

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**

**RODRIGO GONÇALVES DA SILVA**

**O JOGO SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: QUAL  
A IMPORTÂNCIA NO COTIDIANO DO EDUCANDO.**

**São Paulo, SP  
2014**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**

**RODRIGO GONÇALVES DA SILVA**

**O JOGO SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: QUAL  
A IMPORTÂNCIA NO COTIDIANO DO EDUCANDO?**

Projeto de Pesquisa do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Campus Perdizes, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

***Orientadora:* Prof.<sup>a</sup>Dr.<sup>a</sup> Maria Stela Santos  
Graciani**

**São Paulo, SP  
2014**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**

**RODRIGO GONÇALVES DA SILVA**

**O JOGO SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: QUAL A IMPORTÂNCIA NO COTIDIANO DO EDUCANDO?**

APROVADO EM: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

CONCEITO: \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> MARIA STELA SANTOS GRACIANI**  
Professora Orientadora

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> DARCY RAIÇA**  
1<sup>a</sup> Examinadora

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> TEREZINHA CALIL PADIS CAMPOS**  
2<sup>a</sup> Examinadora

**Dedico esta conclusão de curso a todas as pessoas que fazem parte do meu ciclo de vida e também as pessoas que um dia fará parte desse trabalho através de sua leitura.**

## **AGRADECIMENTOS**

**Agradeço a todas as pessoas que integram minha família, pois nos momentos que mais precisei de acolhimento eles estavam me apoiando e me incentivando a alcançar meus objetivos mesmo que os mais futuristas.**

**Fui alfabetizado no chão do quintal de minha casa, à sombra das mangueiras, com palavras do meu mundo e não do mundo maior de meus pais, o chão foi o meu quadro-negro, gravetos, o meu giz. (FREIRE, 1988, p. 12-15).**

## RESUMO.

SILVA, Rodrigo Gonçalves da. **O JOGO SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: QUAL A IMPORTÂNCIA NO COTIDIANO DO EDUCANDO.** 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

O devido trabalho tem a intenção de trazer a tona à historicidade da infância, da Pedagogia e do jogo simbólico, pois somente dessa forma existira a compreensão da importância do ato de brincar e quais benefícios trazem para o desenvolvimento cognitivo e sensorio motor das crianças. O trabalho tem três capítulos que retrata a fleches da história da Pedagogia que é subdividido em quatro partes: antigo, medieval, moderno e contemporâneo, a importância do jogo no cotidiano e o jogo simbólico na Educação Infantil: qual a importância no cotidiano do educando.

Contando os fleches da história da Pedagogia para auxiliar no discorrimento da compreensão da infância percorrendo os séculos até a atualidade e enfatizando a “invenção da infância”, mostrando que para a sociedade começar a interessar-se pela infância passou por um processo turbulento, ou seja, uma tempestade de pensamentos, avanços e retrocesso mais com toda a truculência esse processo foi sendo alterado e as evoluções ocorrendo. Conforme o decorrer dos decênios a valorização da infância foi acentuando e criando meios próprios e linhas de pesquisas onde grandes pensadores da educação se embasaram e aprofundaram como: Paulo Freire, Piaget, Vygotsky, Wallon, Bruner etc.

Esta monografia esta voltada para importância do jogo simbólico na educação infantil passando por toda compreensão da história e buscando modificar a forma que o ato de brincar ou jogar é tão censurado em diversos ambientes, mostrando que a evolução do homem está em pequenos gestos e que muitas vezes passam despercebidos ou desestimulados pela sociedade.

Palavra chave: Jogo simbólico. Educação Infantil. História da Pedagogia

Educação. Brincadeira. Jogos.

## ABSTRACT

SILVA, Rodrigo Gonçalves da. SYMBOLIC PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: WHAT IS THE IMPORTANCE OF EDUCATING THE EVERYDAY. 2014. Labor Course Completion (TCC) - Pontifical Catholic University of São Paulo, São Paulo, 2014.

The work due intends to bring out the historicity of childhood, pedagogy and symbolic play, for only in this way existed to understand the importance of the act of playing and what benefits they bring to the cognitive and sensory motor development of children. The work has three chapters that depicts the history of pedagogy fleches which is subdivided into four parts: ancient, medieval, modern and contemporary, the importance of play in the daily and symbolic play in kindergarten: how important in daily life of the student.

Counting the fleches the history of pedagogy to assist in the understanding of childhood discorrimento traversing the centuries to the present day and emphasizing the "invention of childhood" showing that for society to start an interest in childhood underwent a turbulent process, ie a storm of thoughts, progress and retrogression more with all the gruesomeness that process was being changed and developments taking place. As the course of decades valuing childhood was emphasizing and creating their own means and lines of research where great thinkers of education is underlay and deepened as Paulo Freire, Piaget, Vygotsky, Wallon, Bruner etc.

This monograph that focused on the importance of symbolic play in early childhood education through the entire understanding of history and seeking to modify the way that the act of play, or play is so censored in different environments, showing that the evolution of man is in small gestures and many often go unnoticed or unchallenged by society.

Keyword: Symbolic Play. Early Childhood Education. History of Pedagogy

Education. Joke. Games.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
---	------------	----

	Capítulo 1: Flechas da história da Pedagogia e da infância: o ser humano em construção	12
--	--	----

1.1	O mundo Antigo	12
-----	----------------	----

1.2	Época medieval	15
-----	----------------	----

1.3	Época moderna	17
-----	---------------	----

1.4	Época contemporânea	25
-----	---------------------	----

	Capítulo 2: A importância dos jogos no cotidiano	29
--	--	----

	Capítulo 3: O papel da família e instituição de ensino para o desenvolvimento da infância	45
--	---	----

	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
--	----------------------	----

	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
--	----------------------------	----

## INTRODUÇÃO

A pretensão dessa pesquisa está em identificar a importância do jogo simbólico na educação infantil, pois é nesta fase que a criança começa a desenvolver suas habilidades cognitivas e sensoriais – motoras. O papel do professor e familiares é de extrema importância nessa fase da criança, podendo ajudá-la a progredir ou reprimi-la, nesta transição a criança pode passar por repressões que são irreversíveis para a adaptação na sociedade.

O trabalho começa mostrando flechas da história da Pedagogia, Infância e Sociedade subdividida em quatro partes: época da antiguidade, época medieval, modernidade e contemporaneidade, relatando a forma que as transformações ocorreram, sua forma truculenta nas reformas educacionais, lutas de classes e pontos significantes. Percorre as inovações e a “invenção da infância” e como a infância passou por transformações conforme a evolução do ser humano.

Enfatizando sobre a importância do ato de brincar e delineando os possíveis avanços cognitivos e sensoriais motores da criança, pois somente se caracteriza um avanço intelectual ou físico quando a criança passa por estímulos que a impulsionem para o desenvolvimento. Dessa forma o jogo simbólico se torna um dos impulsionadores decisivos para o desenvolvimento que a criança passa durante o processo evolutivo, socializador, intelectual etc.

Quando mencionamos jogo simbólico, chegamos à conclusão que é uma fantasia no qual a criança pode manifestar seus sentimentos, mas isso não é o bastante, quando existe um aprofundamento na

importância do jogo simbólico percebemos que a criança solta sua imaginação “criando um mundo alternativo” no qual poderá fazer e falar o que vier na mente (a vassoura se transforma num belo alazão, o lençol em uma resistente caverna etc.), dessa forma a criança está relacionando os valores da sociedade em que foi inserida ao nascer com a imaginação e é nessa fase que a criança é sobrecarregada de informações.

Segundo Piaget (1951) o brincar simbólico inclui o faz de conta, fantasia e o sociodramático da criança pré-escolar, dos 2 aos 6 anos e o jogo com regras a partir dos 6 ou dos 7 anos, na primeira dimensão simbólica a criança está dramatizando ou desempenhando um papel que na maioria das vezes reproduz o que é ensinado. Ao decorrer dos anos Smilansky (1968) acrescentou o brincar construtivo no qual os objetos são manipulados para construir ou criar alguma coisa e muitos profissionais da educação encaram como brincar. Ambos acreditam que o comportamento de brincar é uma maneira útil desenvolvimentista – social, intelectual, criativa e física. “o brincar sociodramático pode favorecer as habilidades de linguagem e de desempenho de papéis, enquanto o brincar construtivo pode incentivar o desenvolvimento cognitivo e a formação de conceitos” (Janet R. Moyles & Cols. P.25).

Nesse período, a criança está passando da fase primária (familiar) para a secundária (escolar), na educação primária a criança tem o conhecimento dos valores do ambiente familiar, estando acostumada a esse ciclo e quando passa para a educação secundária a criança aprende valores da sociedade e conseqüentemente passa pelo processo de socialização.

Portanto o jogo simbólico auxiliará para que a criança seja saudável e tenha facilidade de interação com o meio. Podemos auxiliar, resgatar e construir jogos que possam possibilitar o desenvolvimento de cada criança.

## **Capítulo 1.**

### **FLECHES DA HISTÓRIA DA PEDAGOGIA E DA INFÂNCIA: O SER HUMANO EM CONSTRUÇÃO.**

Quando mencionamos a importância do lúdico na educação infantil temos que entender e compreender a história da infância, pois somente dessa forma poderemos auxiliar o desenvolvimento cognitivo e sensorio motor de cada educando sem influencia-lo, manipular suas ações, este capítulo abordará a história da infância subdividida em quatro partes (antigo, medieval, moderno e contemporâneo).

#### **1.1 O MUNDO ANTIGO.**

Nessa época as crianças eram consideradas como adultos em miniatura de grande importância na quietude, na sobriedade, nas artes como na forma de pensar. Foi marcada pelo padrão de beleza, de uma vida repleta de valores (moral e ético) e principalmente de reflexão filosófica, mas com formas distintas de pensar a vida em sociedade, outros fatores foram enfatizados no decorrer das décadas que culminaram em paixão, força e violência, mais sempre em torno dos problemas cognoscitivos (científicos ou filosóficos) que possibilitavam na ascensão do pensamento, da cultura antiga em geral, viabilizando contribuições técnicas, vida social e o poder do mito.

Conforme aconteciam as evoluções nos pensamentos consequentemente influenciavam o material isso possibilitou transformar o saber em teoria que se tornava cada vez mais complexo e de difícil memorização neste sentido a forma oral foi perdendo forças e abrindo espaço para a escrita, outras sofisticções aconteciam ao longo das décadas passando por várias transições, (pré-clássica, clássica e helenística), exe.: “O mundo antigo e sua cultura vieram perdendo em unidade, mas ganhando em riqueza e em

problematicidade” (Franco Cambi, 1999. P.25). “A vida cotidiana” também se modificava e suas praticas tornavam-se cada vez mais ricas e o que mais se cristalizou foi o religioso-antropológico-social, ou seja, começou a forte influência da religião perante a sociedade.

A pesquisa contemporânea realizada sobre o mundo antigo viabilizou uma nova visão sobre a concepção classista (Grego e Romano). “havíamos herdado do neoclassicismo ou diretamente do humanismo quatrocentista e, antes ainda do helenismo e do seu ideal de cultura baseado dos humanistas e dos princípios heurísticos do equilíbrio e da beleza como harmonia” (Franco Cambi, 1999. p.43). Observamos que o pensamento de vida ética e de reflexão filosófica era o tema central até a época neoclássica, mas ao decorrer dos anos essa percepção caiu em declínio e o cotidiano dos indivíduos começando a fazer parte da historia atingindo assim a forma de pensamento das polis marcadas fortemente por lutas politicas, de classes e etnias.

