

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA – LICENCIATURA
Modalidade a Distância**

ELIETE LEMOS CARDOSO

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO JOGO PARA
O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

**Porto Alegre/Gravataí
2010**

ELIETE LEMOS CARDOSO

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO JOGO PARA
O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado como requisito parcial para
obtenção de grau de Licenciada em
Pedagogia pela Faculdade de Educação da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
– FACED/UFRGS.

Orientador: Profa. Ms. Gabriela Brabo
Tutora: Graciela F. Rodrigues

Porto Alegre/Gravataí

2010

ELIETE LEMOS CARDOSO

**A IMPORTÂNCIA DO JOGO E DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO
DA CRIANÇA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia a Distância, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Ms. Gabriela Brabo

Tutora: Graciela F. Rodrigues

Aprovado em ___/___/_____.

A Comissão Examinadora abaixo assinada aprova o Trabalho de Conclusão de A Importância do Jogo e do Brincar Para o Desenvolvimento da Criança, elaborado por Eliete Lemos Cardoso, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Prof^a. Ms. Gabriela Brabo

Dra. Luciane Corte Real

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitora de Graduação: Profa. Valquiria Link Bassani

Diretor da Faculdade de Educação: Prof. Johannes Doll

**Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia –
Licenciatura na modalidade a distância/PEAD:** Profas. Rosane
Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

DEDICATÓRIA

...assim, eu dedico este trabalho a Deus, onde encontro forças para seguir o caminho que a mim destinou na vida.

Ao meu pai Arlindo, mesmo não estando mais presente no momento, mas sua lembrança ainda é saudosa em minha memória pela forma significativa da minha história de vida.

A minha mãe Cely pela dedicação, amor, compreensão e pela força no momento mais importante da minha vida que foi a escolha da minha profissão. Esta que dedicou grande parte da sua vida aos cuidados do meu filho. Acredito que, juntos através da mesma educação pela qual recebi, seja encaminhado na sua trajetória de vida. Que lhe sirva como exemplo tudo o que me foi dedicado, aprendendo a amar, a lutar, a acreditar, a sonhar, a ganhar e perder não só nesta como em todas as trajetórias de nossas vidas.

A este meu único filho Lucas, que é a razão da minha vida e da minha luta profissional para que se espelhe em minha trajetória de vida e busque sempre a realização de seus desejos.

Ao meu marido Beto, que com e paciência fez parte desta construção de conhecimento e por toda compreensão que teve para comigo durante esta longa caminhada de minha vida.

Às minhas irmãs Eliane, Arlene e Mônica por me darem força e acreditarem na minha capacidade profissional.

Aos meus queridos sobrinhos e sobrinhas Carla, Carina, Carlos, Brenda, Isaque, Larissa, Ângelo e sua filhinha Isabela, com os quais muito tenho aprendido em convívio presença em minha vida.

Ao meu cunhado Eliton e aqueles que se agregaram a minha família Luisa, Josi, Marcelo, Lucas e Melissa e meus amigos que direta ou indiretamente me deram força e apoio na luta pelos meus ideais, principalmente a Márcia, amiga de uma vida inteira.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo dom da vida, da sabedoria e do amor onde encontro forças para trilhar minha caminhada.

Agradeço aos meus pais, a educação que recebi aonde me conduziu a percorrer o melhor caminho dessa vida.

Ao meu filho pela pessoa que é sendo paciente às minhas desatenções e compreensivo nos momentos atribulados de minha vida.

E agradeço ao Beto, que com compreensão me apoiou, me encorajou a seguir esse caminho.

Sou muito grata à Escola Municipal de Educação Especial, a qual realizei meu estágio curricular e a todos aqueles que sempre me apoiaram e dedicaram sua atenção, colaboração e compreensão nos momentos mais precisos para concretizar este trabalho.

Agradeço toda a orientação que recebi da Professora Gabriela Brabo e da tutora Graciela Rodrigues, que me possibilitaram a visão de uma educação crítica em busca de melhores meios de se aprender e ensinar me fazendo observar os problemas encontrados na aprendizagem, merecedores de atenção.

A todos os que, de alguma forma, me ajudaram para que eu realizasse este trabalho.

Brincar com a criança não é perder tempo,
é ganhá-lo;
se é triste ver menino sem escola,
mais triste ainda é vê-los sentados,
tolhidos e enfileirados
em uma sala de aula sem ar,
com atividades mecanizadas,
exercícios estéreis,
sem valor para a formação
de homens críticos
e transformadores de uma sociedade.

