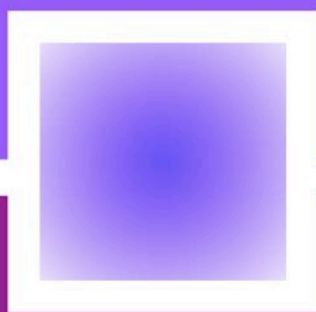
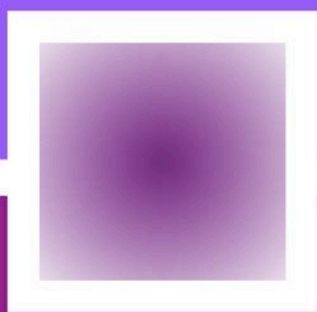


# PEDAGOGIA

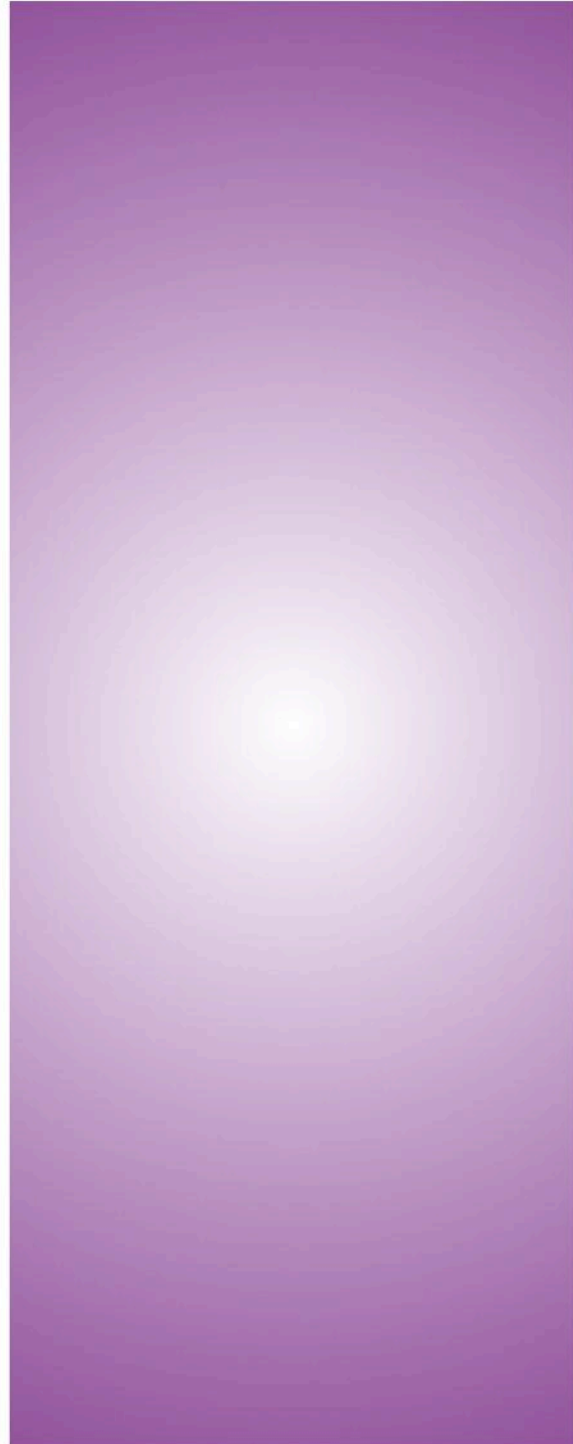


**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES**

**FACULDADE DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**



**Rua Dr. Francisco Portela, 1470 - Patronato**  
**Cep 24435-005 - São Gonçalo - RJ**  
**<http://www.ffp.uerj.br>**

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**FACULDADE DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

**VIVIANE BATISTA NUNES**

**A importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem de  
alunos da educação infantil.**

**São Gonçalo**

**2014**

**VIVIANE BATISTA NUNES**

**A importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem de  
alunos da educação infantil.**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação  
da Faculdade de Professores da Universidade do Estado  
do Rio de Janeiro (FFP/UERJ), como requisito parcial  
para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Inalda Pimentel

**São Gonçalo**

**2014**

## CATALOGAÇÃO NA FONTE

UERJ/REDE SIRIUS/CEH/D

N972 Nunes, Viviane Batista  
A importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem de alunos da educação infantil / Viviane Batista Nunes, 2013.  
39 f.

Monografia de conclusão de curso apresentada como requisito parcial para obtenção do Título de Pedagoga, a Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientadora: Professora Dr<sup>a</sup> Inalda Pimentel

1. Educação de crianças. 2. Educação de crianças – Métodos de ensino.

372

VIVIANE BATISTA NUNES

**A importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem de alunos da educação infantil.**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação da Faculdade de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (FFP/UERJ), como requisito parcial para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: Janeiro de 2014

Banca examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Inalda Pimentel (orientadora)  
Faculdade de Formação de Professores da UERJ

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Tania Nhary (parecerista)  
Faculdade de Formação de Professores da UERJ

São Gonçalo

2014

*Dedico* este trabalho a todos os amigos e professores que como eu, acreditam em uma pedagogia prazerosa e libertadora.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço eternamente a Deus, por todo o seu amor, carinho, cuidado e sabedoria. Que me deu todos os dias da minha vida, me protegendo e me ajudando a realizar todos os meus sonhos.

Ao meu marido, por estar ao meu lado nos momentos de tristeza e alegria. Partilhando de todas as conquistas e me ajudando em cada uma delas, me dando palavras de encorajamento e me fazendo cada vez mais forte.

Aos meus pais, que me deram a vida e me ensinaram a trilhar um lindo caminho. Que me deram a maior herança que uma pessoa pode receber a educação nos princípios bíblicos. E por acreditar e me apoiar em cada um dos meus sonhos.

A minha igreja Fonte da Vida, que sempre me ajudou em orações, conselhos e palavras de sabedoria.

A todos os meus amigos, que me ajudaram a exercitar a prática do amor, da confiança, do perdão, solidariedade... E principalmente por acreditarem em nossa amizade não deixando que se abalasse nos conflitos.

Aos meus professores, que em suas aulas me deram mais certeza em querer ser professora e por ter me ensinado uma pedagogia libertadora.

A minha querida orientadora, que conduziu esse trabalho com sabedoria, carinho e dedicação. Que acreditou em mim e sempre valorizou o pouco conhecimento que tinha me fazendo acreditar no meu potencial e me estimulando a conquistar os meus sonhos. Que com sua amizade foi fundamental em minhas conquistas profissionais.



## Resumo

O presente trabalho tem por objetivo, analisar a importância de ferramentas lúdicas como jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem de conteúdos, no contexto da sala de aula de uma turma da educação infantil. A pesquisa tomou como referência os estudos de Walter Benjamin e Leon Vigotski, além de outros autores que nos deram subsídios. Também foi desenvolvida paralela à leitura desses teóricos já mencionados, uma pesquisa de campo que ocorreu em uma escola privada no município de Niterói em uma turma de educação infantil. Onde pude observar a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras em diferentes contextos: como sala de aula, recreio, aula de educação física e ludoteca. O desenvolvimento da proposta buscou, uma reflexão sobre a didática do professor que utiliza de jogos, brinquedo e brincadeiras para ensinar os conteúdos, além do levantamento bibliográfico sobre a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras que nos deram subsídios para dialogarmos teoria e prática, buscando compreender como essas ferramentas funcionam no processo de ensino. Os resultados desse trabalho contribuem para a reflexão do professor em utilizar em sua didática ferramentas lúdicas, que possa proporcionar ao educando o prazer em aprender além de possibilita uma pedagogia que tem como referencial os objetos que fazem parte da vivência do aluno como jogos e brinquedos.

**Palavras- chave:** Educação Infantil. Jogos. Brinquedos. Brincadeiras. Aprendizagem.

Ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.