Na nova concepção a complexidade da vida, as inovações e contribuições técnicas eram extremamente valorizadas tomando forma mais articulada e dialética no mundo clássico, nos últimos decênios essa visão se fortificou ainda mais ampliando a questão religiosa, origens sapienciais, oralidade, sexualidade etc. Jean Pierre Vernant autor de vários textos que buscavam a compreensão da tragédia dos mitos, as origens dos pensamentos e foi o responsável da criação da “psico história” que através dos estudos da inquietude do horizonte cultural e múltiplas formas do jogar estudou a mentalidade da polis enriquecendo e problematizando a vida cotidiana.

Contribuiu para as praticas familiares, funções sociais, dimensões imaginarias etc. com isso serviu de mola propulsora para outras obras que significavam a importância dos homens: Jaeger (formação do homem grego) Marrou (educação do mundo antigo), escrita e formação do povo “local” começava a ser prestigiadas com temas ainda intocados como: Escolas abertas, sexualidade, papel da mulher na sociedade e infância.

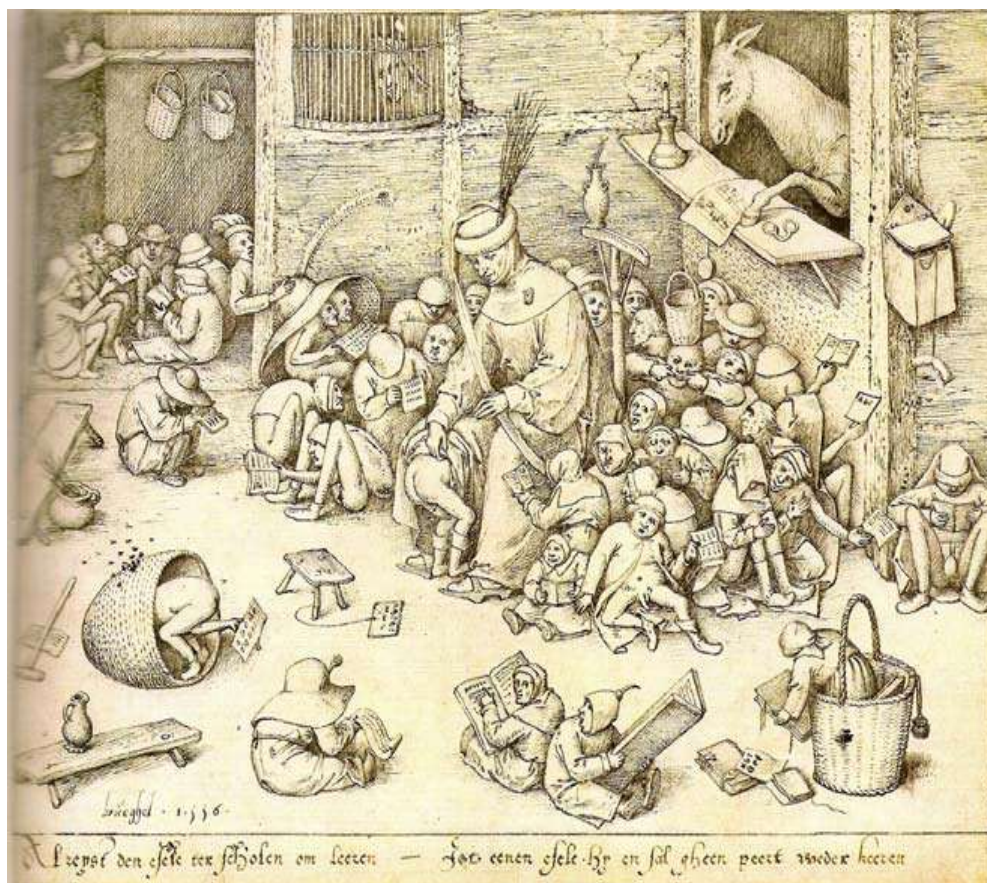
Com isso o centro da vida social firmava-se cada vez mais na instituição escola, no Egito e Grécia, articula-se o aspecto administrativo nas escolas estatais e particulares que formavam os filhos dos dirigentes e classes médias

(instrução básica), a escolaridade passou a ter dois momentos: Taysos (cenáculos de amigos) e colégio (escola). Igualmente é a figura do Pedagogo, já um acompanhante –na Grécia- da criança que se transforma e se enfatiza no mundo mediterrâneo com as experiências dos mestres de “verdade” diretores da vida espiritual e mestres de almas, verdadeiros protagonistas da formação juvenil, basta pensar em Sócrates.

Nasce neste período a ideia da Paidéia que visava a formação do homem através do contato orgânico com a cultura sendo organizada por cursos de estudos – studia humanatatis- uma reflexão estética e filosófica. A teoria da Pedagogia passou por modificações benéficas, mas a sua prática nem sempre era como a teoria porque não havia a autonomia e visava à formação técnica e profissionalizante, somente com o cristianismo as modificações realmente começaram a acontecer tratando-se da afirmação do novo homem que se caracterizava pela igualdade, solidariedade, virtude e humildade, gerando assim um novo modelo de sociedade apoiado e sustentado por valores do evangelho.

A infância era distinta para cada família, pois enquanto melhor era à questão financeira melhor a criação, ou seja, os filhos dos agricultores, artesãos, nobreza etc. tinham várias distinções, desde o horário de acordar a os afazeres, dessa forma a desigualdade começou na antiguidade. A criança tinha jornada de trabalho muitas vezes de 16 a 19 horas diária de trabalho e suas obrigações em casa, deixando sua infância de lado.

### *O Burro na Escola*



Travessias número 01 [revistatravessias@gmail.com](mailto:revistatravessias@gmail.com)

Pesquisas em educação, cultura, linguagem e arte.

Alguns pensamentos influenciaram e influenciam nossa educação até hoje.

## 1.2 Época medieval.

As crianças em geral eram tratadas como adulto em miniatura tendo a obrigação se portar como tal, nesse sentido suas vestimentas, forma de pensar, agir, trabalhar etc. eram iguais aos seus pais e pessoas que estavam no círculo de amizade dos mesmos. Nesta época muitas transformações ocorriam de forma acelerada e descontrolada, muitas de suas perspectivas foram lançadas pelos humanistas e relançadas pelos iluministas e sempre partia dos princípios dos “séculos obscuros”, ou seja, marcado pela transformação, regressão e retorno as condições arcaicas onde as massas dependiam plenamente dos mais ricos (os senhores) e com formas de quase escravidão, povo sofria com a insegurança gerando conflitos e muitas vezes as migrações.

Esta época não se divide somente em duas fortes influências de civilização, antigo e o mundo moderno, foi marcado pela formação da Europa cristã sendo pré-requisito para a formação do homem com empenho produtivo, consciência individual, identidade supranacional e formação da sociedade orgânica que possibilitou a ascensão pessoal e evolução dos princípios da matemática e da lógica. A igreja era centrada em transmitir valores religiosos e de autoridade, mas com isso causava pensamentos adversos por alguns e gerava uma abertura para a fenomenologia de formas políticas e auxiliava na fundamentação do ideológico e imaginário dos povos ex: Bruxas, mitos, lendas, técnicas literárias etc.

Houve várias disputas de terras e espirituais cercadas do poder imaginário, ideológicos e princípios religiosos. Com isso o cristianismo ganhava forças e alcançava uma sofisticação na qualidade influenciando o desenvolvimento da Escolástica, possibilitando uma expressão espiritual e a cristalização do ideal da fé, cultura e ritos, mas ao decorrer das décadas as separações de alianças e formação dos Estados – nações culminaram em crises entre a igreja e o império “A igreja foi o “palco fixo” por trás do qual se moveu toda a história da idade média e um dos motores do seu inquieto desenvolvimento (ao lado do império e da cidade) talvez o motor por excelência” (Franco Cambi, 1999 P. 145). O império sempre que possível estabelecia condições para a evolução das sociedades, condições autoritárias que resultavam em castigos e mortes de civis.

A igreja aperfeiçoou sua práxis com as pessoas e modificou a forma de pensar em escola, o termo escola foi criado na idade média, à arquitetura, os professores, os alunos, hierarquia e procedimentos eram pensados pela igreja. Com isso também estabeleceu a sua práxis disciplinar que era transmitido através de prêmios para os excelentes e castigos para os “desobedientes”, as avaliações, o papel, conteúdos culturais, latim, gramática, filosofia, metafísica etc. foram incluídas para o desenvolvimento e aproveitamento dos educando. Toda a educação enfatizava o poder da igreja e voltada à ordem e disciplina do povo em relação a deus e outras formas de pensamentos era encarada como pecado, desvio de conduta e muitas vezes o indivíduo era expulso da comunidade cristã com isso gerou o duplo imaginário: um aristocrático e o

popular, o primeiro era voltado a uma visão purista, mística, teológica, valorizando o poder da fé e o segundo é voltado ao homem em sua totalidade exercendo a visão simplificada da religião e também a “carne” como o Dante na sua divina comédia que gerou o carnaval e outras festividades.

IMPÉRIO.

IGREJA.



Fontes:

[http://1.bp.blogspot.com/\\_FZQ7oi0SOow/TAKHR1Pp1FI/AAAAAAAAABRg/UNi4LOHOuel/s1600/piramide+social.gif](http://1.bp.blogspot.com/_FZQ7oi0SOow/TAKHR1Pp1FI/AAAAAAAAABRg/UNi4LOHOuel/s1600/piramide+social.gif)

### 1.3 Época moderna.

Podemos verificar o divinciliamento dos povos e a forma individual e racional de pensar o ser humano isso se deu com o fim dos quatrocentos, a descoberta da América, expulsão dos mouros etc. começando um novo ciclo histórico em que a homogeneidade e estruturas orgânicas eram enfatizadas e transformadas de acordo com as realidades dos povos, conforme o decorrer das décadas os debates eram cada vez mais complexos e decisivos para a organização social. Pensadores executavam análises da antiguidade e idade

média no geral, e com isso mais a modernidade se preparava para o novo causando um declínio da velha sociedade de ordens que era típica dessa época, a nova forma de pensar se baseava na igreja e no império, mas também na sociedade, família e comunidade valorizando a forma cultural e social, com o número menor de idealizadores das normas ficou mais fácil à ruptura econômica, assim se laicizava e nascia a tomada política que centralizava a ordem pública e autoridade sobre a sociedade.

Essa autonomia possibilitou modificações na forma de pensar a educação passando de teórica para científico – técnico que quer interpretar e transformar o mundo em proveito do homem como posteriormente dirão Bacon e Galileu, esta forma técnica de pensar culminou uma revolução em diversos âmbitos: “geográfico, econômico, político, social, ideológico, cultural e pedagógico” (Franco Cambi, 1999. P.197). No decorrer das décadas o sistema econômico que era da época medieval, ou seja, a base da troca passou a ser o modelo capitalista baseada no comércio (mercadoria) e no dinheiro gerando um lucro para o desenvolvimento das cidades e outros investimentos nascendo o Estado patrimonial que se assentava nas mãos dos soberanos distribuindo o poder capilarmente pela sociedade, ascendendo à escola como produtora de qualificação para o exercício da burocracia levando o surgimento de mais uma classe social: a burguesia que nasce nas cidades visando essa nova forma de pensar e pondo-se contra a aristocracia sancionando a autonomia do poder.

Com essas modificações desenfreadas a educação começa sua “revolução”, explorando os diversos meios de encontrar a razão, modificando seus valores estabelecendo novos modelos de interesse da ideologia e a cultura implicando na visão de mundo e construção dos saberes. Instaurando a Paideia que visava a livre formação do indivíduo e o ser humano aos poucos vai se adaptando em sua condição e transição para homo Faber que significa o sujeito com indivíduo, ligado automaticamente com a cidade, estado e sujeito ativo nos interesses sociais.

