

Cátia Cristina Rodrigues

RA: 001200400858 - 8º semestre

**O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM E A INTERAÇÃO
RECÍPROCA NOS JOGOS E BRINCADEIRAS DA CRIANÇA
PRÉ-ESCOLAR**

Bragança Paulista

2007

Cátia Cristina Rodrigues

RA: 001200400858 - 8º semestre

O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM E A INTERAÇÃO RECÍPROCA NOS JOGOS E BRINCADEIRAS DA CRIANÇA PRÉ-ESCOLAR

Monografia apresentada à disciplina Trabalho de Conclusão do Curso, do Curso de Pedagogia da Universidade São Francisco, sob orientação da Prof^a. Dra. Eliete Aparecida de Godoy, como exigência parcial para conclusão do curso de graduação.

Bragança Paulista

2007

RODRIGUES, Cátia Cristina. **O Desenvolvimento da Linguagem e a Interação Recíproca nos Jogos e Brincadeiras da Criança Pré-escolar.** Monografia defendida e aprovada na USF pela banca examinadora.

Prof^a. Dr^a. Eliete Aparecida de Godoy
USF – Orientadora

Prof^a. Ms. Eleusa Maria Ferreira Leardini
USF- Avaliadora

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho aos meus pais, irmãs e a toda família por terem acreditado e me apoiado em todos os momentos.

Em especial a minha mãe que acompanhou e torceu a cada passo, propondo sempre carinho e atenção nas horas de angústias e de alegrias.

Dedico a todas as pessoas que acreditaram e torceram por mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus que me abençoou e propiciou a realização deste sonho.

Agradeço a minha mãe Leonor, ao meu pai Nilton, minhas irmãs Gisele e Vanessa que me ajudaram na realização da finalização dos meus estudos, sempre me apoiando. Agradeço aos meus familiares que me incentivaram e acreditaram no meu esforço, ao meu pequeno sobrinho Felipe que me mostrou a cada dia a importância e relevância do meu estudo. Oportunizando aprendizagens significativas ao meu crescimento pessoal e profissional.

Agradeço a professora e orientadora Eliete que me orientou e ensinou com muita atenção, carinho e dedicação. E também as minhas amigas Patrícia, Érica, Milena, Helen, Daniele, Juliana e Priscila que me ajudaram e apoiaram nessa etapa sempre com muita disposição e paciência.

Agradeço também a todos os professores e professoras que me ensinaram e me encorajaram a buscar meus ideais mostrando que o caminho é árduo, mas é válido, enriquecedor e muito gratificante.

Enfim agradeço a todos que me apoiaram e colaboraram.

Muito Obrigada!

Não existem caminhos;
Os caminhos se fazem ao andar...

Caminhar pela existência se faz em parceria.
Nenhum passo é isolado e sem propósito.
Caminhamos ao lado do outro, junto com o outro, trocando com o
outro as experiências vividas.
E o caminhar se desdobra em caminhos e deixa rastros, e mostra que
de cada passo se faz um andar novo e se abre um novo caminho....

(Neiva Coelho Paim)

RODRIGUES, Cátia Cristina. **O Desenvolvimento da Linguagem e a Interação Recíproca nos Jogos e Brincadeiras da Criança Pré-escolar**. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Pedagogia da Universidade São Francisco, Bragança Paulista.

Resumo

O presente estudo teve por objetivo mostrar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da linguagem e na promoção da interação recíproca entre as crianças da educação infantil. E a partir das discussões acerca do desenvolvimento infantil, em seus diversos aspectos o que justifica este estudo é a importância da ação pedagógica como os jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança na fase pré-escolar, destacando o papel da linguagem nas interações recíprocas. Tendo como relevância o brincar como uma forma de atividade complexa que é a principal atividade da infância, pois responde as necessidades das crianças. Daí a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, pois é por meio do lúdico que a criança aprende a se relacionar, a estabelecer relações de trocas com outras crianças e lidar com regras e nessa interação comunica-se e, portanto exercita sua linguagem. Para tanto se propôs realizar um estudo bibliográfico aprofundando, pesquisas que serviram de embasamento para reflexões que revelaram a grande importância do brincar no desenvolvimento da linguagem e da interação recíproca entre as crianças pequenas. Concluiu-se que a criança aprende e desenvolve melhor sua linguagem por meio dos jogos e brincadeiras uma vez que exercitam a comunicação nas interações recíprocas oportunizadas e isso nos revela a importância do lúdico e a necessidade dessas interações para o desenvolvimento global da mesma.

Palavras chaves: JOGOS E BRINCADEIRAS, DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM, INTERAÇÃO RECÍPROCA, EDUCAÇÃO INFANTIL

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1. AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	12
2. O DESENVOLVIMENTO DE DIFERENTES LINGUAGENS E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA INTERAÇÃO RECÍPROCA ENTRE AS CRIANÇAS.....	25
3. AS INTERAÇÕES NOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO POTENCIALIZADORAS DO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM.....	36
3.1. Porque a criança brinca?	37
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46

INTRODUÇÃO

A concepção de criança vem mudando ao longo do tempo. A partir dos séculos XVIII e XIX em vários países europeus a criança passou a ser o centro do interesse educativo dos adultos, passou a ser vista como sujeito de necessidades. Para Rousseau a infância não era uma via de acesso, um período de preparação para vida adulta, mas sim tinha um valor em si mesma. E para Froebel a criança era como uma semente que adubada e exposta a condições favoráveis desabrocharia e aprenderia sobre si mesma e sobre o mundo. Embora houvesse educadores e pensadores que acreditassem nas potencialidades da criança, a sua devida importância foi aos poucos valorizada somente com o passar do tempo.

No Brasil até meados do século XIX o atendimento de crianças pequenas em instituições de Educação Infantil não existia. As crianças menos privilegiadas econômica e socialmente tinham um cuidado assistencialista, enquanto seus pais trabalhavam. Contrariamente as crianças mais privilegiadas que já tinham um cuidado especial, pois tinham condições de serem melhor atendidas. De acordo com Oliveira (2002, p. 93) a partir da necessidade e preocupação com a educação pré-escolar ocorreu a criação do jardim-de-infância, Instituição influenciada pelas experiências froebeliana. Segundo Oliveira (2002) no Brasil foi criado no Rio de Janeiro em 1875 o primeiro Jardim-de-infância e em 1877 em São Paulo no âmbito particular e somente em 1896 também em São Paulo no âmbito público.

Com a criação dessas instituições, surge a importância de se pensar na criança e em suas necessidades, mas ainda hoje no contexto social vemos que há crianças que não são atendidas em ambientes propícios, pois basta ler jornais, revistas e ver televisão para notar, que, essa preocupação e respeito do adulto com relação à criança não são sentidas e vivenciadas por todos. Ainda vemos crianças sendo exploradas com trabalhos e abusos por parte dos adultos e instituições que realizam atendimento com caráter assistencialista predominante.

No contexto educacional a partir da metade do século XX, com a necessidade de inserir a criança num contexto escolar surgem duas diferentes concepções de escola para os pequenos. Para Mantovani de Assis (2003) a primeira traz a idéia de preparação da criança para séries iniciais do Ensino Fundamental. A ênfase é dada para garantia do sucesso e do preparo da criança desviando o olhar do desenvolvimento integral e não propondo uma vivência da criança pré-escolar voltada para o brincar, aprender e desenvolver-se de maneira global.

A segunda concepção traz a idéia da escola como um local, onde as crianças são deixadas para passar o tempo ou ficar enquanto os pais trabalham para aprenderem hábitos de higiene e terem apenas cuidados.

Ainda segundo Mantovani de Assis (2003) os currículos de algumas escolas de Educação Infantil se preocupavam e ainda se preocupam com alguns aspectos da criança em detrimento de outros, sempre há um déficit em relação ao desenvolvimento integral da criança. Essa organização curricular separa o aspecto físico do sócio-emocional, do intelectual e do cognitivo. A criança não é vista como um ser integral e sim de forma fragmentada.

A autora argumenta ainda, que a criança na fase pré-escolar precisa de uma educação que atenda suas necessidades psicossociais e que crie condições para ter um desenvolvimento global e harmonioso.

Ao resgatar a educação infantil a partir do século XIX é possível perceber uma evolução. Diante da nova perspectiva da Educação Infantil as crianças em idade pré-escolar têm possibilidades de compreender o que vivenciam por meio da interação com outras pessoas e assim constroem seu conhecimento. A prática pedagógica na Educação Infantil passa por transformações práticas e teóricas.

De acordo com Nascimento (2000) a ênfase no desenvolvimento cognitivo preponderante nos anos 70 e também na década seguinte começou a abrir o espaço para uma preocupação com os outros aspectos do desenvolvimento, sendo eles, os aspectos afetivo-sociais os quais não poderia ser separado. Nesse sentido, substitui-se a concepção de criança pequena como vir a ser, para compreendê-la como figura principal de seu desenvolvimento e aprendizagem, capaz de expressar seus sentimentos e necessidades.

Por outro lado essa concepção também trouxe a direcionalidade da educação pré-escolar como preparatória para o Ensino Fundamental.

A criança era preparada para adquirir habilidades básicas de leitura e escrita, a formação de conceitos e também a formação de bons hábitos.

A partir da década de 90 surge como documento orientador da Educação Infantil no Brasil o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI (1998, p. 47) este documento prevê que na pré-escola o objetivo é fazer com que a criança desenvolva suas capacidades de ordem física, afetiva, cognitiva, ética, de relação interpessoal e inserção social. Define que a escola precisa ser vista como um local que além de promover o brincar, deve propiciar à criança o desenvolvimento em todos os seus aspectos incluindo a aprendizagem.

Numa mesma perspectiva sobre infância, conforme Wajskop (2001, p. 25) a criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a

experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Assim como prática educativa entende-se que a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos. Então brincadeira é uma atividade específica e fundamental que garante a interação e construção de conhecimentos da realidade pela criança.

Reconhecida como atividade infantil que predomina a interação da criança com o mundo o brincar é uma forma de atividade complexa e é a principal atividade da infância, pois responde as necessidades das crianças. O ato de brincar é muito importante para o seu desenvolvimento integral. Por meio do lúdico a criança entra em contato com o jogo que é um meio natural pelo qual a mesma aprende e entra em contato com o mundo que a cerca. Daí a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, pois é por meio do lúdico que a criança aprende a se relacionar, a estabelecer relações de trocas com outras crianças e lidar com regras. Assim a criança ao brincar está compreendendo e se inserindo no mundo, de modo que desenvolverá a linguagem e conseqüentemente a interação recíproca que é o direito de falar e ser ouvida. Ao brincar a criança aproxima imagens a símbolos concretos assim conduzindo posteriormente ao conceito abstrato que é uma atividade importante para o desenvolvimento da linguagem.

Brincadeiras e jogos são ações humanas que trazem situações de construção de significados, indagações e transformação, promove conquista cognitiva, emoções, afetividade, troca, partilha, confronto e negociações. Isso está relacionado com o despertar do desenvolvimento da linguagem.

A linguagem segundo Piaget (apud Faria 1997, p. 11) é uma forma de representação e consiste num sistema de significação no qual a palavra funciona como significante, porque permite ao sujeito evocar verbalmente objetos ou acontecimentos ausentes.

Então quando uma criança brinca é capaz de evocar situações já passadas e também é capaz de utilizar a palavra para chamar um amigo para brincar, assim aprende a se relacionar e desenvolve a linguagem. Juntamente desenvolverá a interação recíproca, pois inserida em um ambiente com jogos e brincadeiras, no qual será necessária a comunicação conseqüentemente aprenderá escutar também assim a interação com outras crianças se constituirá cada vez mais recíproca.

A partir das discussões acerca do desenvolvimento infantil, em seus diversos aspectos o que justificou este estudo foi discutir sobre a importância da ação pedagógica que privilegie os jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança na fase pré-escolar, destacando o papel da linguagem nas interações recíprocas.

O objetivo desse estudo foi mostrar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da linguagem e na promoção da interação recíproca entre as crianças da educação infantil. Para tanto se propôs realizar um estudo bibliográfico aprofundando,

pesquisas que serviram de embasamento para reflexões que puderam revelar a grande importância do brincar no desenvolvimento da linguagem e da interação recíproca entre as crianças pequenas. O estudo foi organizado da seguinte forma - no 1º capítulo foram apresentadas as contribuições dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, no 2º capítulo o desenvolvimento da linguagem e sua contribuição para interação recíproca e no 3º capítulo as considerações finais, a relação entre o brincar, jogar, o desenvolvimento da linguagem e das interações numa perspectiva da mediação pedagógica.

1. AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Os jogos e brincadeiras são de extrema importância para que as crianças se desenvolvam isso é defendido por vários estudiosos. Mas o seu real significado às vezes não é compreendido e algumas pessoas se perguntam por que a criança joga? Por que a criança Brinca? E as respostas são as mais variadas algumas concepções destacam que a criança brinca ou joga e cria o momento de divertimento, no qual a mesma pode se expressar, descarregar energias e agressividades, interagir com outras crianças, se desenvolver e aprender. Brincar é um direito assegurado na Constituição Federal do Brasil e é uma necessidade para a criança, pois é fundamental para o seu desenvolvimento psicomotor, afetivo, cognitivo, sendo um instrumento para construção do seu caráter.

É correto afirmar que a atividade principal da criança é o brincar, não como uma atividade que mais ocupa o tempo, pois, atividade principal é aquela em que ocorrem as maiores transformações no desenvolvimento cognitivo da criança. Marín e Penón (2004) concordam também que o brincar é a principal atividade da infância. Pois responde à necessidade de meninos e meninas de olhar, tocar, satisfazer a curiosidade, experimentar, descobrir, expressar, comunicar, sonhar. Sendo assim brincar é uma necessidade, um impulso que nos faz descobrir, conhecer, dominar e gostar do mundo e da vida. Por isso tanta importância do brincar na vida de um ser humano, em especial tratado aqui a criança, que em fase de desenvolvimento precisa de atividades lúdicas que a façam aprender, descobrir-se e apropriar-se do mundo a sua volta.

Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer.

A brincadeira livre ou sob a forma de jogo com regras possibilita uma função simbólica e funcional, sendo assim o valor simbólico é a função da brincadeira. De forma que a brincadeira só existe na liberdade que a criança tem de imaginar e fantasiar.

A criança pode brincar sozinha ou com pares (adultos, colegas, educadores), porém a partir do momento que a brincadeira ou jogo se torna um marco na atividade simbólica da criança os seus pares deixam de ser necessários.

Na visão sócio-interacionista e construtivista o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. A criança em idade pré-escolar experimenta necessidades que não conseguirá realizar de outra forma assim por meio de brinquedos, da atividade lúdica com seu imaginário realiza suas necessidades e desejos irrealizáveis.

Estudos como o de Macedo (2004) e Lima (1992) entre outros revelam que brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que a mesma precisa aprender para se desenvolver. Desse modo a pré-escola deve garantir às crianças o direito de brincar e considerar esse momento de extrema importância, no qual deve se fazer florescer o lúdico como um espaço para as crianças vivenciarem, transformarem e recriarem regras.

Jogos ou brincadeiras são excelentes formas de aprendizado. Nessas situações as crianças simulam vivências desenvolvem a mente e socializam-se.

Assim se faz necessário em instituições infantis que se dê o real valor ao brincar considerando que não é um mero passatempo e sim um momento de aprendizagem tanto a aprendizagem “dirigida” aquela que se espera numa ação educativa, como aquela que supõe brincar pelo fato de interagir com o colega ocorrendo a aprendizagem auto mediada, pois quem brinca supõe entender e aprender a brincar.

Tratando ainda da importância do brincar para criança e reconhecendo que esta ação requer uma atenção maior por parte de pais e professores em sala de aula pode-se falar que enquanto brinca a criança amplia sua capacidade corporal, sua consciência de si e do outros como seres sociais e percebe o espaço que o cerca.

Em escolas infantis crianças na faixa etária de 0 a 6 anos, o jogo, a brincadeira e o brinquedo tem sido utilizado como meio para possibilitar o desenvolvimento e aprendizagem. Visto em pesquisas, projetos realizados como a Sexta-Feira do Brinquedo que foi realizado no Colégio Efigênia Vidigal (Belo Horizonte - MG) pode-se confirmar que por meio de jogos as crianças podem resolver problemas, construir regras. Como foi o caso de um aluno que adaptou seu jogo e criou novas regras para o número de colegas do seu grupo. Os jogos em sala de aula propiciam a criança um aprendizado muito importante em vários aspectos como, por exemplo, no aspecto cultural a criança se apropria de conhecimentos que fazem parte do seu patrimônio cultural, ou seja, se apropria da cultura do seu grupo. Já outro aspecto abordado no jogo é o do prazer da diversão, embora para a criança o jogo seja também uma atividade séria, pois a mesma por meio do lúdico representa o trabalho do adulto.

Outro aspecto também que se destaca é o aspecto social do jogo conforme Pereira (2004, pág.19) ressalta.

O jogo introduz a criança no grupo social, ela entra em contato com seus pares, habitua-se a considerar o ponto de vista do outro e sai do egocentrismo. Confrontar pontos de vista estimula o pensamento e essa troca leva à construção do conhecimento. O jogo possibilita às crianças se relacionarem com o limite e com regras que regulam o permitido e o proibido. Nesse sentido, pode-se considerar um exercício simbólico, visto que cada pessoa deve saber lidar com as leis estabelecidas em um determinado grupo.

Atualmente conceitualmente a teoria de jogo não é aceita universalmente por todos os pesquisadores há, portanto um consenso geral sobre o conceito de jogo, brinquedo e brincadeira. Um aspecto aceito por muitos autores é que tanto o jogo como a brincadeira e o brinquedo além de fazerem parte da cultura de um povo propiciam o desenvolvimento da criança, de forma livre e prazerosa, por meio desses instrumentos a mesma aprende brincando.

Numa mesma concepção, Brougère (1995) trata da importância do brinquedo como transmissor de cultura, ou seja, o brinquedo tem uma função social, é dotado de fortes valores culturais e por isso permite-se compreender melhor determinada sociedade ou cultura.

Sendo assim diferentes autores conceituam o ato de brincar e de jogar como situações distintas. Silva (1999) pautado na concepção sócio interacionista defende que o jogo é uma representação social da realidade, uma atividade lúdica na qual a criança resolve a contradição entre a necessidade de agir e a impossibilidade de executar as operações exigidas pelas ações. Nesse sentido, o jogo permite a criança assumir os papéis sociais para os quais ainda não está preparada. O autor caracteriza os jogos assim estruturados como brincadeira de faz-de-conta e considera o jogo como um comportamento basicamente social que tem a origem na ação da criança, que é orientada culturalmente.

Segundo Bruner (apud Silva, 1999) o jogo é uma atividade séria, sem conseqüências frustrantes para a criança, sendo um ótimo meio de exploração e invenção; não é casual nem aleatório; pode ser entendido como uma projeção da vida interior para o mundo. Transformando os objetos do mundo adulto para conhecer melhor a estrutura do mundo e também como fonte de diversão. Para o autor, o jogo livre oferece à criança a oportunidade inicial mais importante de atrever-se a pensar, a falar e a ser ela mesma. Define jogar como um a “maneira de experimentar formas de combinar o pensamento, a linguagem e a fantasia”. Nesse sentido, afirma que a escola deve valorizar a espontaneidade e também proporcionar o diálogo, que transforma e leva à autonomia.

Já o principal significado do jogo para Elkonin (apud Facci, 1998) é permitir que a criança modele as relações entre as pessoas. O jogo é influenciado pelas atividades humanas e pelas relações entre as pessoas e o conteúdo fundamental é o homem – a atividade dos homens e as relações com os adultos. Ao mesmo tempo, ele exerce influência sobre o desenvolvimento intelectual da criança e sobre a formação de sua personalidade.

O jogo é para criança muito mais que simplesmente brincar. É por meio dele que ela está se comunicando com o mundo e também se expressando. Para o adulto o jogo

constitui em um espelho, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil, daí sua importância.

Para Scarpa (1991, p.59) O jogo é, no entanto, reconhecidamente a arena privilegiada de aquisição de conhecimentos. Mais que esquemas de ação - a criança sobre o mundo, o jogo pressupõe também esquemas de interação - a criança em colaboração e partilha necessária com o outro.

E se tratando de brincadeira Wajskop (apud Silva, 1999) a define como atividade social específica e fundamental que garante a interação e construção de conhecimentos da realidade pela criança e que permite estabelecer um vínculo com a função pedagógica da pré-escola. E Silva (1999) afirma ainda que na brincadeira os objetos perdem a sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a agir independentemente daquilo que vê. A ação, numa situação imaginária, ensina a criança a conduzir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos, mas também pelo significado da situação. Assim a ação da criança é regada pelas idéias, pela representação e não apenas pelos objetos em si, e a brincadeira passa a ser a facilitadora do estágio de transição em direção à representação.

A brincadeira é entendida como um fato social, resultado de relações inter-individuais, conseqüentemente de cultura, de onde a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social.

Brincadeira para Porto (1996) é um processo de relações entre a criança e o brinquedo e das crianças entre si e com os adultos. O ato de brincar é muito importante para o desenvolvimento integral da criança, assim um jogo ou brincadeira do qual participem mais de uma pessoa sempre implica em trocas, em partilhas, confrontos e negociações. A afetividade envolvida nesta ação adquire momentos variados. É nessas trocas que a criança se torna capaz de esperar sua vez e também desenvolve a linguagem, pois ao querer brincar com outra criança será necessário “falar”, ou seja, comunicar-se.

De acordo com Lima (1992, p. 18)

A criança brinca para conhecer-se a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos determinados pela cultura, para conhecer os objetos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos, para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta.

Além de propiciar o desenvolvimento nos aspectos cognitivo, afetivo e social, a brincadeira e o jogo possibilitam à criança desenvolver a capacidade motora, ou seja, possibilita a criança se movimentar, explorar o espaço e seu próprio corpo. Brincar tem uma relação muito direta também com relação a formação da motricidade da criança em

idade pré-escolar, pois o controle consciente dos movimentos no jogo, na brincadeira é muito maior do que em outra atividade realizada por instrução.

Visto que as brincadeiras e os jogos têm uma função muito importante no desenvolvimento da criança é fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica fornece informações a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico – motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico, sua formação moral.

Isso significa dizer que a brincadeira e o jogo reúnem experiências, que através deles revelam como a criança é, como pensa, como vê os adultos e, além disso, tem resultados de suas relações sociais e das condições concretas de sua vida.

De acordo com Facci (<http://www.scielo.br>, 2004) no período pré-escolar, a atividade principal passa a ser o jogo ou a brincadeira. Utilizando-se dessas atividades, a criança se apossa do mundo dos objetos humanos grifo nosso “objetos da vida adulta”, por meio da reprodução das ações realizadas pelos adultos com esses objetos. As brincadeiras das crianças não são instintivas e o que determina seu conteúdo é a percepção que a criança tem do mundo dos objetos humanos. A criança age com os objetos que são utilizados pelos adultos e, dessa forma, toma consciência deles e das ações humanas realizadas com eles. A criança, durante o desenvolvimento dessa consciência do mundo objetivo, por meio da brincadeira "(...) tenta integrar uma relação ativa não apenas com as coisas diretamente acessíveis a ela, mas também com o mundo mais amplo, isto é, ela se esforça para agir como um adulto"

Facci (<http://www.scielo.br>, 2004) ressalta que se a criança ainda não dominou e não pode dominar as operações exigidas pelas condições objetivas reais da ação dada, como, por exemplo, dirigir um carro, andar de motocicleta, pilotar um avião, na brincadeira, na atividade lúdica, ela pode realizar essa ação e resolve a oposição entre a necessidade de agir e a impossibilidade de executar as operações exigidas pela ação. Apropria-se do mundo que não é o seu por meio da imaginação e representação.

Segundo Macedo (2004, p.11) Jogos e brincadeiras humanizam as crianças e possibilitam-lhes, ao seu modo e ao seu tempo, compreender e realizar, com sentido, sua natureza humana, bem como o fato de pertencerem a uma família e a uma sociedade em determinado tempo histórico e cultural.

Sendo assim a brincadeira e o jogo são processos que envolvem o indivíduo e sua cultura, adquirindo especificidades de acordo com cada grupo. Eles têm um significado cultural muito marcante, pois é por meio do brincar que a criança vai conhecer aprender e se constituir como ser pertencente ao grupo, ou seja, o jogo e a brincadeira são meios para a construção de sua identidade cultural.

Assim existe uma cultura lúdica, ou seja, um conjunto de regras e significações próprias do ato de brincar ou jogar que aquele que brinca ou joga adquire e domina no contexto de suas brincadeiras. Para poder entrar no universo da brincadeira, é necessário que o indivíduo partilhe dessa cultura.

As crianças por meio dos jogos e brincadeiras podem socializar-se, apropriar-se da cultura e tornar-se capaz de tomar decisões e “inventar” situações. Quando brincam, ao mesmo tempo em que desenvolvem sua imaginação, as crianças podem construir relações reais entre elas e elaborar regras de organização e convivência.

Sendo assim o jogo e a brincadeira tem grande importância na pré-escola, pois é na infância que a criança por meio de brincadeiras e jogos se desenvolve e aprende, para futuramente ampliar seus conhecimentos, aprendizados e desenvolvimento. Então brincar amplia a aprendizagem da criança que ao saber lidar com as situações propostas pelos jogos e brincadeiras se tornará capaz de resolver problemas, de questionar e construir regras e normas e assim estabelecendo com os adultos e colegas relações de trocas, as quais serão um grande impulso para a comunicação e socialização.