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

A brincadeira contribui para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos para o processo de aprendizagem e estimular o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos. As brincadeiras aparentemente simples são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, e também é uma forma de autoexpressão. Talvez nem todos os professores tenham percebido ainda o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu aluno. A ideia difundida popularmente limita o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais importantes do que entreter a criança em atividades divertidas. A partir de diversos referenciais teóricos, será possível observar uma série de conceitos importantes, visando ao bom desenvolvimento da aprendizagem da criança e ao papel dos educadores nesta função tão importante que é educar. O principal objetivo deste trabalho é compreender o papel da brincadeira no desenvolvimento infantil e como utilizar a brincadeira como ferramenta pedagógica. A pesquisa foi realizada a partir do estágio curricular do curso de Pedagogia a Distância, desenvolvido no período de abril a junho do presente ano, tendo como sujeitos alunos com necessidades educacionais especiais, de faixa etária entre quatro a seis anos, pertencentes à Escola Municipal de Educação Especial, em Gravataí – RS. A abordagem utilizada foi a pesquisa bibliográfica ou teórica, orientada no sentido de reconstruir teorias, quadros de referência, condições explicativas da realidade, polêmicas e discussões pertinentes. O referencial teórico fundamentou-se nos seguintes autores: Jean Piaget, que relacionou o jogo aos processos de assimilação e acomodação como forma de a criança transformar-se e, ao mesmo tempo, transformar a realidade a sua volta; Lev Vygotsky, que demonstrou a influência do jogo na zona de desenvolvimento proximal da criança e, conseqüentemente, para o seu desenvolvimento; e Henry Wallon, que associou o jogo e o brincar à afetividade e ao movimento em grupo. Além deles, buscou-se também as contribuições de seus respectivos estudiosos. Como instrumentos metodológicos foram utilizados, além da revisão de literatura, a análise de documentos do estágio e o diário de campo. A maioria dos pensadores e educadores que trabalham com este tema ressalta a importância da brincadeira no processo de aprendizagem e socialização. Infelizmente, tenho observado que a brincadeira não faz parte do projeto pedagógico de algumas escolas e da ação do professor. O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação que são proporcionadas pelo jogo e a brincadeira favorecem na criança o surgimento de comportamentos para além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras, a criança age como se fosse maior do que é na realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Palavras-chave: Brincar. Jogo. Desenvolvimento. Aprendizagem

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

1. REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 PRINCIPAIS TEÓRICOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA AS ATIVIDADES LÚDICAS

1.2 CONCEITUANDO O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA

1.3 BRINQUEDO X CRIANÇA

1.4 A CONTRIBUIÇÃO DO BRINCAR E DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

2. DESENVOLVIMENTO DA EXPERIÊNCIA

2.1 ESPAÇOS DA PESQUISA

2.2 SUJEITOS DA PESQUISA

2.3 PERCURSO DA PESQUISA

3. ANÁLISE DE DADOS

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INTRODUÇÃO

Comecei a atuar como professora antes mesmo de concluir o Curso de Magistério no ano de 1982, me formando no ano seguinte (1983) na Escola Dom Feliciano, no Município de Gravataí. Nesse mesmo ano, realizei concurso público nesse mesmo Município. Comecei a trabalhar na Escola Municipal de Educação Especial Cebolinha no ano de 1985, onde permaneço até hoje, com carga horária de 40 horas semanais.

Como não tinha nenhum curso específico para trabalhar com crianças com necessidades educacionais especiais, realizei um curso de capacitação em Estudos Adicionais para Deficientes Mentais, com duração de dois anos, na Faculdade Lasalle, no município de Canoas, em 1991. Antes de trabalhar na Escola Cebolinha, trabalhei em Escolas de ensino regular com 2ª e 3ª séries. Em 2006 ingressei no curso de Licenciatura em Pedagogia – Modalidade a Distância (PEAD) pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

Atuando na Educação Especial com crianças com necessidades educacionais especiais e com idades que variam de 4 a 6 anos e tendo presente, no dia a dia, em sala de aula, o jogo e o brincar fazendo parte do cotidiano de minhas aulas, percebi a importância que isto tem para o desenvolvimento das crianças.

No decorrer do estágio supervisionado referente ao curso mencionado, frente a essa constatação, surgiu-me o interesse em desenvolver no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) a seguinte questão: De que forma o brincar e o jogo contribuem para o desenvolvimento da criança?

Neste trabalho o assunto abordado será sobre a importância dos jogos e do brincar, estas ferramentas são importantíssimas para o desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, são agentes facilitadores para que a criança estabeleça relações sociais com os seus pares, descubram sua personalidade, vivam em sociedade e preparem-se para o futuro.

Os jogos e brincadeiras não devem servir como simples entretenimento e sim como atividades que desenvolvem a sua aprendizagem. O objetivo principal é fazer com que os jogos, com os jogos e o brincar fazendo parte do

dia a dia da criança, estes contribuam para o desenvolvimento cognitivo das crianças.

O jogo é um meio que possibilita às crianças a aprendizagem de várias habilidades, sendo ele, planejado, motivador e que seja feito em um ambiente agradável.

Jogando e brincando, os alunos podem trazer para dentro da escola sua casa, seu bairro, sua cidade, seus sentimentos e emoções, suas relações em sociedade, seus desejos, sua lógica, seus gestos. Trata-se de trazer o mundo real para dentro da sala de aula.