A educação neste período passa por uma de suas maiores transformações, pois tem como o objetivo educar o cidadão de forma ativa perante a sociedade, deliberado de vínculos e ordens aberto a fé laica e novos meios de

comunicação, deixando de ser monopolizada pela igreja e abrindo espaço para as novas tendências como formação continuada, oficinas e instituições sociais (hospitais, prisões e manicômios) controlando a sociedade e operando no sentido educativo. A escola acaba se tornando o principal meio de transmissão de conhecimento e cada vez mais orgânica sendo funcional para o desenvolvimento da sociedade em âmbitos de competência, a forma científica ganha forças e auxiliam na compreensão física, moral e social, nascendo assim a Pedagogia como Ciência e a Pedagogia Social que procura entender o sujeito em seu conjunto que desempenha o papel de formar os cidadãos críticos, articulado, produtor e dirigente. Conseqüentemente nasceu a Pedagogia Antropológico-Utópica que desafiou o atual modelo e se evidenciou conforme as décadas através de pensadores como Comenius e Rousseau.

Nesse mesmo período as formas, costumes, valores foram se modificando conforme o avanço da educação, muitos escritores tiveram extrema importância para que isso ocorresse como: Elias no processo de civilização, Weber na racionalização, Foucault na vida social. A institucionalização foi se arraigando cada vez mais e a sociedade modificou por completo sua ideologia, a etiqueta, a política e a cultura, e com isso as classificações tornaram-se enfatizadas como: loucos, criminosos, doentes, pobres, órfãos etc. essas modificações começaram a retirar a responsabilidade dos estados e transferir para as sociedades e famílias, e conseqüentemente abraçaram as causas passando a centralizar cada vez mais as experiências formativas do indivíduo (cultural, ideológica e profissional). As duas instituições assumiram o compromisso de formação da infância até à adolescência segundo o modelo social aprovado e definido.

A família criava seus primogênitos com a intenção de auxiliar nos afazeres sejam eles domésticos ou comerciais, trabalhavam como adultos e não tinham uma infância adequada, somente nos anos seiscentos começou-se essa preocupação e a escola tornaram-se prioritária para o desenvolvimento do aprendizado tradicional, deixando de ser desorganizada e descontrolada, a escola modificou totalmente sua estrutura para atender com mais qualidade o educando, pois planejava minuciosamente suas aulas, distribuía os alunos de acordo com sua faixa etária, reorganização disciplinar e voltando-se aos

campos da psicologia que vinha se descobrindo. O foco escolar era o aprendizado, a autodisciplina e o exame que tinha a função de formação, normatização e coerção do educando que passava por um processo de mecanização e repetição dos conteúdos. Principalmente nos anos noventa a escola foi duramente criticada porque estava na transição de conformação para libertação, ou seja, o processo escolar encontrava-se numa forma mecanicista de ensino e estava em transição como uma nova identidade educativa que atribuiu um papel central à família e à escola priorizando o tempo livre do educando para programação das informações (reflexão).

### **Revolução humanista.**

Neste período houve duas linhas de pensamentos que mostravam as formas distintas de organização, a humanista e a renascentista, ambas alcançavam seus objetivos que era atitude do homem diante dos problemas do cotidiano e do mundo, o humanismo tinha como ponto de partida a filologia e a literatura enquanto o renascimento era voltado para a filosofia e a ciência.

O renascimento teve suma importância para o desenvolvimento da educação, da política, da sociedade etc. Sancionando a formação dos estados nacionais e regionais na Itália causando o fim de duas potências da época medieval, o papado e o império, e também a afirmação da burguesia ativa e industrial que centralizava a propulsão econômica e cultural das cidades, mas sempre pensando na própria ascensão, com isso é gerado o monopólio dos comerciantes, banqueiros e artesãos que influenciam diretamente no desenvolvimento econômico e cultural durante todo o século XV que predominou com muita força e violência.

O pensamento do homem evoluía e sua ambição também passando a se intitular “senhor do mundo” onde a religião era deixada para segundo plano e os negócios para primeiro, nascendo o mercador e uma nova visão de valores éticos e sociais que não existe espaço para a tradicional hierarquia nobiliárquica e eclesiástica. Com isso a forma de se pensar educação foi se modificando e sendo enfatizadas em suas problemáticas sobre a teoria e a prática, dessa vez não era pensada somente por educadores e pedagogos mais por todas as pessoas que tinham interesses, políticos e burguesia, que tinha

o objetivo de formar o educando poliédrico e polivalente capaz de exercer diversas funções na sociedade. As leituras realizadas eram da época medieval com seus grandes pensadores mais com a visão atual da época, ao decorrer dos séculos também foi se alterando essa visão, abrindo espaço para duas novas perspectivas: **“os jogos e a educação física, no âmbito de uma revalorização, depois de decidida negação medieval do mundo físico e natural, e mais ainda de descobrir a infância, o valor da vida infantil, da sua especificidade e de assegurar-lhe um lugar não secundário no quadro do mais amplo contexto social” (Franco Cambi, 1999. p. 226).**

Agora a visão da infância passa a ser compreendida pela primeira vez como afirma o Philippe Áries “o sentimento da infância” começa a ser encarada com maior dedicação e cuidados, a criança começa a ser estimulada em sua totalidade preservando sua pureza e inocência imaculada. Esse processo foi lentamente sendo incorporado pela sociedade com eficiência e coesão, mais somente os filhos da burguesia tinham o maior acesso disponibilizando de maior tempo que o restante da sociedade. A educação trazia novidades como o teatro, música, geometria, matemática etc. uma educação completa não poderia castigar o educando e neste período vão se delineando e repensando os modos de punição do educando, porque o “amor natural” se dá através do tempo e da livre expressão. O humanismo foi a mola propulsora para o desenvolvimento da educação e estabeleceu um olhar crítico sobre a infância beneficiando e fortificando a importância da formação como um todo.

No século XVI teve início a pedagogia moderna sendo o palco de fermentações (rebeliões, transformações e rupturas) marcado por profundas contradições que invadiram os campos políticos, econômicos e culturais, no âmbito educacional a transição se deu da imitação (leituras antigas) para a criação de uma nova estética educacional mais ousada expandindo seus limites e exaltando sua liberdade. A escola passou por esse processo lentamente adequando-se a nova proposta curricular e com novos “agentes” (família, escola, imprensa, associações etc.), e dessa forma o controle que possuía foi se perdendo para sociedade disciplinar que exerce seu poder com a intenção de reger, vigiar e reprimir, mecanizando o sistema de ensino e alienando o educando e o adestrando para o modelo das fábricas. Os administradores das

idades tem a obrigação de oferecer escolas públicas e laicas de qualidade para a sociedade ofertando o ensino para a formação culta e respeitadora das leis favorecendo a paz social. “O mestre deve possuir em justo equilíbrio serenidade e amor, já que “com amor” obtém-se muito mais do que com medo servil e coerção” (Martinho Lutero, s/d p. 250).

Nos séculos XVI, XVII e XVIII, os processos educativos incidiram na profissionalização, na especialização da oficina artesanal e formação de caráter humanístico – religioso, primeiramente era enfatizado a manufatura e depois à fábrica mais sempre com o objetivo normatizado, de sociabilidade, regulador e limitado por interdições. A família torna-se cada vez mais o eixo centralizador da formação moral e a escola tem como objetivo a organização por faixa etária, socializar e programar e executar atividades pertinentes, atualização dos conteúdos ofertados. Para que isso ocorresse várias barreiras foram sendo superadas e Comenius com sua forma inovadora de pensar na educação possibilitou a ascensão por meio de conteúdos diferenciados como: ciência, história e utopia, e com um pensamento fortemente original, nasceu à escola moderna racionalizada na estrutura e nos programas e valorizada na sua função civil.

### **Universalização da educação.**

Frankfurt – Wolfgang Ratke (1571-1635) elabora um ideal pansófico que traz um método fundamental para a aprendizagem que tem o objetivo de ensinar o educando conforme segue o curso da natureza e procedendo do mais simples para o mais complexo, do conhecido para o desconhecido com isso o conhecimento de Comenius foi sendo deixada de lado e o sistema de *mnemonicum* enfatizado, ou seja, a educação volta ser centralizada na religião. Quando estudadas as dimensões religiosas e “pansófica” na íntegra retomaram os estudos de Comenius, mas não com a mesma magnitude de antes, hoje considerado um dos elementos centrais da Pedagogia.

A autonomia da Pedagogia se deu através do ponto de vista que afirmava: o poder da disciplina autônoma em relação à filosofia e a teologia com seus princípios gnoseológicos e epistemologicamente fundamentada, Comenius em seus estudos critica duramente a sociedade em geral mostrando que a escola

é para poucos e que somente as pessoas com melhores condições financeiras podem participar do sistema escolar com maior qualidade, questiona a metodologia e o conteúdo abordado, “a ordem que desejamos que constitua a ideia universal da arte de ensinar e de aprender tudo só pode ser extraída da escola da natureza” dessa forma a educação tem que ser universal e sem distinção de sexo ou classe social classificando em quatro graus escolares: escola maternal (infância), escola nacional ou vernácula (meninice) escola de latim ou ginásio (adolescência) e academia para a juventude (universidade). Outra classificação era: Pancholia (educação em todas as fases da vida), Pambiblia (estudo do saber mundo, mente e revelação) e Pandidascalia ( tudo à todos, simplicidade, espontaneidade e brincadeira), dessa forma o ser humano que esta em constante construção tem fases que fazem sua distinção e possibilita interagir com maior facilidade ao meio que esta inserido.

Essas distinções possibilitam e deixa mais nítida a separação das classes, Europa, século do absolutismo, com o novo modelo de educação (nobres e educação do povo) a primeira é de preceptores particulares “seminários dos nobres” que além de aprenderem a ler e escrever contava com aulas de equitação, caça, esgrima e a dança. A segunda conta com os princípios da igreja que atendia somente poucos alunos e fornecia o básico da educação que era ler e escrever. Ao mesmo tempo Fénelon com sua concepção educativa visa algumas características específicas da idade infantil mencionando que o educador tem por obrigação o entendimento e a importância dos “ensinos indiretos” que tem a centralidade do jogo e das “histórias” no processo educativo; “a infância se caracteriza pela “maciez do cérebro”, faz que tudo nele se imprima facilmente pela “curiosidade”, por um movimento fácil e continuo e por uma “inquietação” que deve ser constantemente orientada se quiser utiliza-la para fins educativos” (Fenelon, 1687. s/d).

La Salle (1651-1719) foi sacerdote de ordem nobilitar dedicando-se a escola do povo, no qual o ensino é para todos os rapazes que “abraçam a suposta religião reformada” e é fundador da escola normal (formação de mestres) essa escola tem como objetivo a formação profissional e catecismo, e conforme alguns roubos aconteciam na sociedade teve a ideia de elaborar e fundar escolas dominicanas e para menores infratores ambas prezava pelo

rigor, seriedade, alheia de risos e ao jogo sendo regrada com severas punições. Francke (1663-1727) influenciado por Comenius e Jacob Spener cria a “escola dos pobres” (gratuita para crianças carentes), “escola Burguesa” (para rapazes de grupos abastados), a “escola latina” (preparação para a universidade), “pedagogium” (superior com orientação literária e científica) e “escola normal” (para formação dos mestres). Com todas essas variedades surgindo praticamente ao mesmo tempo muitos conflitos foram eclodindo e a sociedade se encontrava em pleno descontrole gerando uma nova revolução que modificará a sociedade por completa a: “Revolução Científica” que culminou no nascimento do método científico onde Descartes, Newton, Bacon, Comenius etc. foram a mola propulsora para os princípios do mecanicismo e a formulação de um novo critério para iniciar a visão laica e científica do mundo, nasce a escola moderna.