*Paulo Freire*

## Sumário

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I- Levantamento Bibliográfico .....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO II- Reflexão da Pesquisa de Campo .....</b>	<b>26</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>37</b>

## INTRODUÇÃO

Vivenciando, como professor auxiliar, experiências com crianças da Educação Infantil, pudemos observar que a professora de uma turma utilizava de jogos e brincadeiras sempre que buscava uma nova aprendizagem. Isto nos instigou a pesquisar se o lúdico é importante no processo ensino aprendizagem e como era a reação das crianças ao aprender com jogos e brincadeiras.

O presente trabalho tem por objetivo, problematizar e discutir a importância do lúdico no ambiente de aprendizagem da educação infantil, respondendo às seguintes questões: proporcionaria o lúdico prazer em aprender gerando uma melhor assimilação do conteúdo e construção do conhecimento? Seria esta uma ferramenta que facilitaria a mediação entre os conceitos espontâneos e científicos?

Dessa forma optamos por investigar o papel do lúdico na aprendizagem de crianças da Educação Infantil, através de uma revisão bibliográfica, tendo como base autores, tais como, Benjamin e Vigotski, buscando, também, realizar um paralelo entre estes teóricos e observações realizadas na pesquisa de campo, que foi realizada em uma instituição privada no município de Niterói.

Através do brincar a criança cria sua própria concepção de mundo e se relaciona melhor com o meio que a cerca, desenvolve a socialização, aprende a tomar decisões e constrói conhecimento, pois se trata de uma expressão livre e espontânea.

Dessa forma os jogos, brincadeiras e brinquedos deveriam ser fundamentais nas propostas pedagógicas do professor, pois se tratam de ferramentas que podem despertar o prazer no aluno e estando relacionados com os conteúdos curriculares, geram uma melhor assimilação.

Quando mencionamos a importância de ferramentas lúdicas, estamos nos referindo a utilizar objetos que fazem parte do cotidiano do aluno buscando uma maior familiaridade com o meio no qual o aluno está inserido.

Vigotski já mencionava em seus estudos o valor de mediação que o objeto brinquedo possui para a aprendizagem das crianças, além de proporcionar vários valores significativos

ao mesmo objeto. De acordo com esse autor e Benjamin é que iremos responder as perguntas feitas acima.

Contudo quando o educador pensa em uma metodologia de ensino voltada para o lúdico, a sua práxis não estará centrada em simplesmente transmitir o conhecimento, mais sim em construir com eles. Afinal a criança já chega à escola com alguns conhecimentos prévios que foram adquiridos nas suas relações sociais.

Ao brincar o indivíduo atinge o seu desenvolvimento integral através do desenvolvimento da criatividade, da socialização, da imaginação, da cognição e da capacidade motora. Tudo ao redor do aluno interfere na ampliação de seu conhecimento e aprendizagem.

Assim, com este ato, entramos no universo infantil. Utilizamos o lúdica como meio facilitador para despertar o interesse dos alunos pelos conteúdos escolares. Todo jogo, brinquedo ou brincadeira, quando bem fundamentados, ou seja, quando planejados para uma função educativa, que tenha uma proposta pedagógica bem articulada, conseguem atingir várias áreas do conhecimento e desenvolvimento da criança, além de serem uma reação espontânea da criança ao se relacionar com o mundo dos adultos. Segundo Benjamin e Vigotski a criança cria seu próprio mundo inserido no grande, além de internalizar em suas brincadeiras aquilo que ela vive em seu cotidiano, como por exemplo, as regras básicas de convivência.

O ambiente da educação infantil é norteado por um mundo imaginário que a própria criança constrói para vivenciar o que acontece ao seu redor. Durante muitos séculos a criança era vista como um adulto em miniatura. Somente no século XIX essa imagem da criança foi desconstruída. Por isso, ao pensarmos na criança de hoje, sob outro ponto de vista, devemos atingi-la como um todo. Dando significado ao que é aprendido em sala de aula através de seu cotidiano, preferencialmente em um ambiente lúdico onde a criança possa encontrar referências do seu mundo infantil.

Vigotski afirmou em seus estudos, que a criança constrói o seu conhecimento a partir dos conceitos espontâneos e não-espontâneos, ou seja, em algumas situações a criança consegue aprimorar os seus conhecimentos como uma reação espontânea do seu interior, já em outros casos necessita de uma mediação como, por exemplo, o objeto brinquedo que pode servir como mediador na construção do conhecimento do aluno, o ajudando a desenvolver os conceitos científicos.

Poder-se-ia dizer que o desenvolvimento dos conceitos espontâneos da criança é ascendente, enquanto o desenvolvimento de seus conceitos científicos é descendente, para um nível mais elementar e concreto. Isso decorre das diferentes formas pelas quais os dois tipos de conceito surgem. Pode-se remontar a origem de um conceito espontâneo a um confronto com uma situação concreta, ao passo que um conceito científico envolve, desde o início, uma atitude “mediada” em relação ao seu objeto. (VIGOTSKI:1999, p. 135)

Hoje vivemos em uma era digital, onde desde muito cedo as crianças já tem acesso às informações. Percebemos um aumento pelo interesse de jogos eletrônicos ao invés dos que possibilitam o movimento do corpo. Porém Benjamin afirmou em seus estudos que os velhos jogos e brincadeiras, como por exemplo, brincadeiras folclóricas ainda possuem seu valor nessa nova sociedade, no entanto, em grau e escala diferente.

As crianças precisam ter suas próprias experiências com as brincadeiras de outras gerações, para poderem construir o conhecimento a partir de suas próprias perspectivas. Afinal cada pessoa internaliza as mesmas coisas de maneiras diferentes.

Percebemos que a escola ainda é um dos poucos lugares que mantém viva a cultura e as brincadeiras folclóricas, ou seja, brincadeiras que possibilitem o desenvolvimento do indivíduo como um todo.

Além dos jogos, brinquedos e brincadeiras Benjamin mencionou que a literatura infantil contribui no desenvolvimento da imaginação, pois a criança se imagina na história e a recria buscando referencia em sua realidade, criando todo o cenário e vivendo a história.

Com isso as crianças formam o seu próprio mundo de coisas, um pequeno mundo inserido no grande. Um tal produtos de resíduos é um conto maravilhoso, talvez o mais poderoso que se encontra na história espiritual da humanidade: resíduos de processo de constituição e decadência da saga. A criança consegue lidar com os conteúdos do conto maravilhoso de maneira tão soberana e descontraída como o faz com retalhos de tecidos e material de construção. Ela constrói o seu mundo com os motivos do conto maravilhoso, ou pelo menos estabelece vínculos entre os elementos do seu mundo.  
( BENJAMIN, 2002, p. 58)

Em nossa experiência como auxiliar de professor da educação infantil, percebemos o diferencial de uma professora que trabalha com os jogos, brincadeiras, brinquedos, músicas e histórias no processo de construção do conhecimento desses alunos. Eles conseguem assimilar melhor o conteúdo, pois com essas ferramentas conseguimos entrar dentro desse universo infantil que a criança constrói, podendo gerar um maior prazer em aprender. Além de

buscamos referências em ferramentas utilizadas em seu cotidiano, dando mais contextualização ao que é aprendido e ensinado.

Portanto este estudo tem por finalidade comprovar, através de um estudo bibliográfico, além de demonstrar na prática, relacionando com experiências vivenciadas na rede privada do município de Niterói, a importância e o diferencial de um professor que busca ensinar com recursos lúdicos, ou seja, com jogos, brinquedos e brincadeiras. Buscamos também despertar uma reflexão sobre a didática deste professor, comparando-a com outro que não utiliza estes recursos.

Queremos, em suma, proporcionar uma breve reflexão que atinja a todos que estiverem envolvidos, direta e/ou indiretamente com os processos de ensino / aprendizagem.

Para tanto, no primeiro capítulo, realizamos um levantamento bibliográfico com base nos escritos de Benjamin e Vigotski, com o intuito de buscar subsídios para um diálogo entre teoria e prática. Já no segundo capítulo realizamos o relato da vivência na instituição de ensino acima citada, relacionando nossas observações ao que apresentamos no capítulo anterior.

