer conduta adquirida. A criança aprende a brincar assim como aprende a se acomodar, a imitar”. De fato, Brasil (1998, v.1) explica que a brincadeira é prática indissociável da infância:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe fornece conteúdo para realizar-se. [...] No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando [...] Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-

literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, v. 1, p. 27)

Para Piaget *apud* Oliveira (1992), “o brincar se dá quando ao interagir com o meio predomina, os esquemas de assimilação sobre os de acomodação, isto é, quando predomina o prazer sobre o esforço de se transformar para se acomodar”, ou seja, ao entrar em contato com o meio, a criança confere-lhe significação e interesse, modificando a si e interferindo na brincadeira. Além de favorecer a auto-estima das crianças, o ato de brincar favorece a criança o fortalecimento de vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis.

2.2.4 O Jogo e o outro

Um dos motivos para incentivar a brincadeira durante a Educação Infantil é que através dela há possibilidade em interagir com o outro e, assim, aprender a conviver com ele e suas peculiaridades. E também, na convivência com o outro a criança aprende a administrar suas habilidades, emoções e escolhas.

O aprendizado com o outro também faz parte das regras do jogo. Neste sentido, Chateau (1987), trás o exemplo da criança com 5 ou 6 anos. Nesta idade, as crianças sonham em ser adultas ou fazer as mesmas coisas que os adultos fazem. Cultivar as plantas no jardim de casa ao lado do pai, por exemplo, há uma grande significação à criança que aprende pela experiência e pelas atitudes manifestadas pelos adultos, afinal, “os adultos, e mais genericamente os mais velhos, são os deuses que a criança adora aqueles em cuja direção ela quer se elevar, aqueles a quem ela copia em todos os seus atos” (CHATEAU, 1987, p. 36):

Também o jogo depende, ainda que indiretamente, da atividade adulta. Por não poder trabalhar com o adulto, a criança vai primeiramente imitar suas atividades. É por isso que nos jogos de imitação tão frequentes entre três e sete anos, as cenas imitadas são quase unicamente as da vida adulta. Brinca-se de mãe e filha, de professora, de vendedora. [...] o mundo do jogo torna-se uma cópia insípida do mundo do adulto (CHATEAU, 1987, p. 37).

A capacidade de imitar é também uma característica do jogo e da brincadeira nas crianças. Como vimos no item anterior, é na brincadeira do ‘faz-de-conta’ que a criança

enriquece sua identidade, pois, ao desempenhar vários papéis sociais ela experimenta outras formas de ser e pensar, ao passo que amplia seu olhar sobre as coisas e pessoas, ou seja, aguça suas percepções diante do mundo a sua volta.

2.3 Os Jogos no Desenvolvimento e na Formação da Criança

Como já foi visto, os jogos e as brincadeiras quando inseridos em uma proposta didático-pedagógica e, evidentemente, acompanhada por pedagogos, contribuem para o desenvolvimento sadio e equilibrado da criança na Educação Infantil. No entanto, destacamos que tais aprendizados acontecem de distintas maneiras em cada fase da primeira infância. Assim, de acordo com a classificação proposta por Almeida (2003), e tomando por base a psicologia genética – Piaget, Chateau, Wallon –, apresentamos na tabela 1 as características da natureza do jogo em cada fase do desenvolvimento do ser humano:

Tabela 1

<p>FASE SENSÓRIO-MOTORA: Maternal, de 1 a 2 anos, aproximadamente.</p>	<p>Nessa fase, a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. Olhando, pegando, ouvindo, apalpando, mexendo em tudo que encontra a seu redor, ela se diverte e conquista novas realidades. Em sua origem sensório-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real ao “eu” e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento. As brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico. Ao brincar, incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo.</p>
<p>FASE SIMBÓLICA: Jardim I, de 2 a 4 anos, aproximadamente.</p>	<p>Além dos movimentos físicos, a criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos. Adora rasgar, pegar no lápis, mexer com as coisas, encaixar objetos nos lugares, montar e desmontar coisas, dando aos exercícios uma intenção inteligente e uma evolução natural de sua coordenação. Ela brinca de casinha,</p>