A escola moderna nasceu no século XVII, “minuciosamente organizada, administrada pelo estado, capaz de formar o homem-cidadão, homem-técnico, homem-intelectual e não mais o perfeito cristão ou o bom católico como ocorria ainda na escola dos anos quinhentos, quase toda nas mãos da igreja” história da Pedagogia pg. 305. A mesma é marcada pela sistematização do ensino, divisão por idade, exames etc. auxiliou no desenvolvimento de outras áreas do saber como: artilharia, engenharia etc. oferece dois grandes instrumentos para o desenvolvimento do imaginário individual: O romance e o teatro que visam a problematizar questões do cotidiano por reflexões jurídicas, filosóficas, sistematização ou social. Miguel de Cervantes (1547-1616) escreveu uma das obras mais importante da época e muito estudada até hoje Dom Quixote (1605), o teatro com Pierre Corneille (1606-1684), Moliere (1622-1673) Willian Shakespeare.

A literatura para infância, contos de fadas e fabulas também se modificam, tornava-se mais atraentes e visam a despertar e aflorar curiosidades e pensamentos com: Esopo e Fedro, Corvo e a Raposa, A Raposa e as uvas etc. a forma de pensar a literatura, a dramaturgia, sociedade, infância e educação estava intensamente sendo repensadas e criando mais convicção e força com o surgimento das ideias de John Locke (1632-1704) foi fundador do empirismo em nível gnoseológico e metafísico, contribuiu com a tolerância em

uma dura polêmica contra o autoritarismo e suas punições corporais como métodos educativos e sim por princípios de liberdade e autonomia do educando. O processo educativo do futuro gentleman que Locke criou tem o objetivo de “educar bem seus filhos é dever e preocupação dos pais e o bem estar e prosperidade da nação depende da sociedade e dos mesmos...” Locke, 1670. Seu pensamento se divide em quatro partes: 1- A menssana incorpore sano, afirmada como um “estado feliz neste mundo” e como critério-guia de educador. 2- A importância de raciocinar com as crianças “como meio de ensino”.3- A propriedade da formação pratica-moral em relação à intelectual e do critério de utilidade das disciplinas e ensinar aos jovens. 4- A centralidade da experiência, que desenvolve a natural curiosidade das crianças, amadurece seus interesses e se afirma também através do jogo e do trabalho.

Este modelo de educação só termina na formação completa do ser humano que se inicia ao nascer e termina ao morrer, dessa forma a educação e o desenvolvimento humano esta em constante modificação.

#### JOGOS INFANTIS

#### PIRÂMIDE DO CAPITALISMO



Fonte:

<http://2.bp.blogspot.com/-5mYxdSNgwal/T3IFeDkqw7I/AAAAAAAAAFI4/MfyHecedtGw/s1600/Bruegel-childrengames.jpg>

[http://www.nodo50.org/aversaoaestado/piramide\\_do\\_capitalismo.jpg](http://www.nodo50.org/aversaoaestado/piramide_do_capitalismo.jpg)

### **1.3 Época contemporânea.**

Nasce em meados de 1789 com a revolução francesa visando o equilíbrio social, econômico e político eliminando o Ancien Régime que era regido por sociedades medievais da ordem, iniciando um modelo totalmente novo marcado pela inquietação e por constantes renovações ( abertura para o futuro, o pluralismo e de caráter conflitante) e as modificações na estrutura social foram influenciadas pelas revoluções : “ desde 1789 até 1848, depois até 1917 e até 1945, a história dos últimos dois séculos é marcada justamente pelas tensões revolucionárias, pelas rupturas que elas implicam e pelas exigências ( de guinada em relação ao passado, de reconstrução *abi mis* da sociedade advento da “sociedade justa” – ou mais justa”. Pg.378 História da Pedagogia. Também teve forte impacto a revolução industrial que com o sistema fabril, ou seja, com as fabricas de larga produção influenciaram a sociedade com a intenção da mão de obra barata e manipulação de massas nascendo o proletariado, a industrialização nasce do lado dos movimentos nas classes sociais que conseqüentemente gera a organização do povo para seus direitos e devidos reconhecimentos.

Na educação as transformações ocorriam desenfreadamente integrando ciência e filosofia, experimentação e reflexão crítica, num jogo sutil e muito complexo, o surgimento de uma das etapas da fenomenologia se deu através destas mudanças e conotações teóricas: orientações de valor, modelos de formação, estratégias e táticas e instrução. Dessa forma a educação era marcada por uma ideologia que Marx já havia mencionado onde as “ideias dominantes” tinham força e impulsionavam as classes dominantes a exercerem seu poder nos dominados.

Nesta época grandes pensadores com Pestalozzi a Capponi, de Comte a Gentile, de Dewey a Luhmann mencionaram a posição de pedagogia e o que significava dentro do “nicho” da sociedade, em particular Dewey com sua inovação social e cultural. Nesse sentido a escola tornou-se obrigatória para todos e as famílias tornaram-se ainda mais nucleares, com isso a padronização das escolas começaram a ganhar força assim gerando uma dependência de teorização como mencionava Dewey, Durkheim e Weber.

A pedagogia além da padronização sofreu com o totalitarismo no seu conformismo expressas por Gramsci em Americanismos e fordismos ou nas ideias de Weber, no fascismo, nazismo e stalinismo perdeu totalmente sua autonomia, senso inovador e criticidade. Ao decorrer dos anos ficou muito claro os objetivos que a pedagogia almejava alcançar e com isso a educação sofreu modificações que visavam sua melhoria em relação ao educando, as mulheres e ao deficiente. A infância já mencionada por Ariès ganha espaço privilegiado em meados do século XIX colocando a criança no centro da pedagogia separando a criança do adulto e do espaço escolar criando um espaço na idade pré-escolar que teve a nomenclatura de “jardim - de - infância” e se cristalizou depois de Rousseau com a puericência e Montessori com sua fala “o pai do homem”.

Em particular no século XX a infância foi colocada no centro das atenções e por Ellen Key tratou como “o século das crianças”, pois se tratava do resgate da infância, da importância da criança na sociedade, mas essa importância era restrita a algumas classes, nesse mesmo período a mulher conquista seu espaço equiparado ao do homem e o deficiente aos poucos é inserido nesse mundo através da Maria Montessori com sua técnica inovadora que auxiliava o educando através de jogos ( nasce a pedagogia especial). Houve muitos conflitos para a realização dos feitos porque passavam por aprovações e reprovações da sociedade.

Ainda no século XX as escolas “normais” tinham como missão a formação do educando voltada para o cognitivo e posteriormente para a produção, logo esse pensamento foi perdendo força e abrindo espaço para a “escola nova” que tinha o objetivo de formar o educando em sua totalidade e não com princípios

para o trabalho como idealizava Gramsci, “Eixo cultural que é cada vez mais nitidamente indicado na sofisticação dos conhecimentos, na sua compreensão epistêmica, e metaepistêmica, através de um controle lógico sistemático que sublinhe sua complexidade e estrutura regulativa, ligada ao “aprender a aprender””. (Franco Cambi, 1999. P.397).

Com esse pensamento a escola passou por varias reformas que possibilitou a visão critica sobre os processos de revisão, de reprogramação, de reorganização setorial e global, trazendo um novo modelo de escola pluralista, produtiva e aberta.

A pedagogia saiu do centro do campo filosófico e caminhou para o científico se articulando cada vez mais e centralizando-se na ciência autônoma dividindo em diversas áreas do saber como: Psicologia, Sociologia, Antropologia e Psicanalise, contudo a filosofia não desapareceu totalmente sendo delegada de uma reflexão em torno do rigor epistêmico da pedagogia baseando-se no empírico e critico teórico com isso o saber tornou-se mais radical e não linear causando uma equilíbrio entre os diversos saberes. O pedagogo-psicólogo americano Jarome S. Bruner auxiliou a criação da “teoria da instrução” tendo o uma atenção limitada sobre os problemas sociais, mas enfatizando aprendizagem e a instrução científica que culminou na construção da linguagem dos conceitos psicopedagógicos.

Jean Piaget (1896-1980) foi o teórico da epistemologia genética tornou-se uma espécie de “fundamento” da nova pedagogia cognitiva, “segundo Piaget a mente infantil é caracterizada por uma inteligência que parte dos comportamentos animistas e subjetivistas, mas descobre e se adapta gradativamente à objetividade e a um uso formal cada vez mais abstrato dos conceitos lógicos, regulando o próprio processo de desenvolvimento através dos princípios biológicos da “assimilação” e “acomodação” que ligam estreitamente a mente infantil ao ambiente” (Franco Cambi, 1999. P. 610).

A primeira concepção egocêntrica na infância à fase adulta se divide em quatro partes: 1- fase motora (0-03 anos), 2- fase intuitiva (03-07 anos), 3- fase operatória concreta (07-11 anos), 4- fase hipotético dedutivo (11-14 anos). Para que essas fases se concretizem Piaget menciona a escola ativa que tem a

missão de possibilitar “um método que lhe servira para a vida toda” auxiliando sua mente e desenvolvimento cultural.

Vygotski e Bruner colocam-se na mesma linha de pensamento retomando criticamente alguns de seus princípios fundamentais da estimulação, o jogo que era o princípio da estimulação, imaginação e inserção de regras e respeito na criança, estimulando suas potencialidades, mas ao decorrer nos anos foram se distanciando nos pensamentos e criando novas concepções de educação.

A escola passa por modificações que foram cruciais para a formação de hoje, conforme as evoluções da historicidade da educação podem constatar que as divisões: jardim da infância, escola primária e secundária reorganizava a turbulência que a educação percorreu nesse sentido “a escola é assim submetida a uma dupla instancia: por um lado, difundir a cultura desinteressada, que forma e nutre a inteligência e a pessoa; por outro, criar profissionais” (Franco Cambi, 1999. p.627). Assim aparece dividida em quatro partes a educação de forma problemática no decorrer dos decênios mais sempre visando seu aprimoramento não linear mais conflituoso e com retrocessos e avanços.

## **Capítulo 2**

### **A importância dos jogos no cotidiano.**

Anteriormente no capítulo 1 minha pretensão foi entender um pouco da história da educação, seus desafios e conflitos, e a partir de agora analisar a importância do jogo simbólico na educação infantil, pois acredito que temos que compreender a educação antes começarmos a analisar o jogo simbólico que é de suma importância no desenvolvimento cognitivo e sensorio motor de cada educando. Quando mencionamos educação entramos em um campo pouco conhecido e muito criticado por isso é necessário que tenhamos a oportunidade de conhecermos sempre mais do que estamos acostumados e é nesse sentido que a criança é um ser curioso e criativo a procura desvendar, criar mistérios e brincadeiras.

Quando falamos a palavra jogo nos remete ao tempo da nossa infância que em muitos casos podem ser duradouros ou não depende do meio em que estamos inseridos e por isso precisamos compreender a história dos jogos, pensamos que os jogos estão relacionados com a modernidade e com o início da preocupação da infância, mas isso não é verídico porque os jogos e brincadeiras começaram com os animais segundo Mir (1997) pode-se dizer que o jogo é uma manifestação otimista, alegre e plena de energia vital, uma atividade humana repleta de significados que, ao mesmo tempo em que

permite a aprendizagem, também provoca prazer. Constitui uma categoria primária de vida que qualquer um é capaz de reconhecer imediatamente, encontrando-se tanto entre os animais, quanto em seres humanos.

Alguns jogos tem sua gênese de ritos religiosos, festividades e atividades de iniciação registrada por povos mais antigos (primitivos) que foram passando de geração para geração, quando mencionamos jogos nos permitimos a voltar ao passado e explorar suas reminiscências, ou seja, dar vida ao passado. Para a antropologia falar em jogo é estudar antes das formações culturais e ao praticar os jogos e brincadeiras os povos primitivos foram constituindo suas culturas e seus costumes.