Esperamos que a leitura deste estudo possa despertar, nos profissionais de educação, novos caminhos, tal como ocorreu conosco em nossa prática atual.

## CAPÍTULO I

Esse primeiro capítulo tem por intuito a realização de uma revisão bibliográfica, onde serão apresentadas algumas reflexões sobre o lúdico, os jogos, as brincadeiras no universo infantil segundo a visão de alguns teóricos, tais como Walter Benjamin e Leon Vigotski, além de outros autores que nos proporcionarão subsídios complementares.

Iniciaremos com um breve passeio pela história do jogo e como o mesmo foi introduzido no meio educacional. Depois então, faremos apontamentos sobre a sua importância no processo ensino aprendizagem, segundo os autores anteriormente expostos.

Durante o século XII a criança era vista como um adulto em miniatura, os jogos e brincadeiras não tinham distinção de faixa etária, pois ainda não havia essa separação. Segundo Ariès (2012) os jogos e brincadeiras eram um divertimento que ocupava um lugar muito importante na sociedade antiga. Porém foi somente entre os séculos XVII e XVIII que uma elite educadora, com o objetivo de preservar a moralidade da época, se preocupou em educar as crianças, proibindo-lhes jogos considerados imorais. O autor nos afirma:

A estima em que eram tidos ainda no século XVII os jogos de azar nos permite avaliar a extensão antiga atitude de indiferença moral. Hoje consideramos os jogos de azar como suspeitos e perigosos, e o dinheiro ganho no jogo como a menos moral e menos confessável das rendas. Continuamos a jogar esses jogos de azar, mas com a consciência pesada. Ainda não era assim no século XVII: a consciência pesada moderna resultou do processo de moralização em profundidade que fez da sociedade do século XIX uma sociedade de “conservadores”. (ARIÈS: 2012, p. 59)

No entanto Ariès (2012) afirma que a sociedade considerava que os jogos não provocavam nenhuma reprovação moral, desde que não promovessem entusiasmo ou perturbassem o espírito. O jogo era visto como um meio facilitador para ganhar dinheiro e crescer socialmente. Por muito tempo essa prática perdurou mesmo nos colégios considerados centros de moralidade. Os educadores e a igreja medieval não apoiavam, e até repugnavam, esta situação.

Nas escolas os jogos eram utilizados como uma forma de descanso e divertimento, não como um meio educativo. Foi durante o século XVII, sobre a influência dos jesuítas, na época do renascimento, que os mesmos perceberam a possibilidade educativa dos jogos.



Conforme Ariès (2012):

Mas foram os colégios jesuítas que impuseram pouco a pouco às pessoas de bem e amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos. Os padres compreenderam desde o início que não eram nem possível e nem desejável suprimi-los, ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos, com a condição de que pudessem escolhê-los, regulamentá-los e controlá-los. (2012, p. 65)

Segundo Benjamin (2002) os primeiros brinquedos não foram feitos por especialistas e sim em oficinas de entalhadores de madeira. Foi somente durante o século XVIII que começaram a aparecer às primeiras fábricas especializadas na produção de brinquedos.

A partir de então os fabricantes impuseram a proibição de que pessoas produzissem seus próprios brinquedos, e passaram a obrigar as várias pequenas manufaturas a dividir entre si os trabalhos mais simples, acarretando, em curto espaço de tempo, um aumento no preço destas mercadorias.

Foi no decorrer do século XIX que os brinquedos ganharam dimensões maiores, perderam os elementos discretos, minúsculos e sonhadores, bem como pode ser observado um novo olhar para a criança e suas necessidades, garantindo uma variedade de mercadorias para o seu divertimento.

Apesar disso Benjamin (2002) afirma que o adulto ainda olhava para a criança a partir da própria perspectiva, pois, para a criança, “um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem na solidez, no monoteísmo de uma matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras”(Benjamin: 2002, p. 92). Para ele o indivíduo tem a capacidade de dar vários valores significativos aos objetos, o que varia conforme sua criatividade e recebe toda influência do que vivencia ao seu redor.

Podemos afirmar que, em nossas observações cotidianas sobre as brincadeiras de crianças, o imaginário transforma o conteúdo brinquedo. Benjamin (2002) em suas reflexões já mencionava a possibilidade de vermos na criança um ser que constrói e transforma algo, o que para ele no século XIX, ainda não era possível, devido as imposições dos adultos.

Em outras palavras, o brinquedo ganha forma e valores diferentes, ou seja, varia conforme a criança, as pessoas que a cercam e a época vivenciada. Neste momento, por

exemplo, estamos vivenciando uma era tecnológica na qual as crianças já nascem inseridas nesse meio.

Quando pensamos no ato jogar a repetição é algo involuntário da criança, pois é algo que traz prazer o ato brincar, gerando assim uma compulsão de repetição insaciável. “A essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformando da experiência mais comovente em hábito” (BEIJAMIN, 2002, p. 102) Afinal o jogo nada mais é do que um hábito que em sua forma lúdica faz parte da vida e das situações mais enrijecidas.

O mundo ao redor da criança está repleto de objetos que sofrem suas ações e refletem toda a sua imaginação e influência no cotidiano de si e das pessoas que fazem parte de seu meio. Elas criam seu próprio mundo de coisas, um “pequeno mundo inserido no grande”, e é a partir deste universo de criação que estes pequenos indivíduos produzem cultura e se recriam a todo o momento.

Conforme Benjamin,

Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectiva de solução, liberta-se dos horrores do real mediante a sua reprodução miniaturizada. A banalização de uma existência insuportável contribuiu consideravelmente para o crescente interesse que jogos e livros infantis passaram a despertar após o final da guerra. (BENJAMIM: 2002, p. 85)

Outra ferramenta lúdica que faz parte do universo infantil são os livros de histórias e são a partir deles que Benjamin (2002) busca explicar a relação da criança com o mundo imaginário e o mundo real. Fazendo entender a importância que a criança possui não só para a sociedade mais para um fazer pedagógico voltado para a necessidade do educando.

Para Benjamin(2002) a criança ao ler ou ouvir um livro de histórias ela se imagina vivenciando todo aquele conto, as palavras ganham vida e um cenário que elas mesmas criam fazendo referências aquilo que elas tem de mais próximo, ou seja, trazem um mundo imaginário para o real. Lendo ou ouvindo histórias e brincando a criança ganha autonomia e confiança.

Não são as coisas que saltam das páginas em direção à criança que as vai imaginando – a própria criança penetra nas coisas durante o contemplar, como nuvem que se impregna no esplendor colorido deste mundo pictórico. Diante de seu livro ilustrado, a criança coloca em prática a arte do taoísta consumados:vence a

parede ilusória da superfície e, esgueirando-se por entre tecidos e bastidores coloridos, adentra um palco onde vive o conto maravilhoso. (BENJAMIN: 2002, p. 69)

“O livro infantil só é possível a quem se tenha mantido fiel a alegria que ele desperta na criança” (BENJAMIM: 2002,p.54), com esta frase de Benjamin percebe-se que mesmo com o passar do tempo os livros infantis antigos ainda despertam o interesse das crianças de hoje, só que em grau e escala diferente. Para ele a criança já possui por si só um gosto pela literatura que se refina com o passar do tempo, quando criam suas próprias histórias são cenógrafos dessa história dando sentido a tudo que é criado.

Porém, como já afirmamos anteriormente, em nossa realidade atual, vivenciamos uma era globalizada e tecnológica, onde as crianças, desde muito cedo, já estão inseridas em mundo digital, com acesso a uma variedade de tecnologias. Com isso temos enfrentado a diminuição do gosto pela leitura, fazendo com que os pais e a escola procurem estratégias para que o hábito da leitura esteja presente no cotidiano das crianças de uma maneira prazerosa, e não somente por obrigação.

Afinal, os livros ainda têm um valor primordial nessa nova sociedade, pois é através das cores, dos cenários – mesmo quando imagéticos - e dos personagens que os livros contribuem para introduzir a criança no mundo dos objetos, dos animais, dos seres humanos e, principalmente, para introduzi-los na vida.