	<p>motorista, cavalo-de-pau, dança, etc, como forma de expressão do mundo que viu e interiorizou. Na fase do faz-de-conta imita tudo e todos. A criança gosta de participar de todos os tipos de brincadeiras que evidenciem movimentos corporais, imitações e pequenas descobertas.</p>
<p>FASE INTUITIVA: Jardim II, de 4 a 6/7 anos, aproximadamente.</p>	<p>Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentido funcional e utilitário. Os jogos de que as crianças mais gostam são aqueles em que seu corpo está em movimento. Correr, pular, nadar, arremessar são exercícios que estimulam o desenvolvimento dos músculos. Atitudes como pegar, rasgar, rabiscar, desenhar, pintar, bordar, costurar, amassar, modelar desenvolvem e estimulam os movimentos finos, necessários e obrigatórios para o processo de incorporação ao processo de alfabetização que irá ocorrer. É também a fase que a criança imita tudo e tudo quer saber.</p>
<p>FASE DA OPERAÇÃO CONCRETA: Escola de 1º grau de 6/8 a 11/12 anos, aproximadamente.</p>	<p>É a fase escolar em que a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertará para um mundo em cooperação com seus semelhantes. Nessa idade, a criança começa a pensar inteligentemente com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nessa fase, os jogos transformam-se em construções adaptadas. É por meio da atividade-jogo que a criança preserva o esforço de se dar por inteiro na atividade que realiza. A partir dos 7 anos, a criança alcança um nível neurológico de maturação suficiente para permitir ao cérebro coordenar ao mesmo tempo inúmeras dimensões dos objetos e perceber, discriminar e relacionar centenas de detalhes visuais, auditivos e associá-los, combiná-los, formando novas estruturas.</p>

<p>FASE DA OPERAÇÃO ABSTRATA: 11, 12 anos para frente, adolescência.</p>	<p>Nesta fase, os jogos caracterizam-se como atividades adaptativas ao equilíbrio físico, pois realizam o aperfeiçoamento dos músculos tão comuns e apreciados (ginástica, jogos olímpicos, prática esportiva). A prática do esporte e da ginástica constitui atividades indispensáveis para o adolescente. A prática esportiva procura equilibrar o emocional, levar a praticar princípios de vida social integrada, bem como incorporar condutas pertinentes ao grupo e à comunidade. É o estágio em que o adolescente é capaz de raciocinar dedutiva e indutivamente.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(ALMEIDA, 2003, p. 42-57)

Vimos que a educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente possibilita um crescimento sadio individual, promovendo a interação social.

2.4 A Educação Infantil

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), cuja Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996 regulamenta a Educação Básica no Brasil, na Seção II, determina que:

Art. 29. A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Art. 30. A educação infantil será oferecida em:

- I** - creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;
- II** - pré-escolas, para as crianças de quatro a seis anos de idade.

Art. 31. Na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental.

2.5 A Função Pedagógica do Jogo

De acordo com Friedmann (1996, p. 14), quando pensamos na atividade lúdica sob caráter pedagógico, devemos levar em consideração alguns aspectos, como:

- i) O tempo e o espaço de brincar;
- ii) A relação entre meios e fins;
- iii) O(s) parceiro(s) do jogo;
- iv) Os objetos do jogo;
- v) As ações do sujeito: físicas e/ou mentais

O primeiro aspecto compreende que as crianças precisam de tempo e espaço para brincar, ou seja, principalmente nos grandes centros urbanos os espaços para recreação são delimitados ou inexpressivos, impedindo a capacidade criativa das crianças pequenas, mais o tempo que elas dispõem parece escasso diante do fragmentando período em que permanecem no ambiente escolar.

Segundo, essencial identificar o para que a criança participa de tal atividade lúdica. Como vimos nos itens anteriores, as brincadeiras e jogos sob caráter pedagógico requerem uma finalidade específica.

Terceiro, refere-se a apontar quem vai interagir com a criança para que possamos avaliá-las quanto ao aprendizado escolar: são crianças na mesma idade? São adultos? São animais? Brinquedos? Entre outros elementos.

O quarto aspecto está relacionado ao terceiro aspecto.

Por fim, fundamenta todos os itens anteriores, ou seja, definir o sentido do brinquedo e da brincadeira diante de desenvolvimentos físicos e/ou mentais.

Tais aspectos são necessários definir porque o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Para Friedmann (1996), as crianças muitas vezes aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que de lições e exercícios, assim:

[...] o desenvolvimento social das crianças é vital em qualquer programa escolar, pois as interações sociais são indispensáveis tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Por meio dos jogos de regras, as crianças não somente desenvolvem os aspectos sociais, morais e cognitivos, como também

políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural no qual as crianças são motivadas a cooperar para elaborar as regras. (FRIEDMANN, 1996, p. 35).

A função pedagógica do jogo consiste em conduzir a criança à busca e ao domínio de um conhecimento mais abstrato, visando ações mais concretas essenciais à maturidade e evolução do ser. Assim, a educação lúdica deve caminhar para este sentido.

2.6 O Papel do Pedagogo na Educação Infantil

Diante da variedade de pontos positivos apresentados ao longo deste estudo quanto ao uso do jogo e da brincadeira como recurso lúdico para avaliação da aprendizagem escolar, reconhecemos a necessidade em formar professores pedagogos à Educação Lúdica.