“O primeiro jogo foi encontrado na cidade sumeriana de Ur, considerada a pátria de Abraão, o jogo real de Ur, data, aproximadamente, de 4.000 AC” (Brinquedos e Brincadeiras, 2010. p.13). Outros jogos também foram encontrados e relatados, a mitologia também fora criada pelos homens no qual eram amaldiçoados ou se servira de grandes feitos, podemos verificar nas lendas de Ramsés, Zeus, Aquiles etc.

#### JOGO DE UR.



Fonte:

<https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http>

Os gregos inventaram as olimpíadas que até hoje são realizadas com diferentes modalidades inclusive na educação já existia o habito de jogos inclusive o futebol onde a bola representava o astro sol. Alguns exemplos de brinquedos e brincadeiras que são utilizadas até hoje mais que sua nomenclatura foi modificada:

O jogo da trilha que os fenícios inventaram que hoje recebe o nome de tabuleiro, brincadeira de aro pelos gregos que hoje recebe o nome “empurra purra”, o jogos das pedrinhas pelos gregos ou cinco Marias (hoje) etc. Os jogos aconteciam em diversas partes do mundo tendo um significado específico para cada sociedade e se transformando de acordo com a evolução do homem, o ato de jogar esta inserido em diferentes momentos da historia e tem por definição no dicionário de passatempo, divertimento, brinquedo e zombaria. “a palavra jogo indica atividades que caracterizam pela presença de regras fixas, enquanto a brincadeira supõe a existência de normas mais flexíveis, que se transformam facilmente em função da mudança dos objetivos” (s/d).

A palavra brinquedo nos mostra o concreto ou material e a brincadeira nos remete ao ato de brincar com o brinquedo sem a utilização de regras na maioria das vezes sendo assim o brinquedo é apenas o suporte da brincadeira sendo produzido por ela mesma ou não. A criança tem o poder de transformar os brinquedos em diversos outros dando asas a sua imaginação.

Podemos verificar em todos os casos e sem exceções o brincar na educação primaria, ou seja, na educação que a família esta ligada diretamente com o desenvolvimento da criança que todas possuem uma curiosidade extrema porque sempre estão a observar ao redor e procuram formas de brincar mesmo que não tenham recursos materiais para que se concretize a imaginação supre e a brincadeira começar sem demora.

Esse ato de brincar que muitas vezes são reprimidos porque esta fazendo muita bagunça ou muito barulho esta possibilitando a criança se desenvolver cognitivamente e sensoriamento, pois é nessa movimentação que esta colocando em pratica o seu aprendizado e adquirindo noções de socialização,

muitas vezes conhecendo seus limites corporais. O jogo sem recursos materiais passa a ser considerado como a linguagem dos sonhos que auxiliam nas resoluções de problemas do cotidiano ou até mesmo se espelhando em algum adulto quantas vezes tivemos a oportunidade de presenciar uma criança tomando um chá com as amigas, sendo a professora, consertando os brinquedos etc.

São situações que a criança observa no seu redor e transfere esse aprendizado colocando em prática nas brincadeiras, isso possibilita sua interiorização e cristalização dos valores e princípios que são transmitidos diariamente.

“os psicanalistas, por exemplo, a partir das obras de Freud (1948) Além do princípio do prazer, mostram como o jogo se assemelha ao sonho, porque é uma forma de linguagem utilizada pelo ser humano, de tal sorte que, por meio dela, torna-se capaz de resolver problemas que, de outra maneira, muitas vezes, não conseguiria” Pg. 37 brinquedos e brincadeiras. Podemos dizer que o jogo possibilita o equilíbrio físico e mental de cada criança e pode ser caracterizada uma atitude subjetiva que se utiliza de indeterminação e incertezas para adentrar neste mundo significativo.

Quando a brincadeira começa as regras podem ser adaptadas de acordo com a realidade dos participantes para facilitar ou dificultar mais o tema gerado, na educação secundária não acontece dessa forma porque os jogos se tornam dirigidos que tem por finalidade alcançar o objetivo, ou seja, o professor de educação física passar um jogo para os educandos e eles tem que realizar com as normas que ele inseriu ou devem chegar ao objetivo esperado, às regras não são mais elaboradas pelas crianças tomando um rumo distinto muitas vezes do que elas desejavam.

Assim os educandos vão se adaptando as regras que não são mais as primárias e sim as secundárias ou iniciação ao processo de socialização que tem o objetivo de mesclar os diversos valores e adapta-los ao modelo geral da sociedade. O processo de socialização tem como objetivo o jogo dirigido que através de intervenções pedagógicas possam auxiliar o educando em suas dificuldades e minimizar suas “deficiências” em relação ao restante da sala.

Alguns pensadores dizem que este tipo de jogo (jogo educativo ou pedagógico) não pode ser considerado como jogo já que limita os educandos e naturalmente tem um impedimento na livre escolha da criança, esse assunto gera uma dicotomia entre vários pensadores, pois o jogo livre a criança passa por um processo evolutivo de acordo com seu ritmo e muitas vezes criando suas próprias regras já no jogo didático existe uma forma de trabalho subentendida, mas a utilização dos jogos na segunda forma Claparède (1927) afirma que existe desde a antiguidade na educação popular e não afetava diretamente no desenvolvimento das crianças.

Não podemos deixar de mencionar a função de exploração que existe no ato de jogar em ambos os tipos de jogos porque possibilita e enfatiza a criação de hipóteses, de significações e re-significações etc. por isso se torna necessário criar ambientes e novos brinquedos para transformar mais desafiador e inusitado as “obrigando” sempre a descobrir, manipular, aprender e buscar novas soluções para as distintas novidades.

Três pensadores discutem a prática do jogar e possuem opiniões que se interlaçam de acordo com a evolução dos pensamentos: Caillois (1958), Chateau (1987) e Piaget (1978).

Caillois separou o jogo em dois momentos distintos o primeiro visa a “paidia”, ou seja, a liberdade, alegria e a arte de improvisar. O segundo como “ludus” pelo gostar da dificuldade na sua prática. Nesse sentido enxerga o homem esquivo que utiliza de sua destreza para evolução e com controle pessoal, mostrando suas habilidades através dos jogos de competição. Piaget mencionou três tipos de jogo: os de exercícios, o simbólico, ou faz de conta, e os de regras, se estabelecem consecutivamente começando pelo pré-verbal passando no simbolismo e encerrando no de regras, os de exercícios estão relacionados a repetição ou imitação, simbólico é quando a figura (conceito) se transforma em imagem distinta da realidade e os de regras quando baseia-se no período da alfabetização que pode ser o jogo de cartas que necessitam de normas para realização do mesmo.

Chateau diz que o jogo para criança está diretamente relacionada com o trabalho do adulto e divide em três partes o mesmo: jogos funcionais, jogos

simbólicos e jogos da sociedade, são baseados no decorrer dos anos da criança e retrata que a infância tem começo, meio e fim dessa forma os funcionais é o início, simbólicos o meio e o jogo da sociedade é o fim o preparando para a vida adulta e crianças que não passam por esses estágios pode ter dificuldades na formação de sua personalidade.

A tabela abaixo retrata os três estágios do corpo em que o brincar possibilita no desenvolvimento cognitivo, sensório motor e social / emocional, este quadro tem como objetivo nos mostrar que além de servir para as crianças na educação primaria ou secundaria também influência na idade adulta e na terceira idade.

	FORMA BÁSICA	DETALHE	EXEMPLOS
BRINCAR FÍSICO	Motor amplo	Construção Desconstrução	Blocos de montar Argila / areia
	Motor fino	Manipulação Coordenação	Blocos de encaixar Instrumentos musicais
	Psicomotor	Aventura Movimento criativo Exploração sensorial Brincar com objetos.	Aparelhos de subir Dança Modelagem de sucata Mesa de descobertas
	FORMA BÁSICA	DETALHE	EXEMPLOS
BRINCAR INTELLECTUAL	Linguístico	Comunicação explicação	Ouvir / contar histórias
	Científico	Exploração Investigação	Brincar com água Cozinhar
	Simbólico	Representação	Casa de bonecas
	Matemático	Faz de conta	Teatro
	Criativo	Estética Imaginação	Pintura Desenho

	FORMA BÁSICA	DETALHES	EXEMPLOS
BRINCAR SOCIAL EMOCIONAL	Terapêutico	Agressão Regressão	Madeira Argila
	Linguístico	Comunicação Interação	Marionetes Telefone
	Repetitivo	Domínio Controle	Qualquer coisa
	Empático	Simpatia Sensibilidade	Animais Outras crianças
	Autoconceito	Papéis Emulação	Cantinho da casa “oficinas” de serviço
	Jogos	Competição Regras	Jogos de palavras Números

Podemos verificar na tabela acima que parte dela se enquadra em nosso cotidiano por mais diversificado que seja e com certeza temos uma reflexão sobre o assunto, mesmo já conhecendo ficamos surpresos ou entusiasmados com a ideia que essa tabela proporciona estamos quase nos colocando no lugar da criança ao descobrir a mesma o ser humano é curioso e investigativo por natureza isso possibilita o aprendizado mais rápido e eficaz. Na educação infantil ao se utilizar jogos pedagógicos estamos trabalhando essa tabela quase por completa dependendo da atividade que estaremos utilizando e garantindo o desenvolvimento esperado / desejado, mas precisamos nos atentar ao tempo de absorção de cada educando para não atrapalhar seu desenvolvimento.

Com diferentes visões e interpretações da historicidade do jogar e brincar podemos refletir o processo de evolução do homem e a importância que o brincar tem para o desenvolvimento cognitivo e sensório-motor das crianças e para que isso ocorra existe a necessidade de compreendermos as diferentes

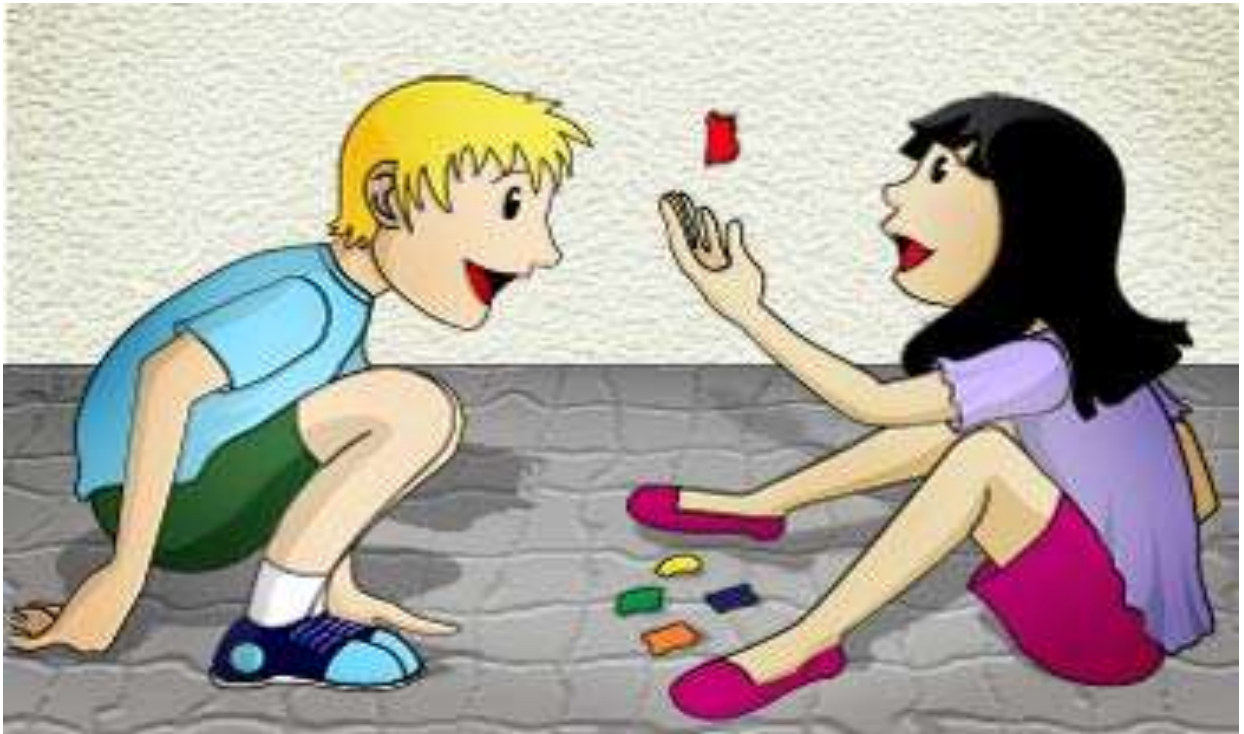
brincadeiras e o que influência no desenvolvimento da criança, detalharei alguns jogos e brincadeiras costumeiras na educação primária e secundária.