Enfim a diversidade de formas e funções que o brincar assume na infância pode ser destacado em primeiro lugar devido a sua complexidade e em segundo lugar pelo fato de comprovada a sua importância na infância, por meio da atividade lúdica que permite o desenvolvimento integral e harmonioso da criança.

A brincadeira propicia à socialização, a aprendizagem, a representação, imaginação e sendo assim a criança ressignifica o que vive e sente. Na brincadeira de faz de conta estabelece uma forma de comunicação que implica um aprendizado, com consequência sobre outros aprendizados, pois permite desenvolver um melhor domínio sobre a comunicação, abrindo possibilidades para a criança entrar num mundo de comunicações, distinguindo realidade, invenção e imaginação.

A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso. Nessas combinações as crianças revelam suas visões de mundo e suas descobertas.

Assim ao observar atentamente o modo como as diferentes crianças brincam, é possível perceber que os usos que fazem dos brinquedos e a forma de organizá-los estão relacionados com seus contextos de vida e expressam visões de mundo particulares. O desenvolvimento da função simbólica, e da representação, permite a criança lidar com a realidade distante da experiência real e assim, reconstruir uma realidade maior de passado e futuro que amplia e enriquece seu mundo.

Segundo Maluf (<http://www.psicologia.com>, 2007) Brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromisso, planejamento ou seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer.

A brincadeira é transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração à outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea.

Conforme pontua Gomes (2006) brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento da criança promove processos de socialização e descoberta de mundo. Nos dias atuais, com as moradias cada vez mais apertadas e os adultos envolvidos em seus afazeres, as crianças de classe média não têm um lugar para brincar e não devem atrapalhar o andamento do lar com seus brinquedos.

Não dá para isolar o comportamento lúdico da criança. Ela brinca quando é para brincar e quando os adultos entendem que ela não deveria brincar. A ludicidade está sendo estudada como um processo de suma importância no desenvolvimento humano.

Na opinião de SANTOS, PIAGET, como WALLON, VTGOTSKY e outros, atribuíram ao brincar da criança um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, embora com enfoques diferentes. Dois aspectos sobressaem no estudo dos jogos: sua estrutura e o seu conteúdo.

Quanto à estrutura, nem toda atividade da criança pode ser considerada jogo, pois para que ela se configure como tal, deve pressupor uma representação simbólica. E essa representação pressupõe o estabelecimento de regras que a criança se impõe para representar os personagens que ela incorpora nas brincadeiras.

Outras atividades sem o componente simbólico são simples exercícios, próprios não só da criança, mas de toda pessoa no decorrer de sua existência.

A motivação característica dos exercícios é o simples prazer funcional. E suas finalidades, para a criança, são, entre tantas outras:

Servir como reforço às habilidades já adquiridas; imitar aquilo que o outro realiza; testar suas habilidades ou adquirirem novas; atrair os outros para a atividade que realiza.

As atividades da criança estão diretamente relacionadas com a afirmação do seu “eu” e, sendo assim, essa atividade é tão importante em seu processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Quanto ao conteúdo, pode-se dizer que ele traduz os padrões dominantes no meio ao qual estamos inseridos, embora a essa altura do processo de telecomunicações, haja influências de outras culturas chegando com facilidade e rapidez até nós.

Entretanto, o conteúdo do jogo diz muito da motivação intrínseca da criança, seja para resolver conflitos, como pensam muitos psicanalistas, seja para construir um conhecimento que é absorvido pela ação de representar.

Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer.

Para Gomes (2006) brincar é uma forma de aprender e muito mais, é experimentar, relacionar, imaginar, expressar, compreender, confrontar, negociar, interagir, envolver e fantasiar.

E também pontuam Mendonça e Ramos (2006) que a brincadeira expressa a forma como reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo a sua volta, é um espaço onde de maneira fantasiosa se expressa.

Portanto, a infância necessária para todos é a que tenha, além de carinho, saúde e educação, um tempo e um espaço de brincar garantidos. E cabe a cada um de nós, profissionais ou não da educação propiciar, permitir e favorecer o brincar.

Na brincadeira do faz-de-conta, o alvo não é o resultado, mas a ação em si mesma, o processo em que se insere. Esse processo é considerado como atividade principal porque nele ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança. Essa brincadeira para criança tem muitas outras funções como: desenvolver habilidades sociais, os padrões eficazes de interação, vários papéis e regras sociais são refletidas, testadas e praticadas. Além disso, a empatia, a cooperação e a competência em assumir papéis aumentam as habilidades de comunicação.

Então o jogo simbólico é um exercício agradável e de autoconsciência, que oferece às crianças uma chance de explorar padrões de interação social que raramente vivenciam na vida real.

Autores como Macedo (2004) crêem que graças ao faz-de-conta a criança pode imitar, imaginar, criar ou jogar simbolicamente, e assim pouco a pouco, vai reconstituindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ou segundo ano de vida. Com isso, pode ampliar seu mundo, estendendo ou aprofundando seus conhecimentos. Além disso, pode entrar no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites. No faz-de-conta, aquilo que a criança cria está atribuído aos objetos ou acontecimentos de sua história ou fabulação. Ao mesmo tempo, são os objetos e acontecimentos que se tornaram como tais pelas suas criações.

O faz-de-conta permite o desenvolvimento da evocação e da simbolização e isso é fundamental, pois nada está completo, inteiro diante de nós. Assim possibilita desfrutar e aproveitar uma presença concede a ilusão da permanência de alguma coisa sempre passageira.

Fortuna (2004, pág.07) pontua que:

Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam diretamente, sendo algo aprendido, e não uma disposição inata do ser humano.

A instituição infantil pode e deve ser um espaço onde a criança brinque, jogue realize atividades que faça sentido para ela.

Para Mata e Vasconcelos (<http://www.nead.unama.br>, 2001)

O brinquedo desempenha um importante papel no desenvolvimento das habilidades verbais da criança; já que através dos brinquedos a criança tanto se comunica com o seu companheiro de brincadeira, como tenta se comunicar com o seu próprio brinquedo, desenvolvendo pequenos diálogos. Uma criança quando brinca de boneca, por exemplo, conversa com a mesma como se esta tivesse vida, procurando usar a linguagem que naturalmente só usa quando está brincando, ou seja, a criança tenta conversar com a boneca de forma correta, tentativa de não apenas copiar a linguagem do adulto, mas de criar também a sua própria maneira de comunicar-se.

Brincar é a forma de a criança ser e estar no mundo. E é nas brincadeiras que ela encontra sentido para sua vida, é nelas que as coisas se tornam, são construídas de muitos modos e repetidas tantas vezes quantas a mesma quiser. A brincadeira propicia a criança entender e se fazer estar no mundo assim repete situações de jogos ou brincadeiras que se fazem necessários para uma aprendizagem significativa.

O brincar como forma de comunicação entre iguais e entre as várias gerações, é também um instrumento de desenvolvimento e ponte para a aprendizagem. E não deixa de ser também como possibilidade de resgatar o patrimônio lúdico-cultural nos diferentes contextos socioeconômicos.

A característica principal da brincadeira é a inclusão do aspecto lúdico à situação e aos objetos. Os objetos utilizados pela criança no jogo perdem o significado real, habitual, adquirindo uma significação lúdica. Como por exemplo, um cabo de vassoura se transforma em um cavalo. Alguns autores afirmam que tudo que representar qualquer coisa no jogo, outros acreditam que o emprego lúdico, em relação ao objeto, é limitado, dependendo se o objeto em questão é semelhante exteriormente ao objeto significado (objetos) ou significante (palavras, desenhos, fotos etc). O simbolismo no jogo, conforme a teoria piagetiana, está diretamente relacionada ao desenvolvimento da inteligência e com surgimento do símbolo, ou seja, a correspondência entre significado e significante.

Piaget (apud Ramalho, 2000) classifica os jogos infantis em três estruturas: o exercício, o símbolo e a regra, sendo os jogos de construção a transição entre os três tipos. Os jogos de exercício não possuem uma técnica em particular, estão mais relacionados ao divertimento e ao aprendizado de uma nova conduta do que à necessidade. Por exemplo, quando uma criança pula um riacho pelo prazer de saltar. O jogo de exercício é o primeiro

a aparecer na criança e ocorre no desenvolvimento pré-verbal, é sensório motor e não requer estrutura representativa. Já o jogo simbólico solicita a representação de um objeto ausente como, por exemplo, uma criança desloca uma caixa de sapatos e diz que é um automóvel. O jogo simbólico surge na criança durante o segundo ano do seu desenvolvimento. Conforme os pressupostos de Piaget, a maioria dos jogos simbólicos aciona os movimentos e as ações, sendo ao mesmo tempo sensório-motores e simbólicos, porém são designados de simbólicos a medida que o simbolismo e outros fatores são integrados. O simbolismo surge com os procedimentos individuais que propiciam a interiorização da imitação. No jogo com regras está incluso as relações sociais, elementos sensório-motores e de imaginação simbólica, além da própria regra que é resultado da organização social.

Os jogos de construção ou de criação, como por exemplo, quando uma criança em vez de realizar a representação de um barco, com um pedaço de madeira, constrói este barco, está situado entre o jogo e o trabalho inteligente ou entre o jogo e a imitação.

Piaget (apud Ramalho, 2000, p. 27-30) e alguns autores como Claparède classificam o jogo por conteúdo, em duas categorias. A primeira categoria denominada 'jogos de experimentação' ou 'jogos de funções gerais', encontram-se reunidos os jogos sensoriais (assobios, gritos); os jogos motores (bolas, corridas, etc.); os jogos intelectuais (imaginação e curiosidade); os jogos afetivos e os exercícios da vontade (jogos de inibição, por exemplo). A Segunda categoria é denominada de 'jogos de funções especiais', onde estão incluídos os jogos de luta, perseguição, cortesia, sociais, de imitação e familiares. Com o aparecimento da imaginação simbólica e das regras sociais a classificação do jogo por conteúdo torna-se equívoca.

Através de estudos da psicologia genética de Jean Piaget pode-se apresentar a natureza do jogo de acordo com o estágio de desenvolvimento do indivíduo. A fase sensório-motora, de 1 a 2 anos aproximadamente, corresponde a uma fase onde ocorre, principalmente, o desenvolvimento dos movimentos, musculatura, sentidos e percepção. A criança se diverte conquistando o mundo real. Neste estágio, o jogo é a assimilação do real e se caracteriza em de exercícios ou funcionais, pois está relacionado aos aspectos motores da criança. Os jogos funcionais, muitas vezes, são movimentos como abrir e fechar os braços, mexer em objetos e provocar sons. Os jogos de exercício, que aparentemente significam apenas pura repetição de gestos, neles a criança têm seus objetivos alcançados, pois age para verificar o resultado de sua ação. Portanto, muito cedo a atividade lúdica existe acompanhada de prazer, curiosidade, riso e encantamento. As brincadeiras do bebê não são apenas exercícios físicos, pois quando brinca, por meio dos sentidos, uma série de informações são enviadas ao cérebro o que possibilita o desenvolvimento cognitivo. A criança desenvolve-se conforme os estímulos dados ao

cérebro e de acordo com o meio em que vivem, sendo assim, os adultos que fazem parte deste meio representam um grande papel no seu desenvolvimento físico, intelectual e social.

A fase simbólica, de 2 a 4 anos aproximadamente, a criança próximo aos dois anos de idade, realiza exercícios motores mais diferenciados utilizando as mãos. É prazeroso para ela rasgar, encaixar objetos, desmontar e montar coisas, intencionalmente.

A criança nesta fase aprecia brincar de casinha, de motorista, de cavalo-de-pau, dança etc. para expressar o mundo que viu e interiorizou.

Nesta fase, por mais simples que sejam as brincadeiras, correspondem a importantes estímulos ao desenvolvimento intelectual da criança e o número de registros em seu cérebro é diretamente proporcional ao número de informações que recebe. A teoria piagetiana idealiza que a criança assimila a realidade intelectual jogando e quando isso não ocorre essas realidades deixam de fazer parte da sua inteligência. O jogo da criança torna-se construção adaptada, exigindo trabalho. Nesta etapa de desenvolvimento a criança gosta e necessita de ouvir e contar histórias, brincar de adivinhações, de esconde-esconde e participar de atividades como canto, exercícios físicos, descobertas, montagens, encaixes e ter contato com o alfabeto.

Como é uma fase marcada pelo egocentrismo, a criança, nos jogos e brincadeiras, não é capaz de se colocar no lugar do outro e os jogos com regras não são aceitos por ela.