Através das brincadeiras, acredito que seja possível entre desenvolver na criança a coordenação motora, a cooperação entre seus pares, a linguagem expressiva e compreensiva, a socialização e especialmente os valores culturais.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 PRINCIPAIS TEÓRICOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA AS ATIVIDADES LÚDICAS

Baseado em algumas teorias citadas pelos teóricos, percebo a grande importância que a brincadeira tem na vida da criança, pois é através dela que desenvolve suas habilidades e interage com o mundo investigando, negociando e construindo seu próprio eu.

Embasada nos estudos realizados, entendo que brincando a criança vai criando uma abertura infinita de possibilidades que permite uma legitimidade do mundo, e é inserida nesta perspectiva transformadora que aponto a ação lúdica na escola. Se acreditarmos que nossos alunos são criativos, imaginativos em função das potencialidades no pensamento, podemos tornar possível o

impossível, utilizando uma linguagem universal que é a linguagem da brincadeira.

Priorizei as contribuições de Vygotsky, Piaget, Wallon, entre outros, sendo estes, grandes estudiosos no tema aqui apresentado.

- **JEAN PIAGET**

Para Piaget (1973), tanto a brincadeira como o jogo são essenciais para contribuir com o processo de aprendizagem. Por isso, ele afirma que os programas lúdicos na escola são o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Sendo assim, essas atividades se tornam indispensáveis à prática educativa, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. E em relação ao que foi dito, Piaget explica:

O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente a fim de que jogando, elas cheguem a assimilar às realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil (PIAGET, 1973, p. 160).

Dessa forma, o autor comenta que ao lançar uma atividade desconhecida seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito. No entanto, logo ao tomar conhecimento e compreender melhor as ideias, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento.

Motivo pelo qual Piaget acredita que a atividade lúdica é essencial na vida da criança, pois, se constitui, em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que quando as crianças jogam, assimilam e transformam a realidade.

LEV VYGOTSKY

Para Vygotsky, segundo Aranha (2002), a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade social, com contexto cultural e social.

Ele fala sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP, que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto ou de um companheiro mais capaz.

A noção de zona de desenvolvimento proximal interliga a sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidade da criança. As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a ZDP em que ela se encontra.

No processo de internalização é fundamental a interferência do outro, seja a mãe, os companheiros de brincadeira e estudo, os professores a fim de que os conceitos sejam construídos e sofram constantes transformações. A partir disso, chama a atenção para o conceito de zona de desenvolvimento proximal (ARANHA, 2002, p.186)

Vygotsky (1991) classifica o brincar em três fases. Na primeira fase, a criança inicia seu distanciamento do seu primeiro meio social, representado pela mãe; começa então, a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. É nesta fase que o ambiente a alcança por meio do adulto, e pode-se dizer que esse período se prolonga até que a criança atinja uma idade de mais ou menos sete (7) anos.

A fase seguinte é caracterizada pela imitação, a criança copia o modelo dos adultos. E a última fase se caracteriza pelas convenções que surgem através das regras e normas a elas associadas.

Seguindo essa linha, Vygotsky (1991) afirma que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo e no jogo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva.

- HENRY WALLON

Na concepção walloniana, o termo infantil significa lúdico, pois toda atividade da criança é lúdica quando é exercida por ela mesma. O brincar é uma forma livre e individual.

Ele evidencia o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem, demonstrando seu interesse pelas relações sociais infantis nos momentos do jogo e seus aspectos relativos à socialização. Sobre esse aspecto, Wallon comenta:

A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com suas camadas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas (WALLON, 1979. p. 210).

Percebe-se, portanto, o grande valor educacional das brincadeiras e jogos em grupo. Mas, por outro lado, ele diz que a família e os educadores não permitem que a criança desenvolva todo seu potencial, não deixando que as crianças realizem tarefas que elas são capazes, como comer sozinha, vestir-se, calçar, tomar seu banho, escovar os dentes. Com isso, o adulto, sem perceber, leva a criança à imobilidade e ao silêncio, não deixando que a ludicidade e a motricidade infantil sejam reconhecidas e respeitadas.

No entanto, a liberdade, a ficção e fantasias mantêm grandes afinidades nas brincadeiras, assim como no jogo simbólico, no qual a criança recria a sua própria realidade. Assim, o jogo constitui, simultaneamente, um estado atual e uma tendência futura, no qual as atividades surgem livremente pelo simples prazer em realizá-lo.

1.3 CONCEITUANDO O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA

O jogo, o brinquedo e a brincadeira são essenciais para o processo de desenvolvimento da criança.

Sabendo que tais atividades possuem diferentes funções, vamos ver os conceitos de jogos, brinquedos e brincadeira.

Para Kishimoto (2000, p. 17),

[...] no Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de concentração deste campo”. Podemos pensar que os termos jogo, brinquedo e brincadeira são empregados de forma indistinta devido à originalidade dos termos brincar e jogar.

Conceitos de Jogo

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez,... Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças (KISHIMOTO, 1997, p. 13).