A maioria das brincadeiras tem a contribuição dos europeus ou do povo indígena que somente pelo processo de evolução do homem são modificadas utilizando de materiais mais “evoluídos” podemos verificar abaixo:

“O jogo das pedrinhas ou cinco Marias, como é conhecido hoje é um dos mais antigos e há indícios de sua prática, entre os gregos, desde 4.500 a.C. Em suas origens realizava-se com astrágalos de carneiro” (Brinquedos e Brincadeiras, 2010.p.17). Hoje este jogo é feito com material de osso de gado ou saquinhos de tecido com areia dentro, os princípios não mudaram e se constitui com cinco pedrinhas ao chão, um ou mais jogadores que ao jogar uma das Marias ao ar tem que conseguir retirar a outra no chão sem deixar a lançada (ao ar) cair e assim somar duas Marias na mão posteriormente lançar as duas peças e pegar a terceira e assim consecutivamente sem deixar cair nenhuma. O objetivo é conseguir pegar todas as peças na mão e quem conseguir primeiro é o vencedor.

Este jogo exige do participante atenção e coordenação motora mais conforme estudos realizados possibilita uma afinação dos movimentos auxiliando na realização de distintas tarefas do cotidiano e estimula o cognitivo desenvolvendo aptidões como: atenção, concentração, autocontrole etc.

**CINCO MARIAS.**

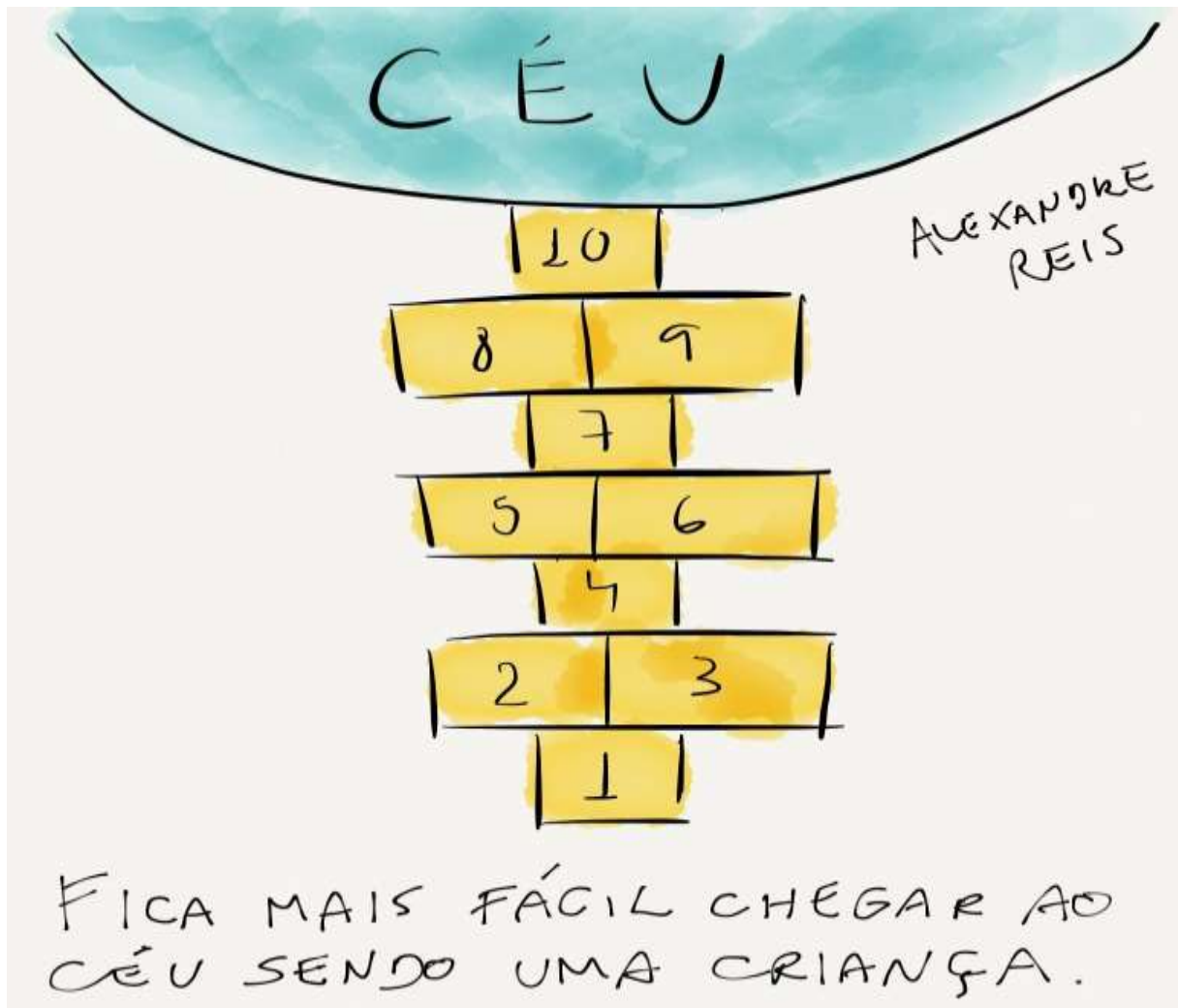


FONTE:

[https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fcasa.hsw.uol.com.br%2Fcinco-marias.htm&ei=UchPVOulDcOogwTBzIOYAg&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNGlR5bPL0uLSu9y6\\_FFew8L2cKvMQ&ust=1414600735283574](https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fcasa.hsw.uol.com.br%2Fcinco-marias.htm&ei=UchPVOulDcOogwTBzIOYAg&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNGlR5bPL0uLSu9y6_FFew8L2cKvMQ&ust=1414600735283574)

“O jogo de odres ou ascólias, como era conhecidos pelos gregos, nome atribuído de amarelinha, que teve no chão do Fórum Romano um de seus desenhos mais antigos” sendo utilizada pele de bode azeitado para facilitar os escorregões dos participantes não se sabe ao certo a origem do jogo alguns falavam sobre o zodíaco e outros sobre a peregrinação de um “deficiente” passando pelo purgatório até chegar ao paraíso. Hoje utilizamos um piso plano e riscamos o chão com giz, terra ou compramos em diversos materiais, a brincadeira não tem número específico de jogadores e tem o objetivo auxiliar no desenvolvimento cognitivo e sensório motor que é testado do começo ao fim da partida.

AMARELINHA.



FONTE:

<https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fpueridomusararaquara.com.br%2Fblog%2F%3Fp%3D498&ei=t8lPVLiRIsGjgwSgkoTwBg&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNE1pMp4SLJY2mHkpxFvu0GPWxfHOw&ust=1414601340708550>

O jogo da bolinha de gude que não tem descrito sua origem, mas alguns estudiosos acreditam que é de origem romana que utilizavam pedrinhas, cereais, grãos ou nozes, este jogo permite aos participantes uma abertura maior das formas de jogar porque a única regra é que a bolinha do adversário encosta na sua ele tem direito a sua bolinha ou trocar com alguma outra de seu interesse, dessa forma existem "X" maneiras de jogar e a criatividade dos participantes pode aflorar. Este jogo possibilita o desenvolvimento cognitivo e sensório motor, os participantes são obrigados a pensar em diversas estratégias e regras para que o jogo se concretize e em alguns casos utilizam a expertise a seu favor inovando como é o caso da palma, batatinha e canhão.

## BOLINHA DE GUDE.



Fonte:

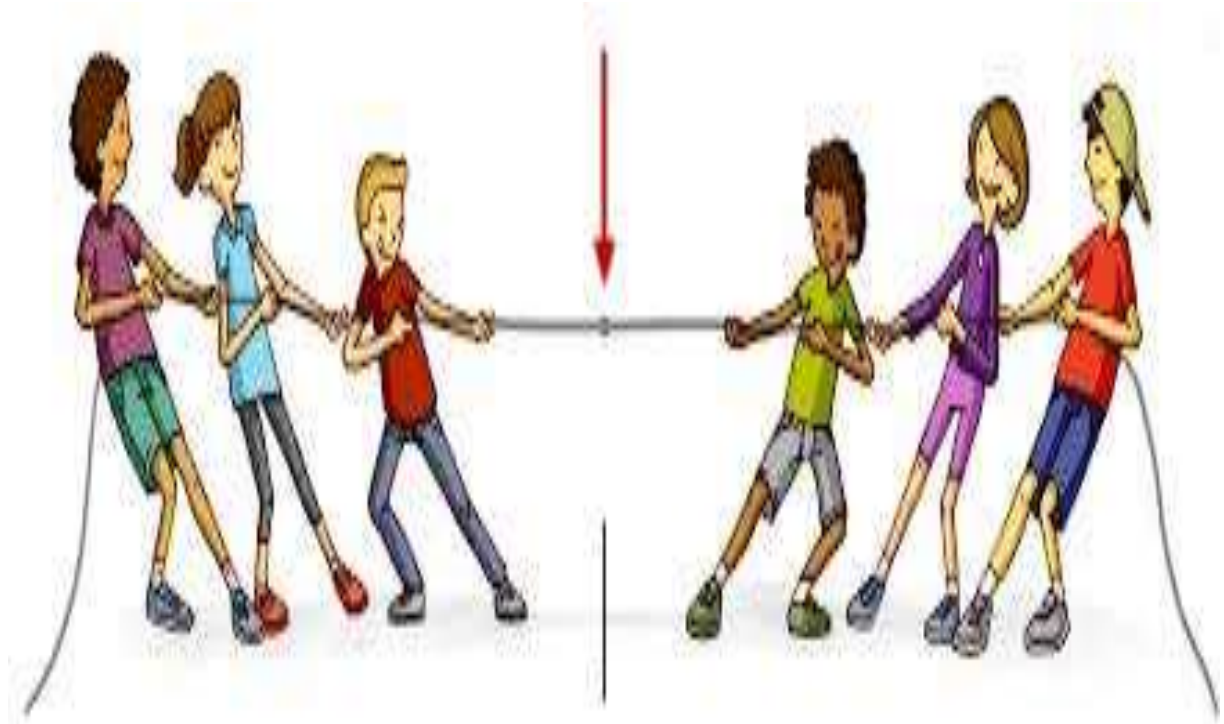
[https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fmapadobrinca.folha.com.br%2Fbrincadeiras%2Fbolinhadegude%2F&ei=ZctPVO7\\_M4apgwSVoYDYDA&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNE5mbvVJBPrD-K3TuXturAvJ8Joiw&ust=1414601820042408](https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fmapadobrinca.folha.com.br%2Fbrincadeiras%2Fbolinhadegude%2F&ei=ZctPVO7_M4apgwSVoYDYDA&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNE5mbvVJBPrD-K3TuXturAvJ8Joiw&ust=1414601820042408)

Cabo de guerra é um jogo de origem indígena, o material utilizado é o cipó entrelaçado, o jogo começa quando o campo é demarcado com mesmo espaço para cada time, dois times, e delimitado o meio de “campo” vencendo o time mais forte que leva o adversário para o seu lado do campo, este jogo tem o objetivo de medir a força dos participantes, suas estratégias e tem o significado para os indígenas de preparação para o confronto físico. Existe um torneio entre as tribos e cada uma tem o direito de escolher duas equipes de 10 integrantes ambos os sexos, possibilitando mostrar os melhores da região.