A fase intuitiva, de 4 a 6/7 anos aproximadamente, é caracterizada pelo simbolismo que juntamente com os exercícios psicomotores faz com que a criança modifique a realidade de acordo com suas necessidades. Toma a sério o jogo e lhe atribui valor utilitário. Nesta fase a criança gosta de movimentar seu corpo, corre, pula, nada, exercita-se, desenvolvendo-se fisicamente. As atividades de desenhar, pintar, rasgar, pegar, amassar, modelar e bordar desenvolve os movimentos finos. A imitação está sempre presente e cada novo conhecimento adquirido fortalece seu desenvolvimento. É a idade do porquê.

Segundo Almeida (apud Ramalho 2000) por meio dos jogos e brincadeiras há o enriquecimento dos esquemas perceptivos visuais, auditivos e dos esquemas operativos como memória; imaginação, representação; síntese; lateralidade; causa e efeito. O pensamento não está separado da linguagem, que passa a ser estruturada, onde os esquemas verbais são ampliados. Nesta fase, a criança gosta de relatar experiências, de ouvir histórias, recontá-las e de brincar com as letras do alfabeto, escrever, ler, ver e recortar figuras de revistas e jornais e operar brinquedos de montar e desmontar. As atividades de classificação, ordenação de cores e objetos, empilhar cubos e seriar são importantes para o desenvolvimento da atenção, estabilidade, leitura e escrita e são entendidas como trabalho-jogo. O egocentrismo ainda não permite a observação das

regras do jogo. É uma etapa que se caracteriza também pelo gosto de auxiliar os adultos em diversas tarefas.

A fase das operações concretas, de 6/8 a 11/12 anos aproximadamente, corresponde a um período onde a criança assimila conhecimentos sistematizados, passa a estar consciente de seus próprios atos e coopera socialmente. Os exercícios físicos funcionais transformam-se pouco a pouco em práticas esportivas que aliadas à arte, por exemplo, auxiliam no desenvolvimento físico e da personalidade.

O jogo é importante meio na aprendizagem e quando utilizado para o desenvolvimento da leitura e da escrita estas atividades deixam de ser exaustivas. A partir dos sete anos a criança é capaz de raciocinar sobre dimensões como largura, forma, espaço, altura e movimento e relacionar detalhes auditivos e visuais. Ela é capaz de raciocinar sobre agrupamento, seriação, divisão, subdivisão, combinação e sintetização o que lhe dá condições de interiorizar conhecimentos sistematizados. A criatividade neste estágio é algo obrigatório para a criança, devido ao fato de desejar romper as estruturas que contenham maior rigidez. O jogo nesta fase colabora com o crescimento das relações sociais, pois reflete experiências e valores da comunidade onde a criança se encontra.

Na concepção de Piaget, os jogos adquirem maior significado na medida em que a criança se desenvolve através dos estágios e o ponto de partida é a manipulação de diversos objetos o que possibilita uma posterior criação, reinvenção e reconstrução de objetos. Para Piaget o jogo é um fator relevante no desenvolvimento cognitivo infantil, pois, o conhecimento ocorre da interação da criança com o meio ambiente, sendo os processos de acomodação e assimilação meios através dos quais a realidade se transforma em conhecimento.

Uma criança precisa agir movimentar-se, ou seja, ela necessita de ação e para se perceber tal necessidade não é preciso teorias, mas sim observá-las em instituições ou mesmo em qualquer outro lugar. Então propiciar atividades (brincadeiras e jogos) nas quais a criança aprenda e se desenvolva é primordial para a mesma.

Uma criança aprende melhor brincando o lúdico (jogo e brincadeira) é a característica fundamental do ser humano, e a tendência é fazer aquilo que lhe dá prazer. O desenvolvimento da criança depende do lúdico, ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Segundo Piaget (apud Lima 1986, pág. 33-34) sua maneira de assimilar (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e de acomodar (mudar a si mesma para se adaptar-se ao meio que ofereceu resistência) deverá se sempre por meio do jogo.

Com as brincadeiras e os jogos, se usa o esquema próprio de assimilação infantil. Isto resulta em dizer em cada etapa de seu desenvolvimento, a criança tem esquemas específicos para assimilar o meio (abordagem da realidade). Entre os 2 e 5/6 anos,

aproximadamente, a criança usa esquema do jogo simbólico, relacionando-se com o mundo eminente por meio da fantasia, do faz-de-conta. Entre os 5/6 e 11/12 anos, a criança usa os esquemas operatórios do pensamento, as classes e as ordens, e se relaciona com o mundo por meio dos jogos com regras, das leis, das construções.

O que se quer enfatizar é que os jogos, assim como qualquer atividade da criança, passam por diferentes níveis solidários aos do desenvolvimento cognitivo. Assim é que começam pelos jogos sensório-motores (repetir uma ação diversas vezes, colocar objetos dentro e fora de recipientes), evoluem para os jogos simbólicos, barulhentos e movimentados (já com a presença da linguagem), passam pelo equilíbrio de suas ações por meio de jogos com regras (futebol, damas) e finalmente terminam pelos jogos eminentes mentais, das hipóteses e do planejamento.

Ainda Piaget (apud Lima, p. 59) Jogo simbólico é a etapa que acrescenta a capacidade de reproduzir situações vividas. A criança assimila o mundo real ao EU, a mesma transforma por meio da fantasia e do faz-de-conta, o mundo para realizar os seus desejos. Esta é uma etapa extremamente rica, pois a linguagem já tem peso importante para a expressão da criança Estes jogos já podem ser realizados com outras crianças.

Segundo Mantovani de Assis (2003, p.95).

Desde que nasce a criança está sujeita à diversas influências sociais. Os adultos proporcionam-lhe afeto, cuidados, alimentos, brincadeiras, impõem-lhe certos hábitos e proibições, aprovam ou desaprovam o seu comportamento. Nessa interação com os adultos estão em jogo a linguagem, os valores, as regras e normas sociais do grupo ao qual a criança pertence.

Assim pode-se concluir que as brincadeiras e os jogos proporcionam as crianças muitas vivências e aprendizagens. Fica então evidente que estas são de extrema importância para o seu desenvolvimento, pois nessas interações aprendem e se situam em seu meio em seu mundo.

2. O DESENVOLVIMENTO DE DIFERENTES LINGUAGENS E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA INTERAÇÃO RECÍPROCA ENTRE AS CRIANÇAS

Neste capítulo será abordado o desenvolvimento da linguagem juntamente com a interação recíproca.

Uma criança precisa falar e de acordo com Lima (apud Piaget, 1986, p.24).

É necessário que deixem as crianças falarem, pois a fala não é apenas uma questão cultural, mas sim uma necessidade da mesma de seu crescimento psicológico. A linguagem (verbal) exercita o pensamento, socializa, desenvolve o pensamento simbólico e operatório, coloca a criança em conflitos com as outras, organiza a sua mente, interpreta o mundo, expressa sentimentos. Quanto mais a criança cresce, mais a linguagem assume um papel preponderante.

Visto que a linguagem é importante e necessária para criança segundo Lima (1986, p.55) pode-se “classificar” em níveis como segue:

Primeiramente surge a linguagem infantil identificada como monólogo. Nessa fase a criança emite sons e balbucia sílabas. Utiliza uma palavra para significar uma frase. Exemplo “água” para dizer “eu quero água”.

Com o aumento do vocabulário e conseqüentemente com a maior possibilidade de organização do pensamento surge o monólogo coletivo. As crianças parecem falar umas com as outras. Entretanto, suas frases não se coordenam entre si, não se importam com a resposta dos outros. Um exemplo dessa característica é quando uma criança diz “eu fui na praia”, ao que outra responde “minha mãe me deu uma boneca”, falam todos ao mesmo tempo.

Com as interações mais freqüentes surge a linguagem que possibilita a informação adaptada, em que a criança adapta sua resposta à frase do companheiro, mas não é capaz de manter uma conversação longa, podendo mudar de tema a partir de uma palavra que desperte o seu interesse.

Mais tarde surge o diálogo, porém a criança pode manter uma conversação sem ser capaz de discutir diferentes pontos de vista para chegar a uma conclusão comum. E é somente na adolescência que se faz presente a discussão. O adolescente é capaz de discutir um tema com diferentes pontos de vista e chegar a uma conclusão.

Piaget (apud Lima, p.66-67) distingue quatro etapas nas relações entre significantes e significados, que será descrita em ordem de aparecimento e complexidade.

Os índices são primeiros significantes com que a inteligência trabalha e ainda estão estreitamente ligados ao objeto. Exemplos: as pegadas do urso na neve representam o índice de que por ali passou um urso; uma parte do objeto é o índice do objeto como um todo; a parte do desenho de um quebra-cabeça é índice do conjunto de peças etc.

A partir dos primeiros hábitos, a criança começa a trabalhar com os sinais. Eles estão ligados aos objetos por uma relação de implicação. Os sinais podem ser entendidos como “índices artificiais”. Alguns se manifestam por meio de instrumentos: a bandeira numa corrida de automóveis, o apito nos jogos e o sino na igreja. Outros se expressam por meio de um garfo para indicar restaurante (índice); os sinais de trânsito que se utilizam de palavras (signos) ou de desenhos (símbolos). Os sinais podem ainda derivar diretamente da imitação de uma ação: o indicador colocado transversalmente sobre os lábios para significar silêncio; um movimento de mão para significar vem ou vai. Existem também os sinais verbais: a palavra já servindo para disparar uma ação. E os gráficos, como a pontuação.

Os índices e os sinais, embora permaneçam por toda a nossa vida, são os principais instrumentos de significações que a criança utiliza no período sensório-motor.

Conforme Piaget (apud Lima, 1986, p. 51-52) a principal característica deste período é a ausência da função semiótica, isto é, a criança não representa mentalmente os objetos. Não sendo capaz de evocar os objetos em sua ausência, sua ação é direta sobre eles. Não tendo a imagem mental (representação do objeto) não tem linguagem. A inteligência trabalha com as percepções (sensório) e a ação, deslocamentos do próprio corpo (motor). Do ponto de vista dos significantes, a inteligência sensório-motora usa apenas os índices e sinais como intermediários dos objetos. A assimilação é, pois, a ação da criança sobre o meio, que é fundamental para a construção do objeto permanente (representação – função semiótica) e dos grupos de deslocamento (deslocamentos possíveis no espaço) que e por meio dos jogos, brincadeiras de maneira lúdica.

Os símbolos entre os 2-3 anos – nesta fase a criança torna-se capaz de evocar pessoas, objetos e ações sem a sua presença imediata. Ela adquire então a representação mental, com o aparecimento da chamada função semiótica (imitação, dramatização, linguagem, desenho). Sua inteligência pode, agora, manter um distanciamento maior do objeto, mediante a utilização dos símbolos (fotos, desenhos do objeto), que constituem um recurso da representação. Embora ainda seja individual (egocentrismo infantil) e motivado (expressa as emoções vividas pela criança), este significante proporciona maior mobilidade para a inteligência, já que lhe permite agir mais a distância, trabalhando com as representações e não com os objetos.

Por fim, surgem os signos, nesta fase a inteligência supera o egocentrismo infantil e constrói significantes inteiramente independentes, desvinculando-se dos limites impostos pelos objetos. A esses significantes, arbitrários e convencionais, independentes do objeto, denominam-se signos, que são as palavras (verbal e gráfica).

A criança leva aproximadamente 2 anos neste processo, terminando por construir a função semiótica e adquirindo a linguagem.

Simbólico (2-3 a 4-5 anos) aparece a função semiótica (linguagem, desenho, imitação e dramatização etc.) e a criança torna-se capaz de evocar os objetos em sua ausência graças à imagem mental (representação mental do objeto). Utiliza-se dos símbolos como significantes. É a idade da fantasia, do faz-de-conta. Extremamente egocêntrica (centrada em seu próprio ponto de vista, em si mesma), conversa sozinha e brinca com seus brinquedos, fazendo histórias e/ou reproduzindo situações vividas (com seus familiares, professores) seu esquema de assimilação é simbólico, sendo capaz de transformar o mundo, simbolicamente, para satisfazer uma necessidade sua (dizer que uma caixa é um carro). Seu “alimento” é a fantasia e por isso, adora ouvir histórias.

Os símbolos não aceitos universalmente são estritamente individuais e altamente motivados, não possuindo nenhum valor para a comunicação social, pois são expressões de emoções e desejos.

Assim se descreverá as características da linguagem infantil do período sensório-motor aos 6-7 anos.

Os primeiros esquemas verbais se formam a partir dos esquemas sensório-motores, e são intermediários entre estes e os esquemas conceituais e aparecem na sexta fase do desenvolvimento sensório-motor. Até mesmo as palavras que a criança emprega para designar esses esquemas são intermediárias entre os símbolos e os verdadeiros signos. Constituem-se paralelamente aos primeiros “esquemas simbólicos” e às primeiras formas de “imitação deferida”. Os primeiros conceitos verbais, inicialmente, acompanham a ação e, de certo modo, representam a ação que acompanham. A linguagem da criança nessa fase é ligada a ação imediata e presente, exprimindo ordens e desejos.