Além do alertado acima, o livro é um facilitador que desperta interesses variados. Dentre eles podemos afirmar que as imagens coloridas e as palavras encontradas nos mesmos introduzem as crianças no mundo da linguagem escrita. Este contato possibilita ao indivíduo uma maior familiarização com as estruturas textuais e contribui para processo da aprendizagem da leitura, muito antes de chegar à escola.

Conforme Benjamin,

(...) Ao contrário de toda superfície colorida, a superfície desta ilustrações é como que apenas alusiva, carente de um certo andamento. A criança penetra nessas imagens com palavras criativas. Nessas imagens, aprende ao mesmo tempo a linguagem oral e escrita: os hieróglifos. ( BENJAMIN: 2002, p. 72)

O adulto quando pensa na criança se vê como um ser superior, repleto de experiências, ou seja, que já vivenciou tantas coisas que acaba por considerar-se o “dono da verdade”, esquecendo que já foi um jovem ou uma criança cheia de curiosidades e que necessitava ter suas próprias experiências para muitas vezes acreditar em algo que foi dito. Percebe-se que com os jogos e brincadeiras acontece a mesma coisa, mesmo com o passar do tempo alguns jogos e brincadeiras permanecem vivos, fazendo a alegria de muitas gerações e deixando que cada indivíduo tenha a sua experiência em particular.

Assim sendo, se faz necessário, para um maior entendimento do universo infantil e a sua relação com aprendizagem, entendermos como funciona a mente da criança nesse processo. Para tanto, buscamos nos estudos de Vigotski, esclarecimentos sobre o desenvolvimento do pensamento infantil e sua relação com a escola.

Para ensinarmos a partir de métodos eficientes é necessário conhecermos o nosso aluno. Em se tratando de crianças de idade escolar, sobre a sistematização do conhecimento, Vigotski (1998) afirma que é preciso entender a construção dos conceitos científicos na infância.

O conhecimento para a criança se desenvolve a partir de suas experiências cotidianas, por exemplo, ao se apropriar de uma palavra, o seu significado é generalizado e vai evoluindo de acordo com o intelecto do indivíduo. A função da linguagem é a comunicação, e é a principal representação simbólica para a criança.

Em qualquer idade um conceito expresso por uma palavra representa um ato de generalização. Mas os significados das palavras evoluem. Quando uma palavra nova é aprendida pela criança o seu desenvolvimento mal começou: a palavra é primeiramente uma generalização do tipo mais primitivo, a medida que o intelecto da criança se desenvolve, é substituída por generalizações de um tipo cada vez mais elevado processo este acaba por levar à formação dos verdadeiros conceitos. (VIGOTSKI: 1998, p.104)

O professor não pode simplesmente tentar transmitir o conhecimento, o aluno precisa, para o seu desenvolvimento, se relacionar com a aprendizagem. Não se pode ensinar as crianças só por meio de repetição e memorização é necessário que conheçam na prática o que ensinamos na teoria.

Para Vigotski (1998) o pensamento da criança evolui por uma relação dos conceitos espontâneos e não-espontâneos, pois a criança se desenvolve a partir de suas experiências com o mundo externo e através da internalização vai aprimorando o pensamento. Portanto,

para este autor, o meio interfere na aprendizagem, afinal os alunos já chegam à escola com um conhecimento prévio.

Acreditamos que os dois processos – o desenvolvimento dos conceitos espontâneos e dos conceitos não-espontâneos se relacionam e se influenciam constantemente. Fazem parte de um único processo: o desenvolvimento de formação de conceitos, que é afetado por diferentes condições externas e internas, mas que é essencialmente um processo unitário, e não um conflito entre formas de inteligência antagônicas e mutuamente exclusivas. (VIGOTSKI: 1998, p.107)

Segundo Vigotski (1998) o desenvolvimento do conhecimento para a criança ocorre através de sua relação com o meio, ou seja, de trocas internas e externas. Quando o ensino é feito de uma maneira sistemática o indivíduo perde a oportunidade de vivenciar caminhos diferentes e de fazer novas descobertas. A criança na idade pré-escolar ainda não possui consciência de seus “atos” e do “saber” que possui, ou seja, ela pode até fazer várias conexões e atividades, mas ainda não se apropriou conscientemente do todo que envolve o processo.

O desenvolvimento do pensamento infantil se dá pela sua relação com o objeto. Portanto ao proporcionarmos às crianças a oportunidade de manusear diversos objetos, mais descobertas ela fará para si e em relação ao mundo que a cerca, pois, desde seu nascimento, estão inseridas e interferem nas relações sociais.

Quando ensinamos a criança dependemos do seu nível de maturidade do pensamento, pois a aprendizagem depende diretamente do desenvolvimento mental do indivíduo, que vai se aperfeiçoando de acordo com o tempo e suas relações com o meio. Vale ressaltar que não se pode determinar a idade que essa maturidade acontecerá na criança, pois cada

indivíduo é único e tem o seu próprio tempo.

A criança pode fazer uso de um conhecimento mesmo sem dominá-lo, nos afirma Vigotiski (1998), pois o seu inconsciente organiza os pensamentos, sendo possível utilizar palavras já ouvidas em vários contextos. Como, por exemplo, no uso da gramática, a criança até poderá utilizar corretamente algumas palavras, porém não necessariamente dominará as regras. Contudo percebe-se que o nível de ação consciente da criança vai se aprimorando conforme a sua relação de vivência e aprendizagem.

A criança domina, de fato, a gramática da sua língua materna muito antes de entrar na escola, mas esse domínio é inconsciente, adquirido de forma puramente estrutural tal como a composição fonética das palavras. Se pedirmos a uma criança pequena que traduza uma combinação de sons, se por exemplo, descobrirmos que a articulação deliberada é extremamente difícil para ela; entretanto, dentro de uma estrutura, como, por exemplo, na palavra Moscou, ela pronuncia os mesmos sons com facilidade. (VIGOSTKI: 1998, p.125)

Quando ensinamos indivíduos da educação infantil percebemos que a sua zona de desenvolvimento proximal<sup>1</sup> está relacionada a possibilidade de vivências diferentes, ou seja, por se tratar de crianças que ainda se encontram em fase de imitação e de desenvolvimento da fala, tudo que proporcionarmos para suas descobertas influenciará em seu desenvolvimento.

A relação da criança com os signos e seus significados é uma ação espontânea de seu inconsciente. A relação do indivíduo com os símbolos e instrumentos é uma ação que produz novas organizações de pensamentos e comportamentos.

Segundo Vigotski (1998) a criança, antes de controlar seu comportamento, ela o organiza através da fala, e, a partir disso produz novas relações com o meio e também reorganiza suas ações.

A criança, ao realizar uma atividade, ela narra os acontecimentos como uma maneira de organizar os pensamentos, pois, afirma Vigotski (1998), a fala e a ação da criança fazem parte de uma mesma função psicológica complexa, dirigida para o problema em questão.

A relação da criança com os símbolos e signos é uma maneira de se relacionar consigo mesmo e, socialmente, com os outros indivíduos. Ao ter contato com um objeto pela primeira vez o campo de descrição da criança, com idade até dois anos, é restrito, e vai se aperfeiçoando e se tornando mais complexo quando se tornam mais velhas.

Uma criança com dois anos de idade, comumente limita sua descrição a objetos isolados dentro do conjunto da figura. Crianças mais velhas descrevem ações e indicam as relações complexas entre os diferentes objetos de uma figura. (VIGOTSKI: 1998, p.42)

Segundo Vigotski (1998) o jogo pode ser uma ferramenta usada pelos professores, na idade pré-escolar, como uma maneira de auxiliar a organização do pensamento e aperfeiçoar

---

<sup>1</sup> Segundo Vigotski (1998) a zona de desenvolvimento proximal da criança e a distancia do seu desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível do seu desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração de companheiros mais capazes.

a memória das crianças. O aumento gradativo nas regras do jogo aumenta a sua complexidade e ajuda no desenvolvimento do indivíduo.