A compreensão de jogo está associada tanto ao objeto, que é o brinquedo, quanto à brincadeira. É uma atividade que fazemos de forma mais estruturada e organizada em que se utiliza regras mais explícitas. Como exemplos cito: Jogo de Mímica, de Cartas, de Tabuleiro, de Construção, de Faz-de-Conta etc. Uma característica, acredito muito importante do jogo, é que este, é utilizado tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo é associado com o mundo infantil.

Conceitos de Brincadeira

A brincadeira fornece ampla estrutura básica para mudança da necessidade e da consciência, criando um novo tipo de atividade em relação ao real. Nela aparecem à ação na esfera imaginativa numa situação de faz de conta, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e das motivações volitivas, construindo-se assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar (VYGOTSKY).

A brincadeira, já se caracteriza por alguma estruturação e também pela utilização de regras. Exemplos de brincadeiras que cito e que são muito conhecidas: Brincar de Casinha, Ladrão e Polícia etc. Na brincadeira a criança

pode brincar tanto coletivamente quanto individualmente. Na brincadeira a existência e utilização das regras não limita a ação do brincar, pois a criança poderá modificá-la, quando desejar poderá ausentar-se, incluir novos pares, modificar suas regras, enfim existe maior liberdade de ação.

Conceitos de Brinquedo

Para a autora KISHIMOTO (1994) o brinquedo é compreendido como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, o brinquedo aqui está representado por objetos como piões, bonecas, carrinhos etc. Os brinquedos podem ser estruturados e não estruturados. Os brinquedos estruturados, são aqueles que já são adquiridos prontos, é o caso dos exemplos que citei acima, piões, bonecas, carrinhos e tantos outros.

Os brinquedos não estruturados são aqueles que não sendo industrializados, são objetos simples como paus ou pedras, que nas mãos das crianças sempre adquirem novos significados, passando, então, a ser um brinquedo. A pedra, por exemplo, se transforma em comidinha e o pau nas mãos de uma criança, se transforma em cavalinho. Portanto, percebo que os brinquedos tanto podem ser estruturados ou não estruturados dependendo de sua origem ou da transformação criativa da criança sobre este objeto.

1.3 BRINQUEDO X CRIANÇA

A criança aprende muito quando está brincando. É através das brincadeiras, de seus movimentos, da sua interação com os objetos e no espaço com outras crianças que ela irá desenvolver suas potencialidades, descobrindo suas habilidades.

É através dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, que as crianças desenvolvem os conceitos básicos presentes em seu dia-a-dia.

Brincar é uma das atividades essenciais na vida de todas as crianças; é através dela que ela aprende a se relacionar melhor com os outros, bem como desenvolver sua identidade e autonomia no meio social. A brincadeira é uma necessidade vital para o aluno, sendo ela a base existencial da infância.

Ao jogar e brincar, as crianças recriam, repensa os acontecimentos que deram a origem deste jogo ou brincadeira. Sendo assim, elas transformam os conhecimentos prévios em conceitos gerais com os quais joga e brinca.

Enquanto joga ou brinca, o aluno compreende, encena e reinventa a sua realidade, utilizando regras de comportamentos sociais construídos e transmitidos. Resgatando o aspecto lúdico a escola está contribuindo e priorizando a liberdade de expressão e criação, estas, tão fundamentais para a formação de um cidadão crítico.

1.4 A CONTRIBUIÇÃO DO BRINCAR E DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Nas dramatizações, a criança vive personagens diferentes, ampliando sua compreensão sobre os diferentes papéis e relacionamentos humanos. Para Vygotsky (1991) a essência da brincadeira é a possibilidade que a criança tem de evidenciar maneiras simbólicas as motivações, os planos, as intenções, criando uma nova relação entre situações reais, preenchendo suas próprias necessidades.

De acordo com o autor VIGOTSKY (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesmo.

Através do brincar a criança tem a capacidade de criar, imaginar, cooperar, de ter autoestima e assim ter mais confiança em si mesma, sendo capaz de desenvolver-se como uma pessoa plena.

Brincando a criança estimula a inteligência. Este ato faz com que a criança solte a sua imaginação, desenvolva a sua criatividade, possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento.

A aprendizagem baseada no brinquedo dará à criança a possibilidade de relacionar-se melhor com a sociedade na qual convive, já que o brinquedo busca o desenvolvimento cognitivo, oportunidades de crescimento e amadurecimento.

2. DESENVOLVIMENTO DA EXPERIÊNCIA

A pesquisa foi feita a partir do estágio curricular realizado no período de abril junho de 2010, com alunos da Escola Municipal de Educação Especial Cebolinha, alunos estes com necessidades educativas especiais, com idades que variam entre quatro a seis anos.