Os pré-conceitos são característicos das fases I e II do jogo simbólico. A linguagem em formação deixa de acompanhar simplesmente a ação presente para reconstituir a ação passada, fornecendo assim um princípio de representação. A palavra começa agora a funcionar como signo, isto é, não mais como parte da ação, mas como evocação desta. O esquema verbal destaca-se do esquema sensório-motor, adquirindo a função de representação. Um dos progressos observados nessa fase é o aparecimento da pergunta “o que é?”, que se relaciona ao mesmo tempo com o nome e com conceito ou a classe do objeto designado. Os pré-conceitos permanecem a meio caminho entre a generalidade do conceito e a individualidade dos elementos que o compõe, sem atingir nem um e nem outro. Permanecem-se assim e não constituem ainda conceitos lógicos. Sendo assim a criança não chega a compreender claramente que os membros de uma classe diferem entre si e nem que ao mesmo tempo se assemelham e por isso mesmo pertencem à mesma classe.

De 4 a 7-8 anos os pré-conceitos vão progredindo gradualmente em direção ao conceito operatório. Entre o pré-conceito e os conceitos da inteligência operatória, ocorre

uma articulação gradual do pensamento intuitivo. As intuições articuladas manifestam-se na linguagem da criança pela utilização das relações entre a parte e o todo. Os raciocínios característicos da criança pré-escolar são as “transduções” que se consiste em inferências que não procedem nem do singular para o geral, nem do geral para o singular, e sim do singular para o singular. A transdução precede a indução e a dedução. As mesmas às vezes são desinteressadas, outras interesseiras e tendenciosas.

Em alguns casos a transdução leva as conclusões corretas, porém em outros o raciocínio permanece falso. Segundo Piaget (apud Lima) explica que o raciocínio transdutivo leva as conclusões corretas quando se vale de esquemas práticos, isto é, generalizados de ações anteriores e a conclusões incorretas quando implicam inclusão de classes ou composição de relações. Nesse caso, a transdução falha por falta de um mecanismo operatório reversível.

As transduções dão lugar ao pensamento lógico quando a criança atinge o estágio das operações concretas. Ainda Piaget as origens do pensamento lógico não se encontram na linguagem, mas nas ações sensório-motoras da criança. Primeiro a criança aplica seus esquemas aos objetos para defini-los pelo seu uso, para somente mais tarde defini-los através de palavras.

Segundo Mantovani de Assis (2003) a partir do final do período sensório-motor da criança, é possível identificar a presença de esquemas desenvolvidos pela própria criança, visando compreender o mundo à sua volta, o real, de forma que por meio de suas próprias ações, possa assim substituir a capacidade de conhecer as coisas, pela capacidade de representar o que é conhecido, sendo então que a tal fenômeno, denomina-se como função simbólica ou função semiótica.

Ainda Mantovani de Assis (2003, p. 43).

A função semiótica implica a diferenciação entre significantes e significados que ocorre a partir do período pré-operatório ou intuitivo. A função semiótica ou capacidade de representação se manifesta através de comportamentos que implicam a evocação representativa de um objeto ausente ou um acontecimento passado, através de significantes diferenciados. A imitação na ausência do modelo ou a imitação representativa, o jogo simbólico, o desenho ou imitação representativa, o jogo simbólico, o desenho ou expressão gráfica, a imagem mental e a linguagem são formas de representação que permitem a comunicação com outros e a possibilidade de reconstruir as ações passadas e antecipar as noções futuras. A conquista da função semiótica determina o progresso na socialização e a conseqüente inserção da criança no mundo social.

Para Abdala (<http://www.portalensinando.com.br/ensinando/principal/conteudo>)

O domínio da língua oral e escrita é fundamental para a participação social efetiva, pois é por meio dele que o homem se comunica, tem acesso a informações, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimentos. Por isso, segundo os Parâmetros

Curriculares Nacionais (1997) ao assinalá-las, a escola cumpre sua função de garantir a todos os seus alunos o acesso aos saberes lingüísticos, necessários para o exercício da cidadania, direito inalienável de todos

Para Ferreira Revista Digital ([http:// www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com), janeiro 2007) Piaget divide em estágio egocêntrico (2 a 4 anos) e em estágio intuitivo (5 a 7anos) neste período ocorre um rápido desenvolvimento da linguagem falada, o pensamento é dominado pela percepção, é pré-lógico, o egocentrismo é muito marcante até os 4 anos, para as crianças não existe outro ponto de vista além do seu e é difícil para as mesmas aceitarem outros argumentos.

Aproximadamente entre 2 a 4 anos, surgem os jogos simbólicos, ou faz-de-conta, são de exercícios onde a criança utiliza sua imaginação, primeiramente de forma individual, para representar papéis, situações, comportamentos, realizações, utilizarem objetos substitutos. E depois para entender e aceitar o “mundo” em que vive.

Quando a criança brinca fantasia, representa e imagina é capaz de evocar as ações passadas transporta para seu mundo o que aconteceu e assim torna-se capaz de se colocar no lugar do outro. É capaz então de aceitar regras, assim assume uma socialização e assim desenvolverá a linguagem.

A criança em contato com o jogo também terá um esquema de interação, ou seja, de colaboração e partilha necessária para com o colega.

Sendo assim terá o papel de “falante” terá que se comunicar com seu interlocutor para que haja entendimento entre ambos.

Quando a criança é muito pequena e ainda não domina a fala, costuma fazer uso da linguagem gestual para indicar que quer brincar. Muitas vezes, sem dizer nada, entrega um brinquedo à outra criança, ou a um adulto.

Para Lier (apud Scarpa) a criança inicia a fala com o jogo rítmico, ou seja, com as cantigas infantis, o som da fala e segue com o jogo de nomeação, nomeando e reconhecendo os objetos. Assim desenvolverá a audição despertara para o som da fala. E mais adiante será trabalhado o jogo dramático (como é que se faz?) e finalmente com os jogos vocais quando o som da fala se torna o veículo privilegiado de comunicação. Por isso a importância das brincadeiras e jogos na vida de uma criança.

A primeira função da linguagem é a comunicação, um meio de expressão e compreensão entre os homens, que permite a socialização. Até mais ou menos os 18 meses, a criança ainda não consegue descobrir as funções simbólicas da linguagem, que é uma operação intelectual consciente e complexa. Por volta dos dois anos, a criança apresenta grande evolução da linguagem, dando início a uma forma totalmente nova de comportamento. Inicia-se a formação da consciência e a diferenciação do “eu” infantil. O

"(...) pensamento da criança evolui em função do domínio dos meios sociais do pensamento, quer dizer, em função da linguagem".

Esta é uma mediação entre o sujeito e o objeto do conhecimento. Dessa forma, o conhecimento e as experiências adquiridas da prática social podem ser difundidos por todos e apropriados por cada um, por cada sujeito em particular. Embora a linguagem constitua uma forma de comunicação com os adultos, ela não é a atividade principal nessa etapa de desenvolvimento, sua função maior é auxiliar a criança a compreender a ação dos objetos, é assimilar os procedimentos, socialmente elaborados, de ação com os objetos.

A linguagem é muito importante para que a criança interaja com outras crianças. Só assim com a linguagem oral ela será capaz de se comunicar, entender e se fazer entender por outras crianças numa relação de divertimento sendo o jogo ou a brincadeira na qual é necessária a fala para se haver entendimento, para compreender as regras das brincadeiras e jogos.

Na escola infantil é necessário que se promova tanto a linguagem oral como a linguagem escrita. A linguagem oral para que criança se comunique, interaja com as demais, entenda as regras e a linguagem escrita para que além de comunicação seja capaz de ler e até escrever as regras que compõem os jogos e brincadeiras.

O desenvolvimento da linguagem na criança pequena tem fundamental importância, pois é por meio desse conhecimento que a mesma percebe o mundo a sua volta.

Segundo RCNEI (1998, vol.3) A linguagem oral possibilita comunicar idéias, pensamentos e intenções de diversas naturezas, influenciar o outro e estabelecer relações interpessoais. (...) é por meio do diálogo que a comunicação acontece. São os sujeitos em interações que atribuem sentidos às falas. Sendo elas as mais diversas, pois em situações diferentes, como contar o que aconteceu na casa, dar um recado e explicar um jogo ou pedir uma informação poderá desenvolver suas capacidades comunicativas de maneira significativa.

A criança começa manipulando objetos para conhecê-lo através de seus esquemas de ação, que serão posteriormente interiorizados dando origem aos esquemas verbais. Antes de falar e até mesmo de representar alguma coisa ela já é capaz de resolver problemas práticos através da ação. Ou seja, a mesma necessita manipular, pegar para poder conhecê-lo e mesmo sem falar é capaz de resolver algum problema por meio de sua ação sobre o objeto. É a partir das trocas que estabelece com as pessoas que a criança vai construindo representações e compreendendo a realidade.

Segundo Leontiev (apud Alves e Gnoato, 2007) a linguagem, como mediadora da cultura, fornece três possibilidades de entendermos a brincadeira sob um ponto de vista histórico-cultural. A linguagem possibilita a criança: operar na ausência do objeto; generalizar e categorizar os objetos com que entra em contato; comunicação que garante a

conservação e transmissão de informações e experiências. Esta última é característica de crianças em idade escolar.

De acordo com Rosa (2006) a fala é considerada um dos elementos de origem sócio-cultural que atua sobre a formação dos processos mentais da criança. A teoria histórico-cultural defende que os signos e as palavras constituem, para a criança, acima de tudo, um meio de contato social com outras pessoas. As crianças usam a linguagem como ferramenta para solução de problemas e como instrumento para se comunicarem com os adultos e consigo mesmas. A criança que antes procurava outra pessoa para resolver problemas começa a buscar soluções nela mesma, adquirindo a linguagem, desse modo, uma função intrapessoal (o indivíduo com ele mesmo).

Piaget em seus estudos classifica os jogos como: os jogos com regras (a partir de 5 anos). As crianças passam do individual e vão para o social, os jogos possuem regras básicas e necessitam de interação entre as crianças, são resultados deste tipo de jogo a aprendizagem de regras de comportamento, respeito às idéias e argumentos contraditórios e a construção de relacionamentos afetivos.

Segundo Mantovani de Assis (2003, p.95) Desde que nasce a criança está sujeita à diversas influências sociais. Os adultos proporcionam-lhe afeto, cuidados, alimentos, brincadeiras, impõem-lhe certos hábitos e proibições, aprovam ou desaprovam o seu comportamento. Nessa interação com os adultos estão em jogo a linguagem, os valores, as regras e normas sociais do grupo ao qual a criança pertence.

Como consequência da aquisição da linguagem observa-se o início da socialização que supõe a troca e comunicação entre os indivíduos.

A socialização e a cooperação acontecem quando as representações intuitivas se transformam em estruturas operatórias. A cooperação que se estabelece nessa fase se baseia no tipo de relacionamento que supõe a reciprocidade entre os indivíduos e também a coordenação de pontos de vista, que implica em “perceber” os pontos de vista dos colegas e não mais somente o seu. Nessa fase a criança oscila entre o egocentrismo deformante e a aceitação passiva das influências intelectuais sendo assim não há trocas sociais que se baseiam na reciprocidade.

Adquirida a linguagem à criança já é capaz de se comunicar com os demais a sua volta, portanto assim acontece a socialização. Assim como a linguagem a socialização também possui níveis segundo Lima (1986, p. 56-57) e serão explicados a seguir:

A socialização individual nesta etapa a criança trabalha sozinha. Os outros são para ela objetos passíveis de serem explorados (mordem, empurram, abraçam). Suas relações frequentemente apresentam conflitos, mas que não se caracterizam em brigas. Não emprestam seus objetos por não serem capazes de compreender que o outro os devolverá.

A primeira socialização observável se dá quando constituem pares móveis, as crianças começam a andar em pares (frequentemente dão as mãos). Estes pares são móveis porque se “dissolvem” e “refazem” conforme a atividade. A criança não compreende regras sociais e nem acordos, portanto os seus pares não significam compromissos mútuos. Ao contrario da fase anterior os conflitos agora já se caracterizam em brigas disputas e são freqüentes.

Mais tarde os pares fixos já começam se caracterizar com maior permanência, ou seja, começam existir os primeiros amigos. Às vezes podem integrar um terceiro elemento, mas mesmo assim se dissolvem com muita facilidade. Os conflitos diminuem consideravelmente, mas ainda existem as disputas. Nesta fase a criança é capaz de emprestar, trocar objetos. São capazes de brincar longas horas juntos (as brincadeiras aqui já mais estruturadas), dividindo seus brinquedos, mas isso não quer dizer que não exista conflitos. Sabe já o que é seu e o que é do outro.