Este jogo é realizado no meio urbano com material confeccionado por indústrias conhecido como corda, não existe um número de participantes e o objetivo é mostrar quem é o mais forte, geralmente é realizado no ambiente

escolar onde os professores utilizam para auxiliar na definição de escolhas de times, trabalho em equipe e no processo de socialização.

### CABO DE GUERRA.



Fonte:

[https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fml.godinho.zip.net%2Farch2011-03-01\\_2011-03-31.html&ei=SsxPVNSYN4OhNv7jg-AO&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNGL7MwEQZYwfeMDyB5Qb77clxnrQ&ust=1414602139364557](https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fml.godinho.zip.net%2Farch2011-03-01_2011-03-31.html&ei=SsxPVNSYN4OhNv7jg-AO&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNGL7MwEQZYwfeMDyB5Qb77clxnrQ&ust=1414602139364557)

A peteca tem origem indígena e o nome vem do Tupi: PE TEKA significa bater ou bofetear, os índios amarravam folhas de árvores em espigas de milho, não havia um número preciso de participantes e pessoas de todas as idades podem participar. Hoje é uma atividade esportiva reconhecida e oficializada pelo Conselho Nacional de Desportes (CND) em 27 de agosto de 1985, devido a luta da Federação Mineira de Peteca (FEMPE). É uma brincadeira popular que abrange a educação primária, secundária e idade adulta, tem como objetivo promover a integração social, processo de socialização e desenvolvimento cognitivo e principalmente sensório motor. A peteca pode ser confeccionada ou comprada em diversos materiais, para começar a brincadeira é necessário formar uma roda e arremessá-la para o vizinho e assim sucessivamente,

sempre batendo com a palma da mão e a mesma não pode tocar ao solo. Quem deixar cair é eliminado da brincadeira.

### PETECA.



Fonte:

<https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fportaldoprofessor.mec.gov.br%2FfichaTecnicaAula.html%3Faula%3D53602&ei=SM1PVINDh5c2iLyDoA0&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNFn3PeUYirZzZn3OPFolGrB5S36EA&ust=1414602340690934>

O pião tem origem na Pré-História sendo feito com argila sua origem é desconhecida, mas arqueólogos encontraram registros de vasos na cidade de Pompéia que continham a figura de piões. O pião além da brincadeira também é encontrado como cantigas da educação infantil “o pião entrou na roda/ o pião entrou na roda/ roda pião, bambeia pião/ roda pião, bambeia pião”, para começar a brincadeira é necessário enrolar a fieira (cordão) de baixo para cima, segurar bem firme com a fieira entre os dedos e arremessa-lo contra o chão. Hoje os piões são feitos com madeira, ferro ou plástico, os participantes geralmente fazem um círculo no chão onde outros piões são apostados e quem conseguir retirar algum pião se transforma no dono do mesmo.

## Pião.



Fonte: [https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fjogostradicionais.net%2Fjogo-do-piao%2F&ei=is5PVJueA4WkgwSHsoGQAw&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNHpVBFpnVMpeXQWb9QDh\\_YXBPWg5A&ust=1414602596665365](https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fjogostradicionais.net%2Fjogo-do-piao%2F&ei=is5PVJueA4WkgwSHsoGQAw&bvm=bv.77880786,d.eXY&psig=AFQjCNHpVBFpnVMpeXQWb9QDh_YXBPWg5A&ust=1414602596665365).

Podemos perceber que todos os jogos citados a cima estão relacionados a educação primária, secundária e vida adulta, na educação primária muitas vezes podemos perceber que os pais transmitem o que aprenderam e assim reproduzem o que foi ensinado por seus pais, na fase secundária podemos observar que o processo de socialização se torna mais enfatizado e na fase adulta a preocupação de transmitir os conhecimentos aprendidos são de extrema avalia repassando seus valores e costumes.

Estas três fases são importante mencionar porque estão diretamente relacionados no desenvolvimento das crianças através do jogo, o mesmo é transmitido muitas vezes sem a preocupação de mostrar sua origem perdendo sua historicidade isso acaba empobrecendo as brincadeiras e algumas sendo extintas. É necessário que ao ensinar as brincadeiras explique sua origem e como brincavam, muitas vezes a afobação das crianças ao brincar não permite que repassamos a parte teórica, mas podemos deixa-las livres para conhecer o

jogo e passado esse momento de curiosidade introduzir a parte teórica possibilitando a compreensão e estimulando a mente para que novas formas de brincar possam surgir.

Os jogos e brincadeiras mencionados estão diretamente relacionados ao jogo simbólico, ou seja, a criança pode dar vida a varias formas de analisar o material e inventar outras nomenclaturas utilizando somente a imaginação: Quando mencionamos jogo simbólico, chegamos a conclusão que é uma fantasia no qual a criança pode manifestar seus sentimentos, mas isso não é o bastante, quando existe um aprofundamento na importância do jogo simbólico percebemos que a criança solta sua imaginação “criando um mundo alternativo” no qual poderá fazer e falar o que vier na mente ( a vassoura se transforma num belo alazão, o lençol em uma resistente caverna etc.), dessa forma a criança esta relacionando os valores da sociedade em que foi inserida ao nascer, com a imaginação.

Na educação infantil a criança esta no centro da discussão do currículo escolar e é nesta fase que precisa da atenção redobrada para o desenvolvimento por completo e por isso os profissionais reconhecem e apreciam o brincar e trabalhar que andam em conjunto por meio da interação, provisão e relevância do conteúdo abordado por isso é de extrema importância que todos os profissionais sejam qualificados para auxiliar no desenvolvimento sem interferir na aprendizagem e com isso proporcionar momentos que estimule a criatividade, espontaneidade e responsabilidade. O currículo global da criança na educação infantil tem três abordagens que são fundamentais a interdisciplinaridade: brincar, aprendizagem e círculo de matérias.

Conforme leituras realizadas e estudos analisados para a realização deste TCC diversos autores expressão que as experiências vividas pelos educandos na educação infantil possibilitam o desenvolvimento intelectual e físico para a elevação do desempenho infantil e posteriormente no cotidiano para a realização de atividades diversas. “o envolvimento profundo por parte da criança é necessário e deve ser permitido e incentivado pelos adultos, para que o brincar seja realmente desafiador e contribua de forma integral para o processo de aprendizagem” Monighan-Nourot et al, 1987.

Segundo Piaget o brincar simbólico inclui o faz de conta, fantasia e o sociodramático da criança pré-escolar, dos 2 aos 6 anos e o jogo com regras a partir dos 6 ou dos 7 anos, na primeira dimensão simbólica a criança está dramatizando ou desempenhando um papel que na maioria das vezes reproduz o que é ensinado. Ao decorrer dos anos Smilansky (1968) acrescentou o brincar construtivo no qual os objetos são manipulados para construir ou criar alguma coisa e muitos profissionais da educação encaram como brincar. Ambos acreditam que o comportamento de brincar é uma maneira útil desenvolvimentista – social, intelectual, criativa e física. “o brincar sociodramático pode favorecer as habilidades de linguagem e de desempenho de papéis, enquanto o brincar construtivo pode incentivar o desenvolvimento cognitivo e a formação de conceitos” (A excelência do brincar, s/d. p.27).

Nesse sentido o papel do profissional da educação infantil é possibilitar a introdução de novas formas de brincar tornando-se uma peça chave para o desenvolvimento do educando, calçando a estimulação, encorajamento e desafios no cotidiano. Smilansky (1968) utilizou vários recursos e elementos para definir melhor a postura que o educador deve manter e escolheu quatro variantes que auxiliou no processo:

A modelagem: o professor participa ativamente do brincar e, ao encenar um papel, demonstra como ele pode desempenhado efetivamente;

Orientação verbal: o professor não participa ativamente, mas faz comentários e sugestões para ajudar as crianças a desempenhar os papéis;

Treinamento da fantasia temática: as crianças são ajudadas a encenar histórias de dramas conhecidos;

Aprendizagem do brincar imaginativo: o professor exercita as crianças nas habilidades referentes a atividades do faz de conta.

Dessa forma concluiu que as quatro dimensões auxiliavam o desenvolvimento dos educandos de acordo com sua realidade e auxiliava os professores nos afazeres diários já que poderiam inserir os conteúdos programáticos. Na educação infantil todos os responsáveis pela instituição estão diretamente

envolvidos na formação do educando porque o contato diário gera um vínculo e um mesclado de valores e culturas.

Então desde o porteiro ao diretor escolar são peças fundamentais no desenvolvimento do educando auxiliando em seu protagonismo e fornecendo uma estrutura específica de acordo com a realidade das famílias, sociedade e região. “o brincar, na verdade, é o trabalho da criança e o meio pelo qual ela cresce e se desenvolve” Susan Isaacs (1929, pg. 9). Portanto é necessário o envolvimento dos adultos no desenvolvimento dos jogos e brincadeiras, mas sem atrapalhar o desenvolvimento do educando e quando o jogo simbólico entrar em cena possibilitar o maior espaço possível para aflorar a imaginação, pois é nessa fase que a criança necessita de atenção e espaço.

### Capítulo 3.

#### **O papel da família e instituição de ensino para o desenvolvimento da infância.**

No capítulo terceiro entraremos na discussão do papel dos pais no processo de desenvolvimento das crianças e mencionaremos brevemente a formação dos professores para auxiliar o desenvolvimento do educando na fase da educação infantil, pois como já mencionado e enfatizado nos capítulos anteriores ambos têm o papel crucial no processo e com a contribuição dos mesmos podem favorecer ou dificultar o desenvolvimento cognitivo e sensorio motor das crianças.

A gestação demora cerca de nove meses para ser completada e em alguns casos o parto ocorre antes através das cesarianas, quando a criança nasce já sofre um impacto muito grande de sair de um ambiente quente e rico em alimento para um lugar mais frio e ter que aprender a se alimentar de outra forma, depois aprender a se expressar quando esta com fome, ser trocado ou sono, se manifesta através do choro, aprender a engatinhar, dar seus primeiros passos, se vestir, começar a falar etc.

Para a criança tudo é novo e sem limite, somente no convívio do círculo familiar que começa aprender os valores e costumes e é nesta fase que os primeiros hábitos começam a ser inseridos no seu cotidiano. A criança é um livro em branco que ao decorrer de sua vida vai se preenchendo com o acúmulo de informação por isso a família tem o papel crucial no desenvolvimento colocando limites que serão necessários e também deixando as livres para criar seu próprio mundo e traçar sua história é dessa forma que os primeiros valores e costumes vão se interiorizando, claro que não é e dificilmente será de uma forma linear.