Foi feita uma pesquisa teórica com os seguintes autores: Piaget, Vygotsky e Wallon, com a colaboração de outros estudiosos do assunto a que me propus neste TCC, que trata sobre a importância do jogo e do brincar para o desenvolvimento da criança. A pesquisa teórica é "dedicada a reconstruir teoria, conceitos, ideias, ideologias, polêmicas, tendo em vista, em termos imediatos, aprimorar fundamentos teóricos" (DEMO, 2000, p. 20). Esse tipo de pesquisa é orientada no sentido de reconstruir teorias, quadros de referência, condições explicativas da realidade, polêmicas e discussões pertinentes.

A pesquisa teórica não implica imediata intervenção na realidade, mas nem por isso deixa de ser importante, pois seu papel é decisivo na criação de condições para a intervenção. "O conhecimento teórico adequado acarreta rigor conceitual, análise acurada, desempenho lógico, argumentação diversificada, capacidade explicativa" (DEMO, 1994, p. 36). Além da pesquisa teórica, considere para a escrita deste trabalho a análise de documentos do estágio (registros das aulas, relatório) e diário de campo.

2.1 ESPAÇOS DA PESQUISA

As observações foram realizadas durante o Estágio de Pedagogia na Escola Municipal de Educação Especial, no Município de Gravataí.

A escola atua num prédio de dois andares com rampa construída na entrada para acessibilidade dos alunos cadeirantes. O prédio é de propriedade da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais – APAE, e a escola funciona nesse local desde a sua inauguração.

A escola funciona em dois turnos, das 8h às 12h e das 13h às 17h. Atualmente possui 127 alunos, 23 professores de sala de aula, 2 professores de educação física, cada um trabalhando em um turno, 43 funcionários. Contém 25 salas no total, sendo salas de aula e atendimentos, 1 Laboratório de Informática com 7 computadores e com conexão banda larga, 1 Brinquedoteca, 1 Auditório com TV, DVD e vídeo.

A Brinquedoteca, o Laboratório de Informática e o Auditório ficam no piso superior, o que impossibilita que os alunos usuários de cadeira de rodas ou com dificuldades de locomoção possam participar das atividades que se desenvolvem nessas salas. A professora da Brinquedoteca, quando trabalha com alguma turma em que haja algum aluno usuário de cadeira de rodas, ela se desloca com os materiais para a sala de aula dele a fim de desenvolver seu trabalho lá. No caso do Auditório, como esses mesmos alunos não conseguem chegar ao piso superior, temos uma sala de aula no piso inferior que dispõe de TV e DVD para que eles possam usufruir da mesma atividade que seus colegas. Já o Laboratório de Informática exclui totalmente os alunos que não conseguem se locomover até lá, eles ficam impossibilitados de frequentá-lo, pois não temos estrutura e acessibilidade para estes alunos.

Temos o Serviço de Apoio Pedagógico Especializado (SAPE) como espaço de apoio pedagógico à inclusão. Este atendimento se destina à promoção de inclusão de todos os alunos que estiverem em transição para as classes regulares de ensino e/ou já incluídos nestas, podendo estender-se a educandos de outras escolas do município.

A escola atende crianças com necessidades educacionais especiais na Área da Deficiência Intelectual, podendo ou não estar associada a outras deficiências. Apesar de ser uma escola especial, não dispomos de condições ideais de acessibilidade. Como já foi mencionado, o prédio tem dois andares e não possui elevador para que os alunos cadeirantes possam usufruir.

A Proposta Pedagógica é desenvolvida através de Projetos de Trabalho, baseada na educação organizada por Etapas, seguindo a concepção teórica Sociointeracionista de Piaget. Enfatiza a importância da brincadeira e do jogo para o desenvolvimento infanto-juvenil, onde as diferentes fases e atividades que compõem o projeto ajudam os estudantes a desenvolverem a consciência sobre o próprio processo de aprendizagem, respeitando a diversidade, as potencialidades, proporcionando condições de interligarem fatos e situações, solucionando problemas do cotidiano, confrontando com os valores refletidos, assimilados e internalizados.

A sala de aula em que atuo é adequada para o número de alunos, é bem arejada e com boa luminosidade. O mobiliário é de tamanho pequeno para adequar-se ao tamanho dos alunos, porém trabalho mais no chão com jogos e brincadeiras, pois é do que eles mais necessitam neste momento.

2.2 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos da pesquisa foram crianças com necessidades educacionais especiais, da Etapa I, Nível I, composta por seis alunos, sendo três meninas e três meninos, na faixa etária dos cinco aos seis anos. Frequentam a Escola Municipal Especial, localizada no centro de Gravataí, na qual sou professora titular dessa turma. Como forma de preservar a identidade dos alunos que são menores de idade, utilizei nomes fictícios. As informações clínicas foram obtidas do prontuário da Escola, com autorização da diretora desse estabelecimento.

Os diagnósticos são diferenciados, sendo três crianças com síndrome de Down, uma criança Autista, uma com Paralisia Cerebral e uma com deficiência intelectual, porém com epilepsia severa. O nível socioeconômico em sua maioria é baixo.

- D.A.M.:

Data de nascimento 13/03/2005 (5 anos).