A partir desse progresso social as crianças se agrupam em quantidades maiores (mais de 3 crianças) são geralmente liderados por uma criança que possua uma característica significativa (ser a maior, a mais forte etc.). Gostam de chefiar e serem chefiados. Compreendem regras e sabem que existem regras sociais e, portanto são capazes de estabelecer alguns compromissos e serem fiéis as regras, sendo capazes de denunciar o colega que as infringiu. Acreditam no poder supremo das regras e suas imutabilidades não aceitam os que as violam. Piaget a denominou de moral do dever. Os conflitos deixam de ser principalmente físicos.

Finalmente as crianças são capazes de formar grupos, denominados grupos de adolescentes, no qual descobrem que as leis são modificadas e seu compromisso antes de tudo é com o seu grupo. Assim são incapazes de denunciar um colega. E Piaget denominou esta moral que rege o grupo como moral da cooperação.

Sabe-se que os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças e constituem papéis importantes na sua aquisição de conhecimento e aprendizagem. Assim propor jogos de regras tem uma função importante na construção do conhecimento na escola, pois a criança considera o outro quando joga e estabelece relações entre idéias e pensamentos antecipam decisões, planeja estratégias e usa o raciocínio. Quando se propõe um jogo não se compromete apenas com uma área do conhecimento, mas com conceitos presentes que podem estar ligado a língua, a lógica, ao espaço, ao tempo, ao social e ao emocional. As situações postas nas jogadas, assim como a resolução das situações problema propostas, podem gerar situações que fortalecem e amadurecem as crianças.

A linguagem não está solta no mundo, não é uma coisa em si, ou seja, não é um instrumento de comunicação de que se lança mão para se veicular significados e

informações. Na verdade, a linguagem é derivada de interações sociais e históricas e não é neutra. Por outro lado, do ponto de vista de sua aquisição, a linguagem como atividade constitutiva do conhecimento do mundo pela criança. É espaço em que esta se constitui como sujeito e em que o conhecimento do outro e do mundo é segmentado e incorporado. Linguagem e conhecimento do mundo estão intimamente relacionados e ambos passam pela mediação do outro, do interlocutor. Os objetos do mundo físico, os papéis no diálogo e as próprias categorias lingüísticas não existem sozinhos, mas surge através da interação entre a criança e seu interlocutor.

A educação infantil deve preocupar-se com o desenvolvimento da linguagem como uma das formas de uma função muito mais ampla, isto é, do seu pensamento. Portanto, para melhorar a expressão verbal da criança é preciso, antes de qualquer coisa, favorecer o desenvolvimento de seu pensamento com brincadeiras que a façam pensar em suas ações, propicie brincadeiras de representar, dramatizar como por exemplo teatro.

Para as crianças entre 2 e 12 anos, a linguagem funciona como uma ação (verbal), sendo muito importante para o desenvolvimento das estruturas operatórias do pensamento, uma vez que significa a ação motora representada (uso de significantes).

Assim propiciar às crianças experiências, nas quais possam imitar, falar, trocar experiências com os colegas, pois assim ampliará seu vocabulário e aprimorará a aquisição da sua linguagem. Quanto mais a criança fala mais aprende a falar, pois a linguagem necessita de exercício.

Contudo falar então é um direito da criança, já que é um elemento de seu próprio desenvolvimento.

Para a educação é importante ressaltar o caráter lúdico do pensamento simbólico, uma vez este será o instrumento com que “vamos” trabalhar com estas crianças. Didaticamente, pois devemos explorar abundantemente as imitações sem modelos, as dramatizações, os desenhos e pinturas, as histórias, o faz-de-conta, a linguagem e antes de tudo, permitir que realizem os jogos simbólicos, sozinhas e com as demais, tão importantes para seu desenvolvimento cognitivo e para o equilíbrio emocional.

Didaticamente devem-se explorar as causalidades e iniciar a organização do mundo, utilizando critérios, propriedades. Podendo já compreender regras simples, pode-se assim iniciar com jogos e brincadeiras que envolvam já algumas regras (dominó, damas etc.). As experiências com os objetos são importantes para que sejam conhecidos agora em suas relações causais. A expressão verbal é importante, e deve ser explorada as dramatizações, recontar uma história que já havia sido contada, poesia etc.

No período operatório concreto (7-8 a 11-12 anos) a criança pode nessa fase fazer uso dos signos, convencionais e arbitrários (palavra). Pode dramatizar um texto em nível

de teatro. A linguagem verbal é cada vez mais importante e já é capaz de conversar longamente com os colegas.

Mantovani de Assis (2003, p. 152-153) pontua que a linguagem aparece mais ou menos ao mesmo tempo em que as outras formas da função semiótica descritas anteriormente. Ela principia com a fase de lalação espontânea entre os 6 e 10-11 meses, seguida de uma fase de diferenciação de fonemas por imitação desde os 11-12 meses. No final do período sensório-motor surgem as “palavras-frases” que permitem a criança exprimirem desejos, emoções, constatações, etc. no final de 2 anos já se observam frases de duas palavras e depois pequenas frases completas e, em seguida, a aquisição progressiva de estruturas gramaticais.

Resumindo as características da linguagem infantil do período sensório-motor aos 6-7 anos assim se dá: os primeiros esquemas verbais se formam a partir dos esquemas sensório-motores, e são intermediários entre estes e os esquemas conceituais e aparecem na sexta fase do desenvolvimento sensório-motor. Até mesmo as palavras que a criança emprega para designar esses esquemas são intermediárias entre os símbolos e os verdadeiros signos. Constituem-se paralelamente aos primeiros “esquemas simbólicos” e às primeiras formas de “imitação deferida”. Os primeiros conceitos verbais, inicialmente, acompanham a ação e, de certo modo, representam a ação que acompanham. A linguagem da criança nessa fase é ligada à ação imediata e presente, exprimindo ordens e desejos.

Os pré-conceitos são característicos das fases I e II do jogo simbólico. A linguagem em formação deixa de acompanhar simplesmente a ação presente para reconstituir a ação passada, fornecendo assim um princípio de representação. A palavra começa agora a funcionar como signo, isto é, não mais como parte da ação, mas como evocação desta. O esquema verbal destaca-se do esquema sensório-motor, adquirindo a função de representação. Um dos progressos observados nessa fase é o aparecimento da pergunta “o que é?”, que se relaciona ao mesmo tempo com o nome e com conceito ou a classe do objeto designado. Os pré-conceitos permanecem a meio caminho entre a generalidade do conceito e a individualidade dos elementos que o compõe, sem atingir nem um e nem outro. Permanecem-se assim e não constituem ainda conceitos lógicos. Sendo assim a criança não chega a compreender claramente que os membros de uma classe diferem entre si e nem que ao mesmo tempo se assemelham e por isso mesmo pertencem à mesma classe.

De 4 a 7-8 anos os pré-conceitos vão progredindo gradualmente em direção ao conceito operatório. Entre o pré-conceito e os conceitos da inteligência operatória, ocorre uma articulação gradual do pensamento intuitivo. As intuições articuladas manifestam-se na linguagem da criança pela utilização das relações entre a parte e o todo. Os raciocínios

característicos da criança pré-escolar são as “transduções” que se consistem em inferências que não procedem nem do singular para o geral, nem do geral para o singular, e sim do singular para o singular. A transdução precede a indução e a dedução. As mesmas às vezes são desinteressadas, outras interesseiras e tendenciosas.

Em alguns casos a transdução leva a conclusões corretas, porém em outros o raciocínio permanece falso. Piaget (apud Lima) explica que o raciocínio transdutivo leva a conclusões corretas quando se vale de esquemas práticos, isto é, generalizados de ações anteriores e a conclusões incorretas quando implicam inclusão de classes ou composição de relações. Nesse caso, a transdução falha por falta de um mecanismo operatório reversível.

As transduções dão lugar ao pensamento lógico quando a criança atinge o estágio das operações concretas. Ainda Piaget as origens do pensamento lógico não se encontram na linguagem, mas nas ações sensório-motoras da criança. Primeiro a criança aplica seus esquemas aos objetos para defini-los pelo seu uso, para somente mais tarde defini-los através de palavras.

A socialização e a cooperação acontecem quando as representações intuitivas se transformam em estruturas operatórias. A cooperação que se estabelece nessa fase se baseia no tipo de relacionamento que supõe a reciprocidade entre os indivíduos e também a coordenação de pontos de vista, que implica em “perceber” os pontos de vista dos colegas e não mais somente o seu. Nessa fase a criança oscila entre o egocentrismo deformante e a aceitação passiva das influências intelectuais sendo assim não há trocas sociais que se baseiam na reciprocidade.

Em resumo, o brinquedo proporciona o aprender – fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e também a criatividade.

Autores ao discutir a afetividade que aqui entrará como ponte para a socialização. Ressalta que a representação, ou seja, a linguagem falada se mostra como instrumento para o desenvolvimento social. A representação simbólica possibilita que as imagens das experiências sejam criadas, que existam as experiências afetivas e desse modo os sentimentos de afetividade sejam recordados e representados. Logo se percebe que a representação a afetividade estão entrelaçados com a linguagem.

Então ao se discutir sobre esse sentimento de afetividade pode-se destacar quando uma criança ora gosta ora não gosta mais de um objeto ou pessoa. Mas ao desenvolver seu comportamento que tende a ficar cada vez mais estável nota-se que o gostar de outras pessoas é visto como reciprocidade de atitudes e valores que pode levar assim cada um valorizar o outro gerando dessa forma o respeito mútuo.

E essas relações são ampliadas na instituição infantil, a criança amplia suas relações sociais e interações estabelecendo novas formas de comunicação, de expressão e troca

idéias com os colegas e adultos. Nesse contexto os meios utilizados para se estabelecer vínculos com outras crianças podem ser a imitação e a brincadeira. E por meio da imitação a criança realiza o processo de diferenciação entre o eu e o outro, observa e aprende com o outro. O brincar desenvolve a socialização na medida em que oferece a imitação pela experimentação de regras e pelo exercício de papéis sociais, em especial na brincadeira de faz-de-conta.

O desenvolvimento da capacidade de relacionar-se com outras crianças, o qual faz parte do processo de socialização, depende das oportunidades de interações em situações diversificadas, favorecidas pelo meio. Assim pode-se afirmar que o processo de socialização resulta da interação da criança com os recursos de seu meio e depende tanto das próprias características da criança quanto das formas de agir dos parceiros, amigos da relação. A socialização assim neste sentido é um processo interativo por meio do qual a criança satisfaz suas necessidades básicas e assimila a cultura do seu grupo.

Ressaltando novamente a importância da escola infantil como constituinte de um contexto de socialização para criança. Nesta a criança terá regras de interação, formas de comunicação, estabelecimento de vínculos e os procedimentos por meio dos quais as informações são transmitidas. É também entre outros momentos dentro da escola, a hora do recreio o momento e espaço que possibilitam as atividades lúdicas, momentos de prazer que proporcionam e implicam trocas, partilhas, confrontos e negociações que favorecem o desenvolvimento infantil tanto no que se refere a socialização como em seu desenvolvimento global. Por meio das atividades lúdicas a criança aprende, assimila e se desenvolve. Por isso é dado ou é necessário que se apresente às crianças brincadeiras, jogos atividades nas quais aprendam brincando, de forma lúdica aprendem e sintam muito prazer em fazê-las.

No brincar está o interagir, dividir papéis, fazer parcerias e este brincar proporciona aprender formas de socialização.

A tensão entre o desejo da criança e a realidade objetiva é que dá origem ao lúdico acionado pela imaginação. Assim pode-se afirmar que as brincadeiras por abrir espaço para o jogo da linguagem com a imaginação se configuram como possibilidade da criança inventar novas formas de conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base para a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que o brincar seja uma grande fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

3. AS INTERAÇÕES NOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO POTENCIALIZADORAS DO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

Nesse capítulo será abordada a relação entre jogos brincadeiras e o desenvolvimento da linguagem infantil considerando que nas brincadeiras ou no jogo ocorrem trocas e interações recíprocas entre as crianças e o desenvolvimento da linguagem.

Brougère (1995, p.99-100) identifica a existência de uma comunicação específica, uma metacomunicação¹, presente na brincadeira. Os parceiros precisam entrar em acordo sobre códigos que indicam que se trata de uma brincadeira. Há uma troca de mensagens que é feita por meio de sinais e que só é possível se existe um certo grau de metacomunicação. As significações podem ser explícitas ou implícitas; verbais ou não-verbais. É freqüente o uso de verbos no imperfeito, quadrinhas e gestos específicos que indicam a vontade de brincar. Quando a criança diz “Vamos brincar?” ou “Finge que você é um príncipe!”, ela está lançando a brincadeira e anunciando um determinado espaço, onde as atividades vão ter um outro valor.