Um estímulo externo ajuda a criança a organizar o pensamento e pode auxiliar na solução de algum problema. Para o autor, a utilização de signos para a aprendizagem de significados de palavras e memorização é fundamental no processo ensino aprendizagem das crianças.

Assim jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento da aprendizagem e, conseqüentemente, dos processos mentais superiores.

Por outro lado, quando nos referimos ao brinquedo como algo que traz prazer a criança, cometemos um equívoco, pois o mesmo pode estar acompanhado de um sentimento de desprazer, ao trazer para o indivíduo uma sensação de incapacidade ou perda. O mesmo acontece com os jogos esportivos onde na maioria das vezes há um ganhador e um perdedor.

Definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer a criança é incorreto por duas razões. Primeiros, muitas atividades dão a criança experiência de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como, por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como, por exemplo, predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante. (VIGOTSKI: 1998, p.121)

Porém, essa mesma sensação de desprazer em um jogo, vai desenvolver na criança um limite a ser vencido e conquistado. Ela faz parte de seu desenvolvimento como um todo. Neste caso pode-se dizer que o objeto brinquedo também é um estimulador para seu desenvolvimento interior.

A faixa etária também influencia na importância e singularidade que o brinquedo tem como forma de atividade. Vigotski (1998) afirma que crianças pequenas se satisfazem muito rápido, ou seja, em tempo curto. Já as crianças na idade pré-escolar estão começando a desenvolver os desejos, que por sua vez são envolvidos por um mundo ilusório e imaginário, que a própria criança constrói, onde os mesmos podem ser realizados. A isso ele denomina mundo de brinquedo:

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis

podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (VIGOTSKI: 1998, p.122)

O brinquedo é um estimulador de imaginação das crianças que não necessariamente precisa estar em ação, ele por si só faz parte desse universo infantil. Quando pensamos em desejos infantis, rapidamente associamos ao ato brincar, porém Vigotski (1998) afirma que nem sempre a não satisfação de desejos gera o processo de imaginação ou brincadeira:

Isso não quer dizer que todos os desejos não satisfeitos dão origem a brinquedo (como por exemplo, quando a criança quer andar de trole, e esse desejo não é imediatamente satisfeito, então, a criança vai para o seu quarto e faz de conta que está andando de trole). Raramente as coisas acontecem dessa maneira. Tampouco a presença de tais emoções generalizadas no brinquedo significa que a própria criança entende as motivações que dão origem ao jogo. Quanto a isso, o brinquedo difere substancialmente do trabalho e de outras formas de atividade. ( VIGOTSKI: 1998, p.123)

Vemos também, segundo o trecho acima, que não há uma correlação direta entre o entendimento das emoções, ou consciência das mesmas, e a motivação para o ato de brincar, pois o processo de satisfação consciente ocorre principalmente no trabalho formal ou em outras formas de atividades, tais como as satisfações das necessidades físicas.

Vigotski (1998) ao analisar a importância do objeto brinquedo no processo de aprendizagem das crianças, enfatiza que o mesmo não é só uma ação simbólica. Ao brincar a criança realiza alguns desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos, ditam suas próprias regras tornando a brincadeira em um jogo, mesmo que as regras não sejam formais. Por exemplo, ao pegar uma boneca e brincar de mamãe e filhinha, a criança muda o seu comportamento para atender uma regra que ela mesma criou. Neste exemplo a criança faz uso de uma realidade já vivenciada, para poder brincar, e intuitivamente com base na realidade torna isso um jogo.

Para Vigotski (1998) essa relação do brinquedo com o ato de brincar, a partir de uma realidade, contribui para a criança perceber relações que passam despercebidas em seu cotidiano, mudando assim o seu comportamento no brinquedo. O brinquedo torna-se um impulso para a imaginação da criança, sendo possível através dele fazer novas descobertas.

Nos anos iniciais a criança é incapaz de atribuir outros significados aos símbolos sendo, portanto, um objeto, somente aquilo que ela vê. Porém, mais adiante, através dos



brinquedos, as crianças atribuem vários valores significativos ao mesmo objeto, não fazendo mais referencia só aquilo que ela consegue ver.

No brinquedo, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo vê. Assim é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independente daquilo que vê. (VIGOTSKI: 1998, p. 127)

Na idade pré-escolar a criança ganha uma nova percepção no campo do significado e visão. Assim o brinquedo passa a ser qualquer coisa que imagina, como, por exemplo, uma caneta pode virar um avião. Ela passa a ditar novas regras passando, desta forma, a ser um jogo. O objeto não dita mais o campo da ação e sim o das ideias. Por outro lado, a criança precisa ver no objeto a possibilidade de virar aquele brinquedo que ela está imaginando, ela ainda não consegue atribuir a qualquer objeto o valor que queira, o mesmo tem que ser funcional para sua brincadeira.

Para Vygotsky (1998) a criação humana se dá pelo pensamento e sentimento. A imaginação é o mecanismo motivador que possibilita a criação artística, científica e técnica. Ele afirma que a consciência e o pensamento não são inquietações internas, mas sim uma forte influencia externa e objetiva, realizadas em um ambiente social.

Qualquer indivíduo é um ser criador, inclusive na infância, onde a relação com o meio contribui para o seu desenvolvimento como um todo. Cada descoberta é produto de sua época e de seu ambiente. Para Vygostky(1998) o desenvolvimento psíquico do indivíduo vai além de uma herança genética, pois os processos mentais superiores se desenvolvem através da mediação de instrumentos e signos, a isso chamamos de sócio-interacionismo, “onde os signos são os meios de contato com o mundo exterior e também consigo mesmo e com a própria consciência”(Vigotiski,p.89).

Essas relações com os instrumentos e signos transformam dialeticamente o objeto e a si mesmo. Através da relação social a consciência e as funções superiores se modificam, portanto Vigotski (appud FREITAS, 1999, p. 91) afirma que é através do mundo exterior que o homem recebe influencia para se modificar e diretamente modificar o outro:

A concepção instrumental de Vygotsky estava, pois, indissoluvelmente ligada a ideia de gênese histórico-cultural das funções superiores, isto é, da gênese social do indivíduo. Para ele, a consciência e as funções superiores se originam no espaço exterior, nas relações com os objetos e as pessoas, nas condições objetivas da vida social.(FREITAS: 1999, p. 91)

Quando pensamos na construção da comunicação oral da criança, podemos relacionar a sua apropriação da fala com o seu desenvolvimento e interferência na construção do outro.

Assim, quando a criança fala para si mesma em seu interior, reproduzindo, em princípio, os padrões de relação significativa com os outros, está construindo, sua consciência e constituindo-se enquanto sujeito. Esse processo é possível no momento em que as relações interpessoais são transformadas em intrapessoais, permitindo assim a construção mais delicada da sociedade, que é a consciência humana. (FREITAS: 1999, p.98)

Com isso percebe-se que o desenvolvimento das funções psíquicas do indivíduo está diretamente ligado a relação da criança e a dependência da cultura a qual tem acesso. Portanto o aprendizado precede o desenvolvimento, ou seja, a criança se desenvolve a partir da interferência cultural e simbólica, de fora para dentro.

Para Vigotski a aprendizagem da criança começa muito antes da sua entrada na escola, pois desde o seu nascimento ela já está inserida em um meio social, onde passa por diversas experiências como falar, nomear objetos, imitar as pessoas e dentre outros. Essa aprendizagem pré-escolarização refere-se aos conceitos espontâneos que a criança desenvolve em seu cotidiano, e que, não necessariamente, existe uma consciência dos conceitos que ela utiliza, pois a sua intenção está centrada no objeto e sua função simbólica.