Para Leif *apud* Almeida (2003, p. 64), nada será feito em favor do aluno se os professores não se interessarem diretamente por sua própria formação e se não levarem em conta suas aptidões e suas capacidades, se não se tornarem livres e criativos para buscar seu crescimento pessoal. Investir em cursos de aperfeiçoamento profissional continuado é o caminho para pedagogos comprometidos com a formação ética das crianças.

O pedagogo do século XXI encontra outro grande desafio na formação das crianças pequenas: a forte influência dos meios de comunicação, em particular a televisão. Não devemos criticar a TV senão tivermos outra maneira de encará-la, ou seja, devemos apresentar sugestões para utilizar este recurso audiovisual dentro da perspectiva educativa, seja explorando os desenhos animados e/ou partes dos programas infantis, por exemplo. Além disso, consideremos também que a criança quando chega à escola trás consigo leituras de mundo específicas, pois, ela convive com a família, com vizinhos, interage com outros fatores na rua, com os meios de comunicação, enfim, tudo interfere na sua conduta na escola.

2.7 Uma Proposta de Escola Lúdica

Como vimos, fomentar o lúdico durante a Educação Infantil é postura elementar de uma escola comprometida na formação sadia e equilibrada na vida adulta do ser humano.

Tal atitude condiz com a proposta à Educação do século XXI. Neste sentido, para Almeida (2003), uma escola lúdica de Educação Infantil tem por finalidade promover a interação social, o desenvolvimento das habilidades físicas e intelectivas dos alunos; formar a postura de estudante, levando-o a organizar e preparar seu material, viver em grupo, trocar ideias, saber ouvir e participar, descobrir coisas novas, participar de jogos variados de forma ordenada, interiorizar regras de convívio em grupo, entre uma infinidade de comportamentos.

Conforme classificação proposta por Almeida (2003), outros fatores são cruciais ao desenvolvimento de uma escola lúdica, como:

- a. **Características**: na Escola Lúdica de Educação Infantil o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relativas a seu mundo, à linguagem escrita, aos cálculos, a lógicas intuitivas e concretas; em aguçar a curiosidade, a formulação de conceitos quanto à saúde, à natureza, à família. Tudo isso de maneira envolvente, alegre, participativa e desafiadora;
- b. **Professores**: devem ser animadores, guias, desafiadores e estimuladores de possibilidades. Para atuar nessa escola é preciso ter um bom domínio do conhecimento específico, do contexto, além de gosto e paixão pelas crianças e pela convivência com elas.
- c. **Transdisciplinaridade**: os conhecimentos a ser desenvolvidos na escola lúdica infantil estão interligados aos seguintes aspectos: Linguagem: comunicar-se, contar histórias, ler textos de livros e revistas infantis. Cabe ao professor fazer da linguagem oral um instrumento poderoso de comunicação; Pensamento lógico e curiosidade: o desenvolvimento do pensamento lógico e a curiosidade são ações mentais que devem integrar todas as áreas, pois, auxiliam no processo de aprendizagem da leitura e escrita, no cálculo matemático e na formulação de conceitos relativos a ciências e estudos sociais, por exemplo; Psicomotricidade: a criança deve participar de jogos corporais como correr, pular, saltar, equilibrar, explorar, de modo que possa ao mesmo tempo operar suas funções intelectivas; Valores éticos: a criança nesta fase ainda não adquiriu a consciência do outro, mas gosta de estar junto para brincar, conversar e compartilhar alguma coisa. É nesse aspecto que se adquirem atitudes de

vida social e de convivência. Respeitar o colega, repartir o lanche, ajudar os companheiros, descobrir suas diferenças, ter responsabilidade, cumprir as tarefas, formar hábitos de estudos, acatar regras, perceber limites, buscar informações são atitudes que ajudarão em muito a criança nessa fase e nas fases posteriores de sua vida.

- d. **Ambiente**: o ambiente da criança, nessa fase, deve estar adequado a sua idade com móveis (mesas) para a criança sentar em grupo, letreiros de embalagens pela sala, murais com inúmeras informações, espaço com revistas, jornais e muitos livros para a criança folhear e “ler”. Os trabalhos das crianças devem estar expostos em lugares visíveis para que todos possam observar. O espaço físico da escola (salas, corredores, móveis, flores, árvores) deve ter registro desses nomes. Os nomes dos alunos devem ser expostos na sala, em letras garrafais, entre outros elementos.
- e. **Ludoteca**: trata-se de uma sala com variados tipos de jogos pedagógicos cuja finalidade é estimular o aluno a desenvolver habilidades psicomotoras e intelectuais. Funciona como uma biblioteca no qual o aluno poderá frequentá-la na hora do recreio ou mesmo como uma aula normal, sob a orientação do professor. Num sistema de rodízio, uma ou mais vezes poderá levar um jogo para casa. Para poder participar, o aluno terá que doar um brinquedo ou jogo pedagógico. Com isso, despertamos na criança: a responsabilidade perante os jogos; o respeito e a disciplina, ou seja, somente retirar um brinquedo com a autorização da coordenação pedagógica; zelar pela qualidade e funcionalidade do jogo; e, em caso de mudança de escola, o jogo não será devolvido ao aluno que o doou.