A criança se desenvolve pelas brincadeiras criadas por elas e pelos adultos, evoluem e ampliam a capacidade de visualizar o mundo real e assim no plano simbólico procuram entender o mundo dos adultos deste modo desenvolvem a linguagem e a narrativa, adquirindo uma melhor compreensão de si própria e do outro

Gomes (2006, pg. 27-28) complementa as idéias de Brougère, ao relatar que:

O jogo simbólico pode ser considerado a atividade principal da criança. Com o desenvolvimento da capacidade simbólica do pensamento, e através dele, ela faz acomodações e progride [...] O início da representação por meio de um sistema de símbolos e signos, bem como o início da socialização assegurada pelas trocas interindividuais através da linguagem. Nessa fase as crianças são capazes de simbolizar, podem aceitar e criar uma relação contrária entre um objeto e uma idéia.

Diversos estudos indicam que as crianças vão construindo suas matrizes de comunicação e aprendizagem a partir da interação com os adultos mais significativos, com outras crianças e com objetos, por meio da exploração e da comunicação. A necessidade de comunicação leva ao desenvolvimento da linguagem.

Pode se destacar também a importância do brincar para o desenvolvimento de processos psíquicos relacionados tanto direta quanto indiretamente. A atividade de brincar desenvolve a imaginação, a linguagem, o pensamento e a memória voluntária. O jogo e a brincadeira desenvolvem na criança a cooperação, a concentração, a atenção e a criatividade.

¹ Conjunto de regras e significações próprias do ato de brincar ou jogar que aquele que brinca ou joga adquire e domina no contexto de suas brincadeiras. Para poder entrar no universo da brincadeira, é necessário que o indivíduo partilhe dessa cultura.

Portanto brincar é uma atividade que tem uma funcionalidade no processo de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano de forma integral.

Segundo Nascimento (2000, p.66)

A aquisição gradual da linguagem, e de seu uso, vai delinear o mundo objetivo e subjetivo da criança pequena, pois a capacidade simbólica amplia os recursos de que ela dispõe para se utilizar da linguagem. Vista como elemento de formação do sujeito, de interação com outras pessoas, de orientação da ação da criança, de construção de muitos conhecimentos e de desenvolvimento do pensamento, a linguagem torna-se elemento integrador do sujeito no mundo.

A linguagem tanto quanto o jogo e as situações de brincadeiras que exige da criança uma forma de comunicação e a interação se tornam elementos essenciais para integrar a mesma ao mundo, portanto promove desenvolvimento.

E para Krueger (pág. 08) para que a criança tenha um desenvolvimento saudável e adequado dentro do ambiente escolar, e conseqüentemente no social, é necessário que haja um estabelecimento de relações interpessoais positivas, como aceitação e apoio, possibilitando assim o sucesso dos objetivos educativos.

Pensando-se na escola, cabe aos educadores estarem atentos ao fato de que devem sempre dar muita atenção ao fator afetivo na relação educador-educando, para não correr o risco de estar só trabalhando com a construção do real, do conhecimento, deixando de lado o trabalho da constituição do próprio sujeito – que envolve valores e o próprio caráter – necessário para o seu desenvolvimento integral dos alunos e, vários aspectos.

Atualmente, as crianças começam a freqüentar cada vez mais cedo as instituições educacionais voltadas para elas, como as creches e as escolas de Educação Infantil porém nesses espaços, o brincar é, muitas vezes, desvalorizado em relação a outras atividades, consideradas mais produtivas. A brincadeira acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo. Valorizar a brincadeira não é apenas permiti-la, é suscitá-la. Sendo assim, é imprescindível que o professor destine sempre um tempo fixo para as crianças brincarem, interagirem, comunicarem, pois o ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento das mesmas, por meio das interações recíprocas.

Porque a criança brinca?

Segundo os estudos de Bruner (apud KISHIMOTO 2002) A criança brinca para desenvolver suas competências, para conhecer a si própria, para resolver problemas e também para a aprendizagem da linguagem.

O brincar é visto pela maioria das pessoas como uma especificidade da infância, mas vai além do que simplesmente brincar.

De acordo com Lima (1992, p. 18).

A criança brinca para conhecer-se a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos determinados pela cultura, para conhecer os objetos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos, para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta.

Ao observarmos atentamente o modo como as diferentes crianças brincam, é possível perceber que os usos que fazem dos brinquedos e a forma de organizá-los estão relacionados com seus contextos de vida e expressam visões de mundo particulares a forma como as crianças interagem com os pares também expressam desenvolvimento da linguagem, condição para sua comunicação nesses contextos.

Porto (<http://www.tvebrasil.com.br>, 2003) acredita que é fundamental que o educador esteja sempre atento as questões atuais que envolvem a criança e o brinquedo e possibilitar que os adultos envolvidos com a educação reflitam e desenvolvam ações, tendo como base a importância e a necessidade do ato de brincar. Para compreender o que está em jogo quando a criança brinca se faz necessário analisar o suporte material ou imaterial que desencadeia tal ato, o ambiente, os momentos a ele destinados e as pessoas que dele participam, e dessa forma tomar tais fatos como base visando fazer com que a criança perceba o mundo a sua volta, buscando adaptar-se.

As crianças precisam de tempo, espaço, companhia e material para brincar. Quanto mais as crianças vejam, ouçam ou experimentem, quanto mais aprendam e assimilem, quanto mais elementos reais disponham em suas experiências, tanto mais considerável e produtiva será a atividade de sua imaginação. A escola pode e deve reunir todos esses fatores e o papel do professor nesse processo é fundamental.

Vários estudos afirmam que brincando a criança se desenvolve harmoniosamente e integralmente. Assim quando brincam as crianças aprendem a jogar a brincar, ou seja, aprende as regras de ambos e para se ter essa relação de quem brinca é preciso ter a fala e, portanto assim fica evidente que em atividades lúdicas a criança se desenvolve e se socializa. Quanto maior espaço para essas atividades mais a criança se tornará um adulto competente.

Por isso é preciso que se dê o real valor a brincadeiras e jogos na instituição infantil. Neste espaço a criança tem a possibilidade de crescer de maneira saudável e “inteligente”.

Guimarães e Leite (<http://www.scielo.br/scielo>, 2001) traz uma concepção complementar às idéias discutidas até o presente momento neste estudo, relatando seu ponto de vista a questão do jogo e o caráter lúdico que permeia as relações entre as crianças devem ser vistas como enfoques privilegiados de investigação. A concepção de jogo foge às correntes - jogo guiado/laissez faire -, trazendo-o como conjunto de mediações possíveis que o adulto pode oferecer ao grupo de crianças: adulto como aquele que

acompanha, mas não entra na brincadeira, ou como aquele que joga paralelamente à criança. Destaca também a possibilidade de o educador ver-se como co-autor - alguém que compartilha o jogo, que deixa a criança livre e, simultaneamente, busca resgatar a criança em si mesmo, sem perder de vista seu papel de adulto.

As mesmas autoras ainda destacam que o jogo é um objeto que tem um papel social que o meio cultural ocupa nas relações, estão ali presentes como mediadores, como facilitadores das interações e não só para possibilitar a exploração de suas propriedades físicas - contrapondo-se, explicitamente, a uma perspectiva cognitivista. O objeto (jogo), assim, é o que possibilita a criança conhecer o mundo exterior, o que é diferente dela e, ao mesmo tempo, possibilita que ela conheça a si mesma - a descoberta do outro e do eu são duas faces do mesmo processo. Os autores chegam a falar de um "triálogo" - evidenciando a relação triangular entre o eu/o outro/o brinquedo.

As mesmas relatam ainda que haja entre os pequeninos um alto grau de interação, pesquisas apontam para a existência de diferentes modalidades, classificando-as como complementar, recíproca ou imitativa, refutando o argumento do egocentrismo piagetiano. Consideramos importante destacar a reflexão sobre o que acontece nos três primeiros anos, especialmente acerca do processo de independentização criança-mãe; e a congregação de crianças de diferentes faixas etárias, iluminando, por meio de uma pesquisa sistematizada, o aspecto positivo da assimetria de competências num mesmo grupo.

O jogo não aparece espontaneamente na idade pré-escolar, seu aparecimento se dá em função da educação, o jogo da fase pré-escolar está centrado no homem, suas atividades e interação social, o jogo é uma atividade muito importante para a interação da criança no social e tem suas funções definidas no desenvolvimento psíquico das crianças pré-escolares.

À medida que criança interage com os objetos, com seus parceiros, construindo conhecimentos a partir de suas próprias experiências, o que se torna muito mais rico e significativo para as mesmas.

Então brincar é uma necessidade humana que proporciona a integração do indivíduo com o ambiente onde vive, sendo considerado como meio de expressão e de aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, intercâmbio de idéias e o desenvolvimento da sociabilidade. Por meio do lúdico a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário.

Brincar é importante porque é uma atividade que oferece a oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa, a criança brinca e desenvolve-se na brincadeira. Brincar é diversão e prazer. O brincar possibilita experimentação, invenção e descoberta, além disso, a atividade de brincar é fundamental a saúde física, intelectual e afetiva, como também contribui para a formação de um adulto equilibrado.

Visto que brincar, jogar é importante para as crianças é necessário que se saiba que a criança quando está brincando com outro parceiro, está participando da forma de pensar do outro, trocam significações, aprendendo não só criar significados, mas também aprende com o outro a comunicar significados e isto é muito importante para a criança em desenvolvimento.

Dessa forma, afirma-se que através de estudos e pesquisas a criança se desenvolve e é capaz de resolver problemas, sendo papel do professor, dar oportunidades para as mesmas resolverem seus próprios conflitos, buscar suas próprias soluções de maneira que por meio de diálogo possam refletir sobre suas atitudes.

Para Motta (Artigo publicado no JSC - 13.10.05 - Edição nº 10484) A infância é um período de aprendizagem necessária à vida adulta. Tem como objetivo treinar as funções psicológicas e pedagógicas. São exercícios titulados de brincadeiras, que determinam o grau de desenvolvimento da criança. Essas brincadeiras aparecem logo nos primeiros tempos de vida. O ato de brincar é algo natural. Gestos como pegar objetos com as mãos ou bater sobre a mesa fazem parte de um ciclo de estruturação física aos primeiros passos. Em um estágio seguinte, quando já está inserida no convívio social, surgem as brincadeiras que visam desenvolver habilidades de raciocínio e reflexos. Estas dão à criança a noção de como estar em um contexto permeado por regras. Servem ainda para que a mesma tenha idéia de como se adaptar às mais variadas situações.

Segundo Zacharias (<http://www.centrorefeducacional.com.br>) o brincar é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança.

Essa atividade enriquece a identidade da mesma, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque a faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

Quando brinca, a criança elabora hipóteses para a resolução de seus problemas e toma atitudes além do comportamento habitual de sua idade, pois busca alternativas para transformar a realidade. Os seus sonhos e desejos, na brincadeira podem ser realizados facilmente, quantas vezes o desejar, criando e recriando as situações que ajudam a satisfazer alguma necessidade presente em seu interior.

Conforme Lima (1992) O brincar também tem outras importantes funções no desenvolvimento infantil dentre elas sua importância nos processos psíquicos, como por exemplo, a imaginação, a linguagem, o pensamento e a memória. Pois por meio da brincadeira a mesma se coloca no meio, inteirando-se com objetos, com as pessoas, explorando seu próprio corpo, o espaço físico, a brincadeira permite à criança o exercício do

movimento, assim serve para a mesma se relacionar com o outro, explorar o espaço situando-se nele, bem como os objetos e o próprio corpo.

Quando brincam as crianças aproximam imagens a símbolos (desenhos dos objetos) concretos levando posteriormente ao conceito abstrato sendo uma atividade importante para o desenvolvimento da linguagem, o símbolo pessoal é uma etapa que permeia entre o objeto e o signo (palavra).

Após o surgimento da fala, o brincar se modifica, por exemplo, no faz-de-conta a linguagem domina a regulação interna da atividade. O interesse pelo movimento não desaparece ele se transforma em inúmeras brincadeiras e jogos infantis que se organizam em torno de regras.

Ainda Lima (1992) O brincar combina a ficção com a realidade, ou seja, brincando a criança trabalha com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de ficção. Inclui também sempre a experiência de quem brinca, as crianças pequenas (2 a 2 anos e meio) reproduzem as ações que percebem em seu meio e à medida que cresce vão incorporando a representação que fazem da vida real, os acontecimentos adquiridos, bem como os desejos e sentimentos.

O brincar tem função essencial no processo de desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, nos quais a mesma tem de realizar a grande tarefa de compreender e se inserir em seu grupo, constitui a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico. A exploração de suas ações e sentimentos tem um papel importante no desenvolvimento da capacidade de estabelecer relações positivas que a criança terá no futuro.