Na escola a criança aprende a relacionar os conceitos espontâneos e os científicos fazendo parte de um único processo, chegando, assim, a formação de conceitos:

A consciência reflexiva chega à criança através dos conhecimentos científicos e depois se transfere aos conceitos cotidianos. Os dois processos – dos conceitos espontâneos e dos científicos – se relacionam e se influenciam constantemente, fazendo parte de um único processo: o desenvolvimento da formação de conceitos. (FREITAS: 1999, p. 102)

Vigotski menciona que para a criança é difícil solucionar alguma problemática relacionada aos conceitos espontâneos, por não ter consciência deles; já nos conceitos científicos, opera facilmente, por possuir o professor como mediador no processo de aprendizagem escolar.

Torna-se difícil para a criança em idade escolar solucionar algumas situações problemáticas relacionadas com os conceitos espontâneos, justamente por não ter consciência deles. Entretanto, opera facilmente problemas envolvendo conceitos científicos, pois esses se formam no processo de aprendizagem escolar em coletivo com um adulto: o professor.(FREITAS: 1999, p. 103)

Partindo das afirmações anteriores, podemos inferir que o brinquedo e a brincadeira servem como mediadores simbólicos, e que, quando utilizados pelo professor, facilitam a

aprendizagem, por intervir diretamente na zona de desenvolvimento proximal, ligando o mundo do adulto ao universo infantil. Da mesma forma a criança, de maneira espontânea, vai aprimorando os vários valores significativos do brincar, através da apropriação dos conceitos científicos.

Após a reflexão sobre os autores mencionados a cima, temos subsídios para relacionar esses conceitos com a pesquisa de campo que exploraremos no segundo capítulo.

## CAPÍTULO II

Esse segundo capítulo tem por objetivo relacionar as teorias ou conceitos apresentados anteriormente, com uma pesquisa de campo que foi desenvolvida paralela aos estudos anteriores.

As observações foram realizadas em uma escola privada do município de Niterói, na turma de educação infantil, com idade entre três e quatro anos. No período em que foi desenvolvida a pesquisa, nos meses de maio, junho e julho de dois mil e treze, a turma tinha dezesseis alunos, uma professora e uma estagiária.

A escola possui um excelente espaço físico, além de recursos como computador, biblioteca, ludoteca, teatro, quadras, piscinas, dentre outros. A sala de aula é bem grande e possui diversos brinquedos relacionados à vida social do indivíduo, tais como jogos de encaixe, jogo da memória e dominó. Além de livros que as crianças podem manusear no horário direcionado pela professora.

Nestes três meses de pesquisa percebemos a importância dos brinquedos, jogos e brincadeiras no universo infantil, bem como da literatura, como ferramentas essenciais para atingir ou compreender melhor como as crianças se relacionam com o mundo ao redor, sem perder o seu próprio olhar de criança. Adiante veremos relatos do que foi vivenciado relacionando ao que estudamos no primeiro capítulo. Vale ressaltar que nomes utilizados são inteiramente fictícios.

Em nosso primeiro dia na escola observamos as crianças brincando livres no recreio, além das disputas pelos brinquedos presenciamos muitas brincadeiras de lutas. Percebemos que essas brincadeiras estavam relacionadas aos desenhos e filmes que eles costumam assistir, vale ressaltar que todos eram meninos. Já nesta primeira vivência pode-se observar que a criança busca, para suas brincadeiras, alguma referência já vivenciada antes, como mencionavam Vigotski e Bejjamim.

A posição da professora diante dessas brincadeiras foi a de intervenção, dizendo que na escola não podia brincar de luta e que se continuassem perderiam o direito de brincar. Levantamos a seguinte questão: até que ponto, cabe à escola este papel no processo de educar,

levando em consideração os limites que os próprios pais impõem em casa? Ou seja, pode-se vivenciar algo em casa e na escola deixar de lado?

Em outro dia de observação, já na sala de aula - que onde, por sinal, tem diversos brinquedos e livros, que essas crianças têm contato e podem manusear no horário determinado pela professora - a mesma propôs um jogo de dominó de bichinhos para as crianças. Ela organizou todos na rodinha e começou a ensinar as regras básicas do jogo, no início os alunos não assimilavam muito as regras, mais aos poucos foram entendendo como funcionava. Portanto percebe-se o papel do professor como mediador, pois além de ensinar às regras básicas, a professora precisava intervir mostrando a ordem das jogadas, ou seja, a sequência, afinal todos queriam jogar ao mesmo tempo sem esperar a vez.

No capítulo anterior vimos que Vigotski (1998) afirma a importância do papel do professor como mediador no processo de ensino aprendizagem. Pudemos observar, em outra visita, o que autor afirma, pois, ao deixar as crianças brincarem por um longo tempo sem nenhum direcionamento, começaram as brigas, o que precisou da intervenção da professora para voltar “colocar ordem” na sala de aula.

Assim percebe-se que, além de mediador no processo ensino aprendizagem, o professor é quem controla e impõe limites em algumas situações, como no caso das brigas. Vale ressaltar que as próprias crianças reconhecem esse papel, pois ao perceberem que não conseguem resolver alguma situação, solicitam a ajuda do mesmo.

As brincadeiras não necessariamente trazem prazer à criança, pois podem estar relacionadas também ao sentimento de desprazer, ou seja, crianças em fase de três e quatro anos não conseguem lidar muito bem com o sentimento de perder, então em uma brincadeira ou jogo em que o resultado não é satisfatório a ela, diretamente não trará prazer, como vimos Vigotski (1998) afirmar, no capítulo anterior.

Na pesquisa de campo percebemos este fato, pois em um jogo proposto pela professora, onde ela escondia um objeto pela sala e o aluno deveria achar, observamos um grande fracasso de participação, pois as crianças não conseguiam achar o objeto, diziam que não estavam vendo e começaram a chorar. Eles não gostaram da brincadeira naquele momento, porém ao brincar outras vezes, o resultado já foi diferente, pois conseguiram achar os objetos e queriam brincar novamente. Percebe-se que, o sentimento de desprazer que as crianças sentiram na primeira vez em que jogaram este jogo, não os fez desistir e não tentar

mais, porém a sensação que temos é que o mesmo funcionou como uma espécie de estímulo ao limite a ser vencido ou conquistado.

Desta forma o jogo também pode ser visto como uma maneira de superar os limites, conforme vemos no mundo do adulto, só que na perspectiva do mundo das crianças. Podemos afirmar, então que brincando a criança estaria se preparando para vivenciar futuramente algumas situações do mundo dos adultos, como bem nos dizem os autores estudados.

Na aula de educação física, além das brincadeiras com bolas e cordas, o professor contou uma história onde as crianças deveriam imaginar o cenário, ele dava outro valor significativo aos objetos utilizados para compor o cenário de sua história. E como estudamos anteriormente, observamos que a criança consegue atribuir vários valores significativos ao objeto brinquedo, eles passam ser aquilo que elas querem que seja. Porém nessa fase de três e quatro anos, para eles imaginarem outro significado para o brinquedo, o mesmo precisa ser semelhante, pois elas ainda não conseguem atribuir significados diferentes devido a estarem presas às impressões visuais. Nessa situação percebe-se a importância do papel do professor em estimular a criatividade e imaginação da criança.

Terça-feira é dia de aula na ludoteca, que é um ambiente lúdico onde a professora especializada costuma desenvolver atividades para o corpo, raciocínio lógico ou contar histórias. No dia observado, ela contou uma história com fantoches e, em seguida, deixou as crianças livres para brincar com as fantasias da sala. Pudemos perceber que as crianças tentavam reproduzir a história que tinham ouvido, sendo que, agora elas eram os personagens, e acabavam imaginando e inventando outras coisas que não foram contadas na história.

Após o lanche em sala, as crianças tem o momento da leitura onde eles devem pegar um livro sentar na rodinha e “ler” a partir das imagens que estão vendo. Esses livros, que estavam disponíveis para eles, remetem história do cotidiano, só que com um olhar de criança. Como Benjamin (2002) afirmou, a literatura infantil é uma ferramenta para entendermos melhor o universo infantil, além de ser uma maneira de a criança vivenciar situações do mundo dos adultos.