3 CONCLUSÃO

O uso de variados recursos pedagógicos para avaliação da aprendizagem na Educação Infantil é, de fato, necessária. Conforme vimos, estes métodos desenvolvem a postura e a motricidade; ampliam capacidades perceptivas e sensoriais; aperfeiçoam o convívio com o outro e em atividades em equipe; estimula a adoção de comportamentos solidários desde a 1ª infância; incentiva a socialização, a criatividade, aspectos afetivos, e

cognitivos da criança pequena, entre outros comportamentos essenciais ao desenvolvimento natural e equilibrado da criança.

Os pedagogos devem orientar e coordenar práticas de ensino que fomentem o uso de atividades lúdicas – como jogos, brincadeiras e recreação – com suportes pedagógicos, pois, as crianças de hoje quando chegam à escola já trazem consigo um expressivo repertório de informações, abstraídos de seus contatos com a família, com vizinhos, com a mídia, especificamente.

Ao longo deste trabalho abordamos fundamentos, métodos e técnicas direcionados ao processo de formação do pensamento sobre a criança em contextos educacionais. Em seguida, apresentamos considerações sobre o jogo, o brinquedo, a brincadeira e estes elementos na interação com outro. Também apontamos importantes considerações sobre o uso do jogo como caráter educativo e o papel do pedagogo na educação infantil porque vemos nestes os atores sociais primordiais na execução de um projeto de implantação de uma Educação Lúdica. Neste sentido, propusemos entre outras considerações essenciais o uso do lúdico na Educação Infantil.

Esperamos que este trabalho venha contribuir com o aperfeiçoamento dos métodos, técnicas e práticas pedagógicas dos pedagogos diante da avaliação da aprendizagem na Educação Infantil, em meio às crianças de 0 a 6. Afinal, a Educação para o século XXI exige professores comprometidos com o ensino digno, ético, dinâmico e participativo dos indivíduos desde a mais tenra idade, tendo em vista à formação de adultos conscientes do seu papel social, críticos diante do contexto sociocultural inserido, e, responsáveis diante da postura ética e cidadã.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda. **A criança e seus jogos**. 2ª ed. Porto Alegre: ArtMed, 1992.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: prazer de estudar – técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª ed. São Paulo: Loyola, 2003. 295p.

ALVES, Angélica Santos; ANDRADE, Cláudia Cristina. **Pesquisa e prática pedagógica IV**. Coleção Formando Educadores: Editora NUPRE. Rede de Ensino FTC, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 1. (Introdução). Disponível em: <http://www.portaleducarbrasil.com.br/Userfiles/P0001/File/RCN_vol1.pdf> Acesso em: 09 maio.2013, 10:42:12.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 2. (Formação Pessoal e Social). Disponível em: <http://www.portaleducarbrasil.com.br/Userfiles/P0001/File/RCN_vol1.pdf> Acesso em: 09 maio.2013, 10:42:12.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 3. (Conhecimento de mundo). Disponível em: <http://www.portaleducarbrasil.com.br/Userfiles/P0001/File/RCN_vol3.pdf>. Acesso em: 09 maio.2013, 11:15:37.

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

ESTATUDO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília, DF.

FARIAS, Janelúcia; NASCIMENTO, Izes. **Didática**. Coleção Formando Educadores: Editora NUPRE. Rede de Ensino FTC, 2009.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender**. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. 243p.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2000. 116p.

MOREIRA, Aliriane *et al.* **Estratégias de Ensino e Aprendizagem**. Coleção Formando Educadores: Editora NUPRE. Rede de Ensino FTC, 2009.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2006. 248p.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O símbolo e o brinquedo: a representação da vida**. Petrópolis: Vozes, 1992. 183p.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Atividades lúdicas na educação da criança – subsídios para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1987. 94p.

UNICEF. **A convenção sobre os direitos da criança**. Assembléia Geral nas Nações Unidas. Brasília, DF, 20 novembro.1989. Disponível em: <http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf> Acesso em: 09 maio.2013, 12:50:10.

REVISTA NOVA ESCOLA. Edição Especial: **Grandes Pensadores da Educação**. Editora Abril – Fundação Victor Civita, n. 19, julho/2008.

_____. Edição Especial. **Educação Infantil: 90 sugestões de atividades para crianças de até 5 anos**. Editora Abril – Fundação Victor Civita, n. 9, abril/2006.

_____. **Brincar para conhecer**. Editora Abril – Fundação Victor Civita, n. 218, dezembro/2008, p. 52-54.