Diagnóstico: Síndrome de Down

- A.F.:

Data de nascimento 03/09/2004 (6 anos)

Diagnóstico: Síndrome de Down

- I.C.S.:

Data de nascimento 20/07/2005 (5 anos)

Diagnóstico: Autismo

- M.E.R.P.:

Data de nascimento 20/10/2005 (5 anos)

Diagnóstico: Deficiência Mental Leve, quadro severo de Epilepsia. Criança em tratamento oncológico por Leucemia, fazendo uso de cateter para quimioterapia.

- C.S.:

Data de nascimento 05/05/2005 (5 anos)

Diagnóstico: Síndrome de Down

- W.S.:

Data de nascimento 18/07/2005 (5 anos)

Diagnóstico: Paralisia Cerebral

2.3 PERCURSO DA PESQUISA

Os dados coletados apresentam situações em que o brinquedo esteve implicado no desenvolvimento do aluno. No diário de bordo, estão os registros

das observações que foram realizadas durante todo o estágio, que teve duração de abril a junho do corrente ano.

O plano educacional desenvolvido no período do estágio foi planejado levando em conta que cada aluno é uma pessoa única, com seu tempo, ritmo e tendências próprias e que deve existir entre professor e aluno a troca, onde se transmitem e se recebem informações. É preciso “aprender a aprender”, como enfatizou Paulo Freire, saber interpretar as múltiplas linguagens, as falas heterogêneas, na constatação de que o saber é uma viagem, não um porto.

Ao desenvolver o trabalho com os alunos, o objetivo foi ajudá-los a desenvolverem a consciência sobre o próprio processo de aprendizagem, respeitando a diversidade, as potencialidades, proporcionando condições de interligarem fatos e situações concretas em seu cotidiano. Que pudessem desenvolver habilidades de autonomia e independência, formando vínculos afetivos que viessem favorecer a interação com o meio social, através do lúdico, sendo a linguagem compreensiva e expressiva a sua forma de comunicação.

A experiência teve como finalidade, portanto, promover o desenvolvimento integral dos alunos através de jogos e brincadeiras e de suas habilidades. O plano de trabalho foi planejado para que esses alunos pudessem participar das atividades de forma efetiva, se organizando e se desenvolvendo através de um plano diversificado, de modo a atender seus interesses e necessidades. Pensando nestes objetivos, durante este período de estágio, foram trabalhados alguns projetos, nos quais as crianças tivessem a oportunidade de interagir uns com os outros em todos os momentos, tendo o jogo e o brincar como pontos principais para sua aprendizagem.

Cito aqui alguns projetos que foram desenvolvidos durante o período do estágio que contribuíram de forma significativa para o desenvolvimento das crianças através dos jogos e do brincar.

O primeiro projeto trabalhado durante o período do estágio, e que também é o projeto geral da escola, foi Eu e Minha Família. Este projeto teve a participação ativa dos pais, visto que foi através de um questionário respondido por eles que este trabalho iniciou. Percebi o interesse das crianças quando fazia a leitura desses questionários, pois iam se identificando no decorrer da leitura feita e mostravam-se satisfeitos com o que ouviam.

Sempre procurei trabalhar com muito material concreto, uma vez que as crianças têm necessidade de tocar, de ver aquilo que está sendo dito para elas. Procurei também ser bem expositiva, estimulando a exploração de ideias, tornando esses momentos ricos em trocas, pois, segundo Piaget, é na interação que um aprende com o outro. O material concreto está sempre presente em tudo o que vou apresentar para os alunos, pois eles são muito visuais e têm de tocar no material para entender o que está sendo dito.

Outro ponto importante que destaco é a recursividade das atividades, ou seja, relembrar diariamente o que fizemos no dia anterior. Esta é uma importante ferramenta que auxilia não só na aquisição do conteúdo, mas reflete o próprio processo de aprendizagem, que não é linear e sequencial como se pensa, mas um ir e vir nos conceitos internalizados. No referido projeto, trabalhamos muito com recortes, com montagens de painéis, com jogos que continham a família pedagógica para que pudessem perceber em cada bonequinho um membro de sua família. Enfim, o jogo, o brinquedo, os materiais concretos se fizeram presentes durante todo o processo do projeto.

Outro projeto em que utilizei sempre os jogos e o brincar foi Os Animais. Esse projeto foi bastante explorado; o tema escolhido despertou o interesse natural das crianças, que em geral já contavam com algumas informações relativas a ele e possuíam muita curiosidade em relação aos animais. Os animais têm uma importante presença no cotidiano da criança, quer em desenhos animados, histórias, jogos. Além disso, possuem um importante caráter de identificação com animais em suas vivências pessoais e sociais, já que muitos possuem seus bichinhos de estimação.