Quando lemos uma história para as crianças elas se imaginam dentro desse cenário e começam buscar referências em seu cotidiano. Elas criam seu próprio mundo inserido no contexto em que vivem como assim afirmou Benjamin. Pudemos comprovar essa afirmação durante a pesquisa, pois quando a professora lia um livro, as crianças faziam interferências relatando algo do seu cotidiano. Por exemplo: se a historia falava de cachorro elas também

mencionavam o animal que tinham. No entanto, em outras situações, havia crianças que falavam fora do contexto, ou seja, o comentário não era condizente com a história contada, ou melhor, pelo menos na nossa percepção. Talvez, para aquela criança, o seu comentário tinha tudo haver com a história, afinal não sabemos o que ela imaginou e criou ao ouvir a história. Benjamin (2002) mencionava que a criança cria seu próprio cenário ao ouvir uma história e se sente personagem dela.

Neste período de pesquisa também pudemos participar da feira do livro na escola que existe há quatorze anos e, nesse ano, comemorou o centenário de Vinicius de Moraes. A professora, então, confeccionou um livro com as crianças sobre o tema. Ao perguntarmos a mesma a que estimulou a começarem a fazer a feira do livro, ela nos explicou sobre a preocupação da escola ao perceber o aumento do número gradativo de alunos que, quanto mais cresciam, perdiam o interesse pela leitura. Levantamos a hipótese de que, a diminuição da busca pela leitura de livros, nessa nova geração, tem ocorrido devido ao aumento da utilização de novas tecnologias, tais como os jogos de mídia e as comunidades virtuais.

Em outra situação observamos uma menina brincando de boneca. Maria<sup>2</sup> narrava tudo o que ia fazer com a boneca, além de repetir os mesmos atos que a mãe fazia com ela, ou seja, ela reproduzia algo vivenciado. Para Vigotski (1998) a criança narra as suas ações como uma maneira de organizar o pensamento, além de fazer uso do seu cotidiano na brincadeira, ou seja, a criança reproduz no brinquedo a realidade e o mundo dos adultos.

Não necessariamente a brincadeira trás prazer ao aluno, pois nem tudo que está ao seu redor o envolve. Em um dos dias de observação a professora propôs uma brincadeira em que as crianças não se envolveram e não quiseram participar.

Ao estudar alguns bichos, como por exemplo, a aranha, a professora utilizou alguns recursos para trabalhar o conteúdo, entre eles, cantou a música da “dona aranha” e fez todas as crianças imitarem o bicho pela sala e, em seguida ela passou para a fase concreta. A brincadeira e a assimilação do conteúdo foi um sucesso. Com isso percebemos que, de uma forma lúdica, a professora, bem como a brincadeira, foram mediadoras no processo, proporcionando uma atuação na Zona de Desenvolvimento Proximal, como assim dizia Vigotski (1998)<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Nome fictício.

<sup>3</sup>Sobre Zona de Desenvolvimento Proximal, ver capítulo anterior.

A professora propôs uma brincadeira sobre formas geométricas. A intenção era avaliar os alunos para a preparação do relatório da reunião de país. Pedro e Lucas<sup>4</sup> não quiseram participar, os demais alunos participaram e se divertiram. Neste dia conseguimos perceber que o estado emocional do aluno também interfere na proposta só sendo possível atingi-lo se o mesmo tiver interesse.

Vigostki (1998) e Benjamin (2002) já afirmavam que a criança chega à escola com algum conhecimento prévio, denominados por Vigotski (1998) de “conceitos espontâneos”. É, segundo este autor, com a mediação do professor, que os mesmos evoluem para os chamados “conceitos científicos”. Percebe-se, assim, que o papel do professor não é simplesmente transmitir o conhecimento, mas, principalmente, auxiliar e mediar esse caminho da descoberta, como na situação vivenciada na pesquisa de campo, a seguir.

A professora foi ensinar os meios de transportes, porém as crianças já vivenciam isso em seu dia a dia, ou seja, andam carro, bicicleta, viajam de avião e dentre experiências. Por isso o papel do professor, nesta situação, foi simplesmente aprimorar ou acrescentar mais informações aquilo que a criança já conhecia. Como, por exemplo, apresentar que o carro é um meio de transporte terrestre porque ele anda na terra. A criança já sabe que o carro anda na terra, porém não conhecia a nomenclatura “terrestre”, ou seja, agora eles possuem um conhecimento novo, ou um “vocabulário científico”, conforme as exigências escolares. Portanto percebe-se o Vigotski (1998) afirmava com relação aos conceitos espontâneos e não espontâneos.

Para a professora ensinar o conteúdo sobre “meios de transporte” ela partiu de uma estrutura lúdica, para depois trabalhar o conceito de modo concreto, ou seja, no primeiro momento a professora pegou carro de brinquedos deixou as crianças brincarem. Fez gaiotas de papel e barcos de papel, colocou, também, várias bacias de água na sala, onde as crianças poderiam colocar os barquinhos de papel e deixou as crianças brincarem por um tempo. Em seguida sentou todos na rodinha e começou a explicar a partir do que eles brincaram. Observamos que, no caso, o conceito foi assimilado pelas crianças de forma mais fácil.

Em seguida tivemos a oportunidade de vivenciar, a apresentação do mesmo conteúdo em outra sala de aula, porém, a professora, não usou nenhum recurso para ensiná-lo. Neste segundo caso as crianças demoraram um pouco mais para assimilar as nomenclaturas sobre os meios de transportes e confundiram, por várias vezes, os transportes aquáticos e aéreos.

---

<sup>4</sup> Nomes fictícios.



A partir das duas observações percebemos que, a primeira professora, ao explorar o universo infantil, ou seja, utilizando-se do mundo da criança para chegar ao mundo do adulto, obteve mais sucesso em sua explicação, pois as crianças conseguiam vivenciar os conceitos a partir do que eles haviam brincado. Benjamim (2002) mencionava a importância de o professor atingir o universo infantil, pois ele afirmava que a criança cria o seu próprio mundo inserido no grande.

Já a segunda professora não proporcionou maiores subsídios para as crianças visualizarem o conteúdo de uma maneira mais concreta, nem se aproximou da sua vivência e da realidade que ela se encontrava.

Por outro lado, como afirmamos no capítulo anterior, Vigotski (1998) nos aponta que o professor não pode simplesmente tentar transmitir o conhecimento, o aluno precisa, para o seu desenvolvimento, se relacionar com a aprendizagem. Não devemos ensinar as crianças só por meio de repetição e memorização. É necessário que exista uma relação entre os conceitos científicos, que agem de forma descendente, com os conceitos espontâneos, que fluem de forma ascendente<sup>5</sup>.

Em minha observação também pude perceber a falta de interesse dos alunos em querer aprender ou ir à escola, porém este fato só foi observado nas turmas em que os professores não utilizavam de recursos atrativos na aprendizagem. Esses mesmos alunos estudaram anteriormente com a professora em que realizei a pesquisa e que utiliza dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Em diversas ocasiões presenciei os alunos retornando a sala da antiga professora, ou seja, da série anterior para falar com ela e acabavam pedindo para ficar um pouquinho, os olhos deles brilhavam ao ver as brincadeiras que a professora desenvolvia e pediam para participar. Portanto levantamos a hipótese, será que o desinteresse dos alunos pela escola ocorre devido a aprendizagem ocorrer distante de sua realidade vivenciada?

Portanto como foi mencionado anteriormente o professor que utilizou o lúdico no processo ensino aprendizagem, obtém melhores resultados em relação a assimilação do conteúdo pois a brincadeira, o jogo e o objeto brinquedo faz parte do universo infantil, proporcionando uma maior aproximação de sua realidade.

Conforme estudamos anteriormente a criança já chega com conhecimentos prévios em sala de aula, ou seja, trás aquilo que já vivenciou no seu dia a dia, e com a mediação do

---

<sup>5</sup> Ver, VIGOTSKI, L. "A formação dos conceitos científicos

professor vai aperfeiçoando o seu conhecimento, por isso percebe-se que a criança vivencia o mundo do adulto a partir do seu próprio mundo de criança. O professor ao conseguir atingir esse universo infantil proporciona melhor subsídios para o aluno assimilar o conteúdo além de favorecer a sua aprendizagem.