A criança desde que nasceu aprende desenfreadamente e para que isso seja realmente enraizado reproduz através dos jogos e brincadeiras, nesse sentido o mais utilizado é o jogo simbólico que com sua imaginação e criatividade gera um mundo alternativo em que ela é protagonista dos atos e treina o que foi aprendido, já mencionei que o jogo simbólico está mais próximo ao sonho e por

isso a criança pode estar em vários lugares diferentes em pouco tempo, cavalos ganharem asas, madeiras se transformarem em alazões etc. mais sempre nessas histórias entrarão os valores e costumes das pessoas que as cercam.

As famílias aos poucos aprendem também a lidar com os “shows”, regras, flexibilidades e acordos com a criança possibilitando ampliar sua forma de pensar e tomar suas decisões, automaticamente esta flexibilidade se transforma em abertura para novos conhecimentos começando o período escolar, educação secundária ou educação infantil.

Na dimensão familiar um dos maiores pensadores da educação Vygotsky (1978) nos mostra que o adulto tem um papel crucial no desenvolvimento das crianças e argumentou com a (ZDP) zona de desenvolvimento proximal que tem o significado de auxiliar o desenvolvimento da criança possibilitando a construção de conhecimentos sem mostrar o objetivo a ser alcançado mais ampliando sua bagagem e estimulando a criticidade, ou seja, a ZDP é o adulto auxiliando a criança na sua potencialidade e somente será válido se a criança conseguir refazer a atividade sem complicações.

O scaffolding de Bruner (1976), que tem quase o mesmo objetivo da ZDP, tem objetivo de desenvolver o a criança mais sempre apoiado e adequado no desenvolvimento atual da mesma e conforme a interiorização ocorrer pode ser retirado ou reduzido de acordo com o caso em questão. Os objetivos são: dirigir a atenção da criança para os aspectos relevantes da situação, ajudar a criança a dividir a tarefa em uma sequência de tarefas menores que ela será capaz de manejar e ajudar a realização da tarefa passo a passo.

Para que isso aconteça o adulto tem que primeiro compreender em qual estágio a criança se encontra e somente através da observação que isso ocorre, sempre falando de forma compreensível e mostrando soluções mais fáceis que depois poderão se transformar em situações mais complexas como: atividades mais estruturadas, jogos cooperativos e exercícios por repetição. Ensinar é como uma coreografia de música porque nunca conseguiremos aprender observando ou tentando somente uma vez, temos que repeti-la quantas vezes forem necessárias.

Toda a pessoa tem um tempo e um ritmo de aprendizado e por isso temos que primeiro compreender em que momento a criança se encontra para depois realizarmos uma análise ou uma tarefa em que o educando seja capaz de realizar. O responsável na educação primária tem essa função de se aproximar e conhecer os diferentes níveis que seus filhos ou dependentes estão, mas nem sempre isso ocorre e as crianças entram com algumas dificuldades na educação infantil e perpassam muitas vezes na educação fundamental e se resolvem no ensino médio ou não, mais em outros casos são solucionados na educação infantil mesmo na qual contam com profissionais qualificados lecionar.

Adentrando na educação infantil o educando passa por uma transição de valores e culturas, pois é nesta fase que o processo de descoberta vem a tona e muitas vezes sem que o educando esteja preparado para se enquadrar no ambiente escolar com isso o educador tem que estar preparado para acolher sem prejudicar o desenvolvimento, conforme o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (1998) exige do professor uma formação polivalente o que inclui o docente ter conhecimentos específicos em diversas áreas do saber entre as quais estão as Artes- artes visuais, dança, música e teatro.

O profissional fica condicionado a compreender que o educando aprende pelo ato de brincar nesse sentido é imprescindível que exista espaço entre as atividades que realce o imaginário e corporeidade com a intenção de observação e complementação de dificuldades bem como atenção em partes desenvolvidas. O ato de observação não inclui a interferência que de alguma forma possa influenciar ou até mesmo causar um trauma no educando e sim observar para auxiliá-lo no desenvolvimento por completo.

Podemos verificar na formação do profissional diversas situações que os ajudam a essa compreensão ou até mesmo mostram um roteiro de como fazer acontecer por meios interativos e expressivos como: “ o sistema de jogos teatrais desenvolvido por Spolin (1987,2001, 2001a) que fundamenta-se na improvisação, imaginação dramática parte mais vital do desenvolvimento humano que esta por trás de toda a aprendizagem” (Courtney, 1980) , a metodologia utilizada é a compreensão e fiscalização corporal em que o aluno

aprende a se comunicar com o mundo através da expressão corporal e para que isso aconteça se utiliza das experiências do cotidiano. Laban (1978, 1990) estudou os significados dos movimentos e suas relações com o meio e diz que cada pessoa tem sua interioridade e sua forma de expressão, sua técnica trabalha com a relação entre a motivação interior para o movimento e as funções do corpo, fazendo uma análise e treino do “esforço”.

O educador seguindo esses passos pode quebrar com o formalismo existente desde o iluminismo e com o desenvolvimento técnico industrial que através de seus currículos viabilizou a expressão corporal ao controle e submissão, instaurando um modelo que de censura corporal e diminuindo sua criatividade, ou seja, a educação de massas e alienação do povo. Estudos da neurociência retratam que o desenvolvimento do indivíduo está diretamente relacionado com os estímulos concebidos porque está relacionado com o desenvolvimento cerebral, do corpo e ambiente que está inserido.

Vygotsky menciona que o gesto é o signo visual inicial que contém a futura escrita e a forma de desenhar assim como o jogo amplia suas esferas cognitivas “ a criança atinge uma definição de conceitos e objetos, e as palavras passam a se tornar algo de concreto” (2003, pg130). O professor tem grande importância para o processo de aprendizagem da criança e por isso se torna necessário a compreensão e interiorização que o simples ato de brincar pode revelar como essa criança será posteriormente e cabe aos familiares e professores uma instrução de qualidade que possibilite a evolução de cada indivíduo.

### **Considerações finais.**

Este trabalho de conclusão de curso começou a ser pensado devido a atual situação do ensino na rede pública, através dos estágios obrigatórios realizados em diferentes escolas uma dúvida começava a me assombrar, pois em somente 1 das 6 escolas em que passei o jogo e as brincadeiras tinham uma atenção especial onde o professor respeitava o tempo e o espaço do aluno e nas outras o educando era reprimido ao ato de brincar e sempre com palavras : agora não é hora de brincar, se você quer brincar porque está aqui deveria ter ficado em casa etc.

Conforme ouvia aquelas frases coloquei-me a pensar sobre a importância que existe o jogo simbólico para a criança e pude perceber que não é somente no ambiente escolar que essas repressões aconteciam. Avaliando famílias no cotidiano, em parques, em casa, na rua etc. percebi que tanto as famílias como as instituições empurravam a responsabilidade inconscientemente ou conscientemente uns para os outros causando um déficit no desenvolvimento cognitivo e sensorio motor, pois conforme não são estimuladas em muitos casos o brincar torna-se prejudicado e essas atitudes podem causar danos irreversíveis para a criança.

Acredito que as famílias em parceria com a instituição escolar podem favorecer a formação completa da criança e foi por isso que pesquisei sobre a história da infância, História da Pedagogia e a importância do jogo simbólico visando o desenvolvimento cognitivo e sensorio motor. Percebi que em vários momentos da história a criança foi negligenciada perante a sociedade, sempre havia uma tempestade de ideias em relação às mesmas, em momentos eram adultos em

miniatura, em outros mão de obra barata ou nasciam para trabalhar para os pais etc.

Isso percorreu alguns séculos como foi mencionado, historicamente falando o termo infância é extremamente recente e imaginem então a importância do ato de brincar é somente uma gestação em relação a história e é nesse sentido que temos que enfatizar esse assunto e possibilitar novas discussões que modifiquem essa realidade.

Estabeleço o primeiro capítulo como Flechas da História da Pedagogia e da Infância: o ser humano em construção, porque o homem esta em constante modificações: fisicamente, mentalmente e socialmente, estabelece evoluções conforme suas necessidades que geralmente são de mais conforto e ascensão social, desde os primórdios o homem tem essa “missão” a cumprir e sempre direcionando seu foco para que isso ocorra o mais rápido possível. Fazendo experimentos, invenções revolucionarias, guerras etc. mais acaba se esquecendo da importância do contato, da família, da humildade e por isso que a intenção deste trabalho é resgatar a importância do jogo simbólico.

O jogo simbólico como diz Piaget esta próximo ao sonho e a criança cria um mundo alternativo para firmiação dos conteúdos aprendidos e é nesse sentido que é fundamental esta retomada, pois as pessoas refletir o que de mais valioso estão perdendo ou realizando pela metade, também acredito que a criança tem o poder modificar essa realidade influenciando diretamente a sociedade inserida, porque cada semente que plantamos podem ser multiplicadas e fortalecidas.

A divisão: antiguidade, medieval, moderno e contemporâneo, nos mostrar um pouco como a evolução do pensamento em relação a criança, família e pedagogia foram acontecendo não de uma forma linear mais turbulência marca por lutas, conflitos, evoluções e retrocesso.

No capítulo 2, A importância do brincar no cotidiano, mencionei alguns dos principais pensadores da educação buscando galgar argumentos que contribuisse para o desenrolar do capítulo e consegui muito mais que isso porque conforme fui pesquisando e compreendendo a historicidade dos jogos percebi

o quanto falta uma sincronia entre a escola, família e comunidade em relação ao desenvolvimento dos estágios das crianças. Nessa perspectiva esse capítulo retratou somente o quanto é valioso para a evolução humana o ato de brincar, possibilitando que o processo de socialização e adequação ao mundo que esta sendo inserido.

No capítulo 3, O papel da família e instituição de ensino para o desenvolvimento da infância, procurei estabelecer pontos em comum em que ambas tivessem para auxiliar o desenvolvimento da criança por completo e alguns pontos que foram mencionados no capítulo anterior procurei não repetir. Deixei questões e pontos em aberto para que cada leitor tivesse sua própria interpretação e nesse campo neutro em que me encontro proporciono a reflexão.

Essa reflexão tão esperada que com certeza pessoas com a mesma opinião que a minha procura em diversos ambientes, dessa forma concluo que devemos pensar e repensar sobre a importância do futuro de nossas crianças, pois em breve serão o futuro do país.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

CAMBI, F; Tradução de Álvaro Lorencini. História da Pedagogia. São Paulo: Unesp, 1999.

CAMBI, F. **La ricerna storico-educativa in Itália (1945-1990)**. Milano: Mursia, 1992.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **Brinquedos e brincadeiras: formando Ludoeducadores**. São Paulo: Articulação Universidade Escola, 2003.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **Cócegas, cambalhotas e esconderijos: construindo cultura e criando vínculos**. São Paulo: Articulação Universidade Escola, 2010.

CAVALLEIRO, E. **Do Silêncio do Lar ao Silêncio Escolar: racismo, preconceito e discriminação na educação infantil**. São Paulo: Contexto, 2003.

CHATEAU, J., DEBESSE, M. **Les grands pédagogues**. Paris: PUF, 1996.

GADOTTI, MOACIR. **Paulo Freire: uma biobibliografia** / Moacir Gadotti. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire; Brasília, DF: UNESCO, 1996.

LA TAILLE, YVES DE. **Piaget, Vygotsky, Wallon:** teorias psicogenéticas em discussão / Yves de La Taille, Marta Kohl de Oliveira, Heloysa Dantas. São Paulo: Summus, 1992.

LA TAILLE, YVES DE. **Moral e ética:** dimensões intelectuais e afetivas. Porto Alegre: Artmed, 2006.

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

MOYLES, Janet R. **Só brincar. O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, J., KISHIMOTO, T., PINAZZA, M. (Orgs.). **Pedagogia(s) da Infância: Dialogando com o passado construindo o futuro.** São Paulo: Artmed, 2007.