Esse projeto facilitou aos educandos perceberem a correlação entre diferentes grupos de animais que existem (domésticos e selvagens) e destes com seu ambiente. Esses diferentes animais foram apresentados a eles através de gravuras, de miniaturas, de passeios a locais onde podemos ver alguns animais. Fizemos também uma oficina de animais na qual as crianças puderam “montar” vários animais. Acredito que esta atividade foi a que prendeu mais a atenção das crianças, pois utilizaram diferentes materiais e, ao final de cada animal construído, mostravam satisfação com o que haviam feito.

As crianças têm um amor muito grande pelos animais, estes, para elas, são como se fossem seus brinquedos, porém vivos, por isto tornam-se mais atrativos ainda.

Nessas brincadeiras, as crianças começam a entender como as coisas funcionam, o que pode e o que não pode ser feito, aprendem que existem regras que precisam ser respeitadas.

A aquisição do conhecimento aconteceu em um ambiente acolhedor, agradável e lúdico. Educar implica ações de cuidado, brincadeiras e aprendizagens dirigidas, cujo objetivo foi contribuir para o pleno desenvolvimento do educando. Através do brincar, a criança desenvolve sua coordenação motora, suas habilidades visuais e auditivas, seu raciocínio criativo e a inteligência.

Na idade em que meus alunos se encontram, eles começam a imitar as relações do cotidiano e aproveitam para expressar o que sentem. Estão, segundo Piaget, na fase simbólica, do faz-de-conta. As bonecas viram filhas, os animais viram seus amigos, gostam muito de fazer bolhas de sabão, pipa de jornal, colar figurinhas. Os caminhões em suas mãos ganham opções mais atrativas, inventam muitas maneiras de brincar com eles. Outra atividade que desperta o interesse deles é a contação de histórias; livros com figuras chamam muito sua atenção e os fantoches são essenciais para estimular sua imaginação. As histórias contadas ou representadas devem ser repetidas várias vezes para que a compreendam e se sintam seguros.

Com os trabalhos desenvolvidos durante o período de estágio, procurei sempre olhar cada aluno particularmente, procurando respeitar sua individualidade e seu ritmo de trabalho. Os alunos participaram de todos os projetos com muito entusiasmo, interesse e atenção.

Brincando, as crianças desenvolvem potencialidades: comparam, analisam, nomeiam, medem, associam, calculam, classificam, compõem, conceituam, criam, deduzem etc. Ao brincarem, as crianças estimulam a inteligência, porque o ato de brincar faz com que as crianças soltem sua imaginação e desenvolvam sua criatividade, assim como possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento.

3. ANÁLISE DE DADOS

A análise dos dados foi realizada a partir das observações e registros realizados durante o período de estágio docente e informações obtidas no prontuário do aluno, feitas com autorização da diretora da escola. Esta pesquisa envolveu a participação dos alunos – com os quais realizei o estágio – nos projetos pedagógicos que desenvolvi nesse período e, principalmente, nas situações em que o jogo e o brincar se fizeram presentes na aprendizagem do aluno.

Os estudos realizados por alguns teóricos e estudiosos mostraram a importância que é para a criança que o jogo e as brincadeiras se façam presentes no seu cotidiano, sejam crianças com necessidades educacionais especiais ou não. Além disso, foi amplamente descrito o tema deste TCC, mostrando a importância de a criança brincar para seu desenvolvimento na perspectiva de vários teóricos, avaliando o brinquedo e os jogos como elementos essenciais para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Sabemos que a criança brinca desde seus primeiros dias de vida e no decorrer de sua infância, estes brinquedos vão se modificando de acordo com seus interesses.

Segundo Piaget (1967), “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”. Através do jogo a criança começa a construir seu conhecimento, e esta construção se dá principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório.

Percebo muitas vezes que as crianças parecem não ter o hábito de brincar; acabam somente manuseando os brinquedos sem dar o significado a ele, fazendo trocas aleatórias, não se fixando em nenhum brinquedo em especial. Sempre no início do ano, procuro trabalhar mais com a observação, sem fazer muitas interferências para poder saber como as crianças se relacionam umas com as outras e com o próprio brinquedo, se ela sabe para que serve determinado objeto. Primeiro vou interferindo com perguntas: Para

que serve? Você gosta deste? E este o que é? Serve-me um cafezinho? Vamos dar banho na boneca? Este caminhão é bem grande, e aquele é bem pequeno, não é?

Em algumas conversas com os pais dos meus alunos, percebi que o brincar se dá de forma mais livre. A criança fica no pátio e brinca com o que quiser; os pais não interferem e muitas vezes ficam dentro de casa vendo televisão. As crianças, em sua maioria, têm de aprender a guardar os brinquedos depois de brincarem, pois em casa estão acostumadas a que suas mães façam isto. Mas aqui na escola, aprendem que cada um é responsável pelo brinquedo que está utilizando e que precisam guardá-los no lugar depois que usam. Todo esse processo é lento e gradual, mas as crianças conseguem perceber a importância de ver tudo organizado e no seu devido lugar. Assim como as outras atividades, para que os pequenos peguem o hábito de guardar brinquedos, a ação deve ser consistente e se integrar à rotina.