Assim sendo os jogos, brinquedos e brincadeiras se aproximam do universo infantil e podem despertar o interesse nas crianças. Então conforme estudado e vivenciado na pesquisa de campo podemos comprovar a importância do lúdico através de jogos, brinquedos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem, sendo uma ferramenta essencial na mediação do professor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o que estudamos e vivenciamos sobre a importância do lúdico no contexto escolar da educação infantil, percebeu-se que o valor educativo do jogo, brinquedo ou brincadeira foi ganhando o seu espaço histórico, social e cultural.

Diante do levantamento bibliográfico que fizemos no primeiro capítulo, utilizando os estudos de Benjamin e Vigotski, aprofundamos o nosso conhecimento sobre a influência dos jogos, brinquedos e brincadeiras no universo infantil como um meio facilitador no processo ensino aprendizagem, além de mediador na construção do conhecimento.

Começamos o nosso estudo com um breve levantamento histórico sobre a história do jogo segundo Ariès. Posteriormente Benjamin nos deu subsídios para entender a relação do universo infantil com o mundo dos adultos e foi a partir de então que começamos ver as primeiras relações dos jogos, brinquedos e brincadeiras no cotidiano das crianças, além de compreendermos que a literatura infantil se apresenta como um meio de relacionar vivências do mundo adulto, a partir da perspectiva das crianças.

Porém, foram fundamentais os estudos de Vigotski. Através deste teórico conseguimos compreender como a criança se relaciona com o objeto brinquedo e como isso influencia na relação ensino aprendizagem. Segundo o autor as ferramentas lúdicas funcionam como mediadores simbólicos na formação dos conceitos científicos. Portanto além de poder despertar na criança o prazer e de ser uma relação espontânea do seu interior, os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem para a relação do professor com os alunos, e funcionam como meio facilitador no processo ensino-aprendizagem.

Paralelo a esse estudo bibliográfico, como pode ser observado no segundo capítulo, realizamos uma pesquisa de campo, que nos proporcionou uma visão prática do que estávamos estudando. Nesta pudemos correlacionar os estudos teóricos e fazer alguns apontamentos sobre a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a facilitação da aprendizagem de alunos da educação infantil.

Em sala de aula pudemos presenciar e comparar a didática de duas professoras: uma que utilizava de ferramentas lúdicas na sistematização dos conteúdos e a outra que, de forma tradicional, abordava o conteúdo sem passar por nenhuma etapa ilustrativa ou lúdica.

Através disso percebemos que, além das aulas lúdicas serem mais atrativas e interessantes, os alunos assimilavam melhor o conteúdo e se mostravam mais motivados em querer aprender, quando comparados aos outros nos quais a professora não utilizava dessa didática.

Além de acompanhar a influência dos jogos, brinquedos e brincadeiras no contexto da sala de aula, também pudemos observar a utilização deste mecanismo em outros espaços, onde esses meios também funcionaram como mediação, na relação da criança com o mundo adulto, como por exemplo, na hora do recreio, onde os meninos ao brincarem de carrinho respeitavam as normas de trânsito, que costumavam viver em seu cotidiano. As aulas de educação física, bem como a ludoteca, também utilizavam de ferramentas lúdicas diariamente.

A partir dessa vivência, além de conseguirmos perceber a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil, observamos que os mesmos fazem parte do cotidiano das crianças e, quando utilizados em sala de aula, se tornou mais fácil para os alunos relacionarem o conteúdo proposto pelo professor com suas vidas.

Em relação à escola observada, podemos afirmar que a mesma possui um excelente espaço físico e que as salas de aula estimulam o ambiente lúdico através de jogos e brinquedos.

Por outro lado percebemos que, apesar de toda a estrutura, na escola não propõe um currículo voltado para a valorização do lúdico, isto ocorre por iniciativa de cada professor, cabe a cada um, querer, ou não, usar esses tipos de ferramentas. A partir deste fato levantamos a hipótese de que por causa disso, ocorre uma grande perda dos jogos, brinquedos e brincadeira em sala de aula, conforme a etapa escolar ia aumentando.

Essa vivência em sala de aula nos possibilitou ampliar a nossa pesquisa, além de surgirem novas inquietações sobre o assunto, que ficaram para estudos posteriores como, por exemplo, a influência dos jogos e brincadeiras tecnológicos no desenvolvimento motor, cognitivo e na aprendizagem dessa nova geração de crianças.

Diante do que lemos e vivemos, voltamos às questões que nos instigaram a iniciar este estudo: proporcionaria o lúdico prazer em aprender gerando uma melhor assimilação do conteúdo e construção do conhecimento? Seria esta uma ferramenta que facilitaria a mediação entre os conceitos espontâneos e científicos?

De acordo com Vigotski as brincadeiras, jogos ou brinquedos não necessariamente trazem prazer às crianças, isso depende de vários aspectos. Por exemplo: para que eles se atraiam por alguma atividade, existirá uma dependência direta do “estado de espírito e temperamento”, conforme nos indica o autor.

Porém nas observações realizadas percebemos que, em sua grande maioria, ao utilizar na aprendizagem os jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças se interessavam mais em aprender, aceitando melhor a proposta e assimilando melhor o conteúdo.

Como vimos, e já citamos anteriormente, em Benjamin: “ a criança constrói seu próprio mundo inserido no grande e é a partir dele que ela vai se relacionar com o seu meio”, no entanto suas referências são sempre as atitudes dos adultos de uma maneira infantilizada, por exemplo, ao brincar de boneca a criança busca referência no seu relacionamento com a mãe, interiorizando na brincadeira aquilo que ela mesma vive. Por isso podemos afirmar que com a mediação de um objeto, ou do professor, a criança consegue ascender os seus conceitos espontâneos e tornar mais concretos os conceitos científicos.

Quando pensamos em educar estamos nos referindo ao educar para a vida, no entanto não estamos propondo um conteúdo mecanizado e passado hierarquicamente para o aluno, mas sim um processo educativo que desperte interesse e afetividade ao educando. Os jogos e as atividades lúdicas, por sua vez, possibilitam um desenvolvimento integral do indivíduo. A criança se desenvolve afetivamente, se comunica melhor socialmente e se interage culturalmente na sociedade.

Vivemos em uma era globalizada onde as crianças possuem acesso às informações muito antes de chegarem à escola. Os brinquedos e brincadeiras também estão presentes no mundo digital, restando à escola um dos poucos espaços onde os alunos ainda brincam com outros meios, sem ser o digital.

Quando brincamos com algum objeto, ou simplesmente de correr, todo o nosso corpo trabalha, ou seja, o físico e mental, além do fato de contribuir na socialização através das

brincadeiras de grupos. Isto proporciona ao indivíduo um desenvolvimento integral, em todos os aspectos.

Foi diante disso que tivemos outras inquietações relacionadas ao próprio tema, como por exemplo: que benefícios os jogos e brincadeiras eletrônicas trazem ao indivíduo? Será que essa nova era digital, formará pessoas mais sedentárias e com problemas de saúde? As brincadeiras e jogos em que o corpo precisa se movimentar, se acabarão com o decorrer do tempo ou vão parar de ser atrativos?

Dúvidas que ficaram e que poderemos buscar as respostas em novos estudos.

## REFERÊNCIAS

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/ L. S. Vigotski; organizadores Michael Cole... [ et al.] ; tradução José Cipolla neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. – 6ª Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1998 .

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e Linguagem. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

BEIJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação/Walter Benjamin; tradução, apresentação e notas de Marcus Vinicius Mazzari; posfácio de Flávio Di Giorgi. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família/ Philippes Ariès; tradução de Dora Flaksman- 2. Ed.- Rio de Janeiro: LTC, 2012.

FREITAS, Maria Tereza. Vygotsky Bakhtin psicologia e educação: um intertexto. São Paulo: Ática, 1999.