Portanto brincar é uma atividade que tem grande ocorrência, devido à sua funcionalidade no processo de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano.

O jogo e a brincadeira assumem um papel muito importante no desenvolvimento da criança, entre estes o desenvolvimento da função simbólica. Assim já formada a função simbólica, ocorre o desenvolvimento da linguagem, cujo aparecimento e progresso são igualmente conseqüentes da ação que caracteriza os jogos crescentemente envolvendo a linguagem que tem um papel cada vez maior acompanhando o movimento e substituindo-o e depois sendo acompanhado.

A imitação nos primeiros anos de vida é condição básica para o desenvolvimento da função simbólica. A criança começa por imitar as outras pessoas na presença delas, repetindo gestos e expressões. Representar é a possibilidade de evocar algo, percebido no mundo exterior e em sua ausência. A imitação é utilizada prolongadamente nos seus anos pré-escolares, sendo elemento constituinte importante no jogo de faz-de-conta.

As formas de atividades mais comuns na idade pré-escolar são as formas de expressão artística e lúdica, que está relacionada ao desenvolvimento da função simbólica.

Dentre as modalidades de jogos e brincadeiras encontram-se neste período os jogos de ficção ou faz-de-conta, os de exploração dos objetos e materiais e os de movimento. O faz-de-conta é uma atividade que a criança pode exercer sozinha, em duplas ou em grupos. Ele pode organizar-se tanto em função de brinquedos, objetos do cotidiano (bolsa, guarda-chuva), objetos não-estruturados (pedaços de madeira, retalho), como em função de expressões e ações corporais. A organização e a duração do faz-de-conta podem variar de acordo com a quantidade de objetos e a sua possível partilha entre os parceiros, com os espaços e sua divisão, com a presença ou não de adultos.

No jogo simbólico as crianças podem assumir diferentes papéis, introduzir objetos ausentes, pretender a presença de bichos, pessoas e objetos sem algo que os indique, podem ainda dar vida a objetos inanimados, simular fenômenos naturais, atividades cotidianas e de lazer (passeios), tarefas domésticas, profissões de adultos, etc.

Embora se fale muito da espontaneidade da criança, a complexidade do brincar de faz-de-conta depende, na verdade, das experiências pelas quais a mesma passa, que enriquecem seu repertório e nutrem seu imaginário (do qual depende, em última análise, a atividade de brincar de faz-de-conta).

A criança brincando explora os materiais disponíveis a ela, e essa exploração é acompanhada pela verbalização, ou seja, a criança narra o que está fazendo.

Lima (1992) pontua também que quando a criança é pequena o movimento tem uma importante predominância, ou seja, é por meio dele que a mesma se desenvolve, mas esta predominância vai cedendo lugar à linguagem verbal que passa a regular a ação da criança, lembrando que o movimento não desaparece e se mantém por muito tempo como função primordial no processo de construção do conhecimento.

Esta diversidade de formas e funções que o brincar proporciona na infância revela sua complexidade e sugere que compreender sua importância na infância é essencial para o ser humano em qualquer idade e para o desenvolvimento cultural de um povo.

Oliveira e Gomes (<http://www.psicopedagogia.com.br>, 2005) Compreendem que a origem da representação está na imitação. Logo, se a representação nasce da imitação, o aparecimento de brincadeiras simbólicas depende do domínio de processos imitativos. Para este autor, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente. Ele analisa, ainda, o psiquismo infantil como resultado de processos sociais. Na origem da conduta infantil, o social está presente no processo de interação das crianças com os adultos que desencadeia a emoção responsável pelo aparecimento do ato de exploração do mundo, portanto, compreende o desenvolvimento da brincadeira a partir do desenvolvimento da imitação que surge como resultado do desenvolvimento infantil que transcorre numa constante dialética com o meio físico e social. (KISHIMOTO, 2001 apud Oliveira e Gomes).

As brincadeiras são aprendidas no contexto social, tendo o suporte de seus pares e adultos, esses jogos contribuem para a emergência do papel comunicativo da linguagem, aprendizagem das convenções sociais e a aquisição de habilidades sociais.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho de conclusão de curso foi aprofundado o estudo sobre jogos, brincadeiras o desenvolvimento da linguagem e a interação recíproca mostrando que por meio de atividades lúdicas as crianças obtêm maiores oportunidades para ampliar o seu desenvolvimento.

Sendo os brinquedos, jogos e brincadeiras a representação do modo de vida e a cultura de um povo, é correto afirmar que a atividade principal da criança é o brincar, não apenas como uma atividade que mais a ocupa, mas sim pela questão levantada não se refere à quantidade de tempo ocupado pela criança ao brincar, pois, a atividade principal é aquela em que ocorrem as maiores transformações no desenvolvimento cognitivo da criança (Brasil, MEC, 1998).

Estudiosos admitem a importância do jogo e da brincadeira na educação e no desenvolvimento global da criança, entretanto, o discurso pedagógico ainda não foi superado pela real prática, pois ainda não ocorrem ações em que o uso adequado de brinquedos seja previstos como fundamental para que tal desenvolvimento ocorra. A criança brincando se desenvolve espontaneamente e com prazer.

Jogos e brincadeiras na escola devem ser vistos além de uma brincadeira em si mesma, pois, devem propiciar o desenvolvimento da criança de maneira livre e prazerosa, participando da construção do conhecimento infantil e resgatando a cultura por meio da linguagem e diferentes representações.

O jogo proporciona o crescimento dos conhecimentos e aprimoramento das atitudes. Quando em grupo, proporciona a socialização, por meio da interação que se estabelece entre os participantes como também pela necessidade de relacionamento com os demais indivíduos envolvidos na brincadeira. Por meio do jogo, a criança aprende a fazer concessões, a negociar, ser gentil e generoso. Possibilita também o conhecimento de regras e de organização.

A criança quando brinca ou joga dispõe de conhecimentos que foram aprendidos na própria brincadeira, ou seja, para jogar ou brincar requer-se que tenha um conhecimento já adquirido na fase anterior de desenvolvimento e também o aprendizado com os colegas ao brincar ou jogar.

Adquirido o conhecimento sobre regras faz-se a socialização e é necessário o uso da linguagem para que se tenha uma comunicação entre os indivíduos. Desse modo pode-se afirmar que as brincadeiras e jogos possibilitam o uso da linguagem oral e também o aprendizado sobre a linguagem escrita, pois ao jogar a criança entra em contato com as regras do jogo, que muitas vezes podem estar escritas.

Brincar propicia à criança em fase pré-escolar entrar em contato com o mundo que a cerca, com a cultura, imaginar e evocar objetos e cenas presenciadas do mundo adulto.

Jogos ou brincadeiras são excelentes formas de aprendizado. As crianças simulam situações, socializam, fazem uso da imaginação, desenvolvem-se mentalmente desenvolvem-se de forma lúdica e prazerosa.

Os jogos e as brincadeiras, além de proporcionarem o desenvolvimento infantil, proporcionam a preservação da cultura de uma determinada região e favorecem a socialização inclusive, por meio de regras criadas, aceitas e cumpridas que funcionam como exercício à interação necessária com o mundo social. A criança constrói, cria desde seus primeiros anos de vida e a construção se faz também, principalmente por meio da atividade de brincar, no qual os aspectos intelectuais e afetivos são desenvolvidos. Além disso, é por meio de brincadeiras e jogos que é proporcionado à criança o direito de um crescimento harmonioso, livre e feliz.

Devido às limitações de ser um estudo bibliográfico, este pode ser mais aprofundado em uma pesquisa de campo, onde o mesmo servirá como base. Visto que este trabalho focou o desenvolvimento da linguagem em seus vários níveis por meio dos jogos e brincadeiras.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABDALA, Nacir. Concepções de leitura e escrita. Disponível em: <http://www.portalsinando.com.br>. Acesso em 16 de set. de 2007.

ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica**: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos. 9.ed. São Paulo: Loyola, 1997

ASSIS, Orly Zucatto Mantovani de. **PROEPRE**: fundamentos teóricos e prática pedagógica para a educação infantil. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2003.

ASSIS, Orly Zucatto Mantovani de. **PROEPRE**: fundamentos teóricos da educação infantil II, 4ª edição Campinas, SP, 2003

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, vol. 3, Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**; revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisella Wajskop. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997. (Coleção Questões da nossa época).

FARIA, 1997

FACCI, Marilda Gonçalves Dias. 64 Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 64-81, abril 2004 Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acessado em 19 de maio de 2007

FERREIRA, Heraldo Simões. A formação da consciência moral na criança através dos jogos e brincadeiras. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd104/a-formacao-da-consciencia-moral-na-crianca-atraves-dos-jogos-e-brincadeiras.htm>. Acessado em 19 de agosto de 2007.

FORTUNA, Tânia Ramos. O brincar na educação infantil. **Pátio Educação Infantil**, Ano I nº 3, dez.2003/ mar.2004

GOMES, Silvana Costa. O que conta no faz-de-conta. **Revista Amae Educando**, nº339, Maio 2006

GUIMARAES, Daniela de Oliveira; LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira. Manual de educação infantil de 0 a 3 anos: uma abordagem reflexiva. **Educação. Sociedade.** , Campinas, v. 22, n. 75, 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo>. Acesso em: 25 de nov. de 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KRUEGER, Magrit Froehlich site

LIMA, Adriana Flávia Santos de Oliveira. **Pré-escola e Alfabetização**: uma proposta baseada em Paulo Freire e Jean Piaget. Petrópolis: Editora Vozes, 2ª edição, 1986

LIMA, Elvira Cristina de Azevedo Souza. **A atividade da criança na idade pré-escolar**. Publicação: Série Idéias n.10. São Paulo: FDE, 1992. p. 17 a 23

MACEDO, Lino de. Faz-de-conta na escola: a importância do brincar. **Pátio Educação Infantil**, Ano I nº 3, dez.2003/ mar.2004

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar Prazer e Aprendizado**. 2 ed.Petrópolis: Vozes, 2003. in: ____ A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano.

____ Brincar na escola. Disponível em:
<http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0356.pdf>. Acessado em 21 de maio de 2007

MARÍN, Imma; PENÓN, Silvia. Que brinquedo escolher?. **Pátio Educação Infantil**, Ano I nº 3, dez.2003/ mar.2004

MATA, Dinalba Ferreira da; VASCONCELOS, Paulo Sérgio Torres. **O educador e a criança na pré-escola: Metodologias Motivadoras e Sedutoras**. Disponível em:
<http://www.nead.unama.br>, 2001. Acessado em 21 de maio de 2007

MOTTA, Valdomiro de. **A criança e o brincar**. Artigo publicado no JSC - 13.10.05 - Edição nº. 10484

NASCIMENTO, Maria Letícia Barros P. **A Importância da Pré-escola para o Desenvolvimento Infantil. Temas sobre desenvolvimento**, v. 9, nº 52, 2000

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002: in Os primeiros passos da história da educação infantil no Brasil

OLIVEIRA, Sonia Cristina de; GOMES, Cleomar Ferreira. **Ludicidade e adolescência** Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniaio/opiniaio.asp?entrl>. Acessado em 16 de set. de 2007

PORTO, Cristina Laclette. **Jogos e brincadeiras**: desafios e descobertas. Disponível em <http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2003/jbdd/teimp.htm>. Acessado em 16 de set. 2007

ROSA, 2006

SILVA, L. S.P.; GUIMARÃES, A.B.; VIEIRA, C.E.; FRANCK, L.N.S.; HIPPERT, M.I. S- **Os jogos infantis no currículo da pré-escola e seus aspectos culturais. Temas sobre Desenvolvimento**, v.7, nº 42, 1999

SCARPA, Ester Miriam. O jogo, a construção e o erro: considerações sobre o desenvolvimento da linguagem na criança pré-escolar in: ____ SAO PAULO; Fundação para o Desenvolvimento da Educação. **O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola**. Organização de Maria Conceição Conholato, Jacyra Fares, Bernard Huet, Maria Luiza do Canto Benedetti e Waldemar Marques. Sao Paulo: FDE, 1991. 130 p. (Idéias, 10).

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Questões da nossa época).

Revista Pátio ano I, nº3 Dezembro 2003/ março 2004, **Faz de conta na escola: a importância do brincar**

Pereira, Maria das Graças B. Jogos – estratégia prazerosa de trabalho. **Revista Amae Educando**, Abril 2004 nº 322,

MENDONÇA, Ivânia Carvalho dos Santos; RAMOS, Lucineide M. da Silveira. Aprender Brincando. **Revista Amae Educando**, Agosto nº 341

ZACHARIAS, Vera Lúcia Camara F, **Uma abordagem do faz-de-conta e sua importância na Educação Pré-Escolar**. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/fazcont.htm>. Acessado em 22 de maio de 2007