Em todos os projetos que desenvolvi com esta turma, trabalhei muito com recortes, colagens, quebra-cabeças, painéis, com o próprio corpo do aluno. Trabalhar com o concreto é primordial para que consigam assimilar aquilo que está sendo desenvolvido e é através destes jogos e destas brincadeiras que elas descobrem, inventam, aprendem e desenvolvem inúmeras habilidades. Uma simples brincadeira estimula a criatividade, autonomia, socialização, linguagem e curiosidade, concentração e raciocínio.

No processo da educação o papel do professor é muito importante, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que compreendamos melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

A brincadeira, segundo Vygotsky (1984, p. 117) é a atividade principal porque "cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança", ou seja, no brinquedo a criança realiza ações que estão além do que sua idade lhe permite realizar, agindo no mundo que a rodeia tentando apreendê-lo. Neste ponto o papel da imaginação aparece como emancipatório: a criança utiliza-se da imaginação na brincadeira como uma forma de realizar operações que lhe são impossíveis em razão de sua idade. A criança reproduz ao brincar uma situação real do mundo em que vive, extrapolando suas condições materiais reais com a ajuda do aspecto imaginativo.

A infância é, pois, a aprendizagem necessária para se chegar à idade adulta. A criança não cresce apenas; é necessário dizer que "ela se torna grande" pelo jogo. Em outras palavras, "por ser o brincar essencial ao desenvolvimento do ser humano é importante que todas as crianças brinquem". (Anais – Congresso Nacional das APAES, Junho de 2001).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar é um elemento básico e essencial para os seres humanos.

Após a análise das observações, leitura do diário de bordo e relatórios semanais, levantamento bibliográfico, constatei a importância do jogo para o desenvolvimento, aprendizagem e construção de conhecimento. Devemos ter consciência de que a criança é um todo integrado, esta, é condição básica para o êxito do seu desenvolvimento com o brinquedo. Além do mais, todo o trabalho pedagógico deve levar em conta que não se queimam etapas no processo de desenvolvimento e que as atividades requeridas somente têm razão de ser se vierem representar “passos dados” nesta longa caminhada.

Verifiquei com o seguinte estudo que os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a desenvolver-se, pois as levam a criar, conhecer, recriar. A imaginação vai além do que ela é ou tem e o professor deve sempre estar ao seu lado para orientá-lo nas atividades realizadas com os brinquedos e as demais atividades.

No trabalho com crianças com necessidades educativas especiais, ou não, acredito que introduzir o jogo e o brinquedo é primordial para que o professor consiga atingir os objetivos esperados. Através destas ferramentas, a criança aprende de uma forma menos rígida, de forma mais tranquila. Tem momentos que a criança nem percebe que através de uma determinada brincadeira, vários objetivos estão sendo pretendidos. A família também deve ser trabalhada a modo de estimular seus filhos a brincarem, pois precisam perceber as grandes construções que as crianças fazem através dos jogos e das brincadeiras.

REFERÊNCIAS

Anais – Congresso Nacional das APAES, Junho de 2001.

ARANHA, Maria Lúcia Arruda. **História da educação**. 2ª ed. São Paulo: Moderna, 2002

BARRETO, Sidirley de Jesus. **Psicomotricidade: Educação e Reeducação**. Blumenau/Odorizzi, 1998.

BLOW, Susan E. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/2984/1/A-Importancia-do-Jogo-na-Educacao-Infantil/Pagina1.html>>. Acesso em: 28 set. 2010.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira** - Uma Revisão Conceitual. Disponível em: <<http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>>. Acesso em: 28 set. 2010.

BETTELHEIM, Bruno - Uma vida para seu filho. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

CARVALHO, Maria Campos de. Porque as crianças gostam de áreas fechadas? Espaços circunscritos reduzem as solicitações de atenção do adulto. In: FERREIRA, Maria Clotilde Rosseti. **Os Fazeres na Educação Infantil**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2003, cap. 47.

FANTIN, Mônica. Jogos e brinquedos e brincadeiras – A cultura lúdica na educação infantil. In: **Síntese da qualificação da educação infantil**. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação: 2000.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas**. A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004

HUIZINGA. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos>>. Acesso em: 29 set. 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

OLIVEIRA, Sânela Soraya Gomes de, DIAS, Maria da Graça B. B. e ROAZZI, Antonio. O lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções em crianças hospitalizadas. **Psicol. Reflex. Crit.** [online]. 2003, vol.16, no.1 p.1-13. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010279722003000100003&lng=en&nrm=iso>. ISSN 0102-7972.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. **O Raciocínio na Criança**. Trad. Valerie Rumjanek Chaves. Rio de Janeiro: Record, 1967. p. 241.

REGO, Teresa C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

TAILLE, Yves de La. **Piaget, Vygotsky e Wallon – Teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992

TEZZANI, Thais Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>>. Acesso em: 16 out. 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L.S. Pensamento e linguagem. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. A formação social da mente. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança**. Lisboa: Vega/Universidade, 1979.