

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL SOB O PRISMA TEÓRICO DE PIAGET E KISHIMOTO

Vitor Sergio de Almeida¹

Paloma Silva Alves²

RESUMO: Este trabalho analisa a teorização de jogos na promoção do desenvolvimento da aprendizagem. O trabalho se baseia no método documental e bibliográfico das obras de dois autores, sendo um clássico, Piaget e uma contemporânea, Kishimoto. Intenciona-se observar a percepção de Piaget e Kishimoto sobre jogos para o desenvolvimento infantil, tendo como objetivo central a correlação das contribuições teóricas dos dois autores. Dentre os achados, vê-se que o brincar faz parte da natureza da criança e ela aprende brincando. Na perspectiva de Piaget, os jogos são identificados dentro do desenvolvimento humano, atividades relacionadas ao prazer à diversão. Kishimoto utiliza a cultura para especificar o jogo, sendo que cada uma apresenta condicionantes para caracterizá-lo.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeira; Jogo; Lúdico.

ABSTRACT: This work analyzes the theorization of games in promoting the development of learning. The work is based on the documentary and bibliographic method of the works of two authors, one classic, Piaget and one contemporary, Kishimoto. It is intended to observe the perception of Piaget and Kishimoto about games for child development, with the central objective of correlating the theoretical contributions of the two authors. Among the findings, it can be seen that playing is part of the child's nature and he learns by playing. In Piaget's perspective, games are identified within human development, activities related to pleasure and fun. Kishimoto uses culture to specify the game, each of which has conditions to characterize it.

KEYWORDS: Play; Game; Playful.

1-INTRODUÇÃO

A presente pesquisa emergiu com o propósito de realizar o Trabalho de Conclusão do Curso (TCC), no curso de Pedagogia, na Universidade do Estado de Minas Gerais

¹ Doutor em Educação pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Professor da Universidade do Estado Minas Gerais (UEMG), Unidade de Ituiutaba. Membro do grupo de pesquisa Políticas, Educação e Cidadania (Polis), sediado na UFU. E-mail: vitor_sergio@hotmail.com

² Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado Minas Gerais (UEMG), Unidade de Ituiutaba. E-mail: palomaewanderson246@gmail.com

(UEMG), Unidade de Ituiutaba, tendo como intuito conhecer a contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil, buscando entender o caminho pelo qual a criança percorre durante esse processo.

O desenvolvimento integral da criança acontece de várias formas e o brincar faz parte da vida da criança, trazendo o jogo para um momento de aprendizado de modo lúdico. Diante deste contexto, convém conhecer o processo de construção dessa prática, buscando recursos para melhorar as ações pedagógicas referentes aos jogos, tendo assim a pretensão de passar um aprendizado (mesmo que singelo) aos profissionais da área da educação, aqueles que permeiam os jogos no processo de ensino e aprendizagem.

Esta produção busca fundamentações teóricas nas perspectivas de dois autores, sendo um clássico, Piaget (1964, 1975), e outro contemporâneo, Kishimoto (1994, 2010). Os dois estudiosos abordam a evolução infantil, assim, tende-se a relacionar com o significado de jogo.

Jean Piaget nasceu em nove de agosto de 1896, em Neuchâtel, na Suíça. O seu primeiro estudo foi na área da Biologia, Doutor em Ciências, estudou Psicologia Patológica e Lógica e Filosofia da Ciência. Ele produziu pesquisas e análises sobre o raciocínio verbal de crianças em Paris, na França, durante dois anos. Com a publicação de sua pesquisa recebeu uma proposta para ser Diretor de estudos no Instituto J. J. Rousseau em Genebra, na Suíça. (UFRGS, 2009).

Como criador da epistemologia genética do desenvolvimento humano, Jean Piaget realizou estudos que alavancou uma análise sobre jogos realizados nas residências de várias crianças, em Genebra, na Suíça, onde foi observado a ação dos jogos infantis e escolares no dia a dia de seus filhos e dos filhos dos seus colaboradores.

Tizuko Morchida Kishimoto é graduada em Pedagogia pela Pontifícia Universidade Católica (PUC) de São Paulo (1967), Mestrado (1976) e Doutorado (1986) em Educação pela Universidade de São Paulo (USP) (KISHIMOTO, 2020). Ela atua na área de Educação Infantil, desenvolvendo estudos sobre formação de professores, promovendo cursos à distância para profissionais que atuam em brinquedotecas, disponibilizando materiais digitais gratuitos sobre ludicidade (KISHIMOTO, 2020). Ela contém diversos trabalhos publicados na área da Educação e Educação Infantil, referentes a jogos, brinquedos, brincadeiras e ao brincar. Atualmente, tal pesquisadora trabalha na Universidade de São Paulo (KISHIMOTO, 2020).

Kishimoto (2010) explica a importância de se realizar brincadeiras na educação infantil, o brincar é ato que faz parte da criança e do seu dia a dia, ele pode surgir a qualquer momento e em qualquer lugar, por essa razão que elas necessitam brincar, pular, correr, explorar e conhecer tudo que está a sua volta. Em vista disso, os educadores devem estar cientes da importância do lúdico, para que colaborem e aconteça um bom aprendizado.

Este trabalho visa solucionar a seguinte problemática: Qual a percepção de Piaget (teórico clássico da segunda metade do século XX) e Kishimoto (teórica do final século XX até a contemporaneidade) sobre jogos para o desenvolvimento infantil? O objetivo é correlacionar às contribuições teóricas dos dois autores acerca de jogos no desenvolvimento infantil. Os objetivos específicos são três, os quais são: compreender as atividades/conceituações de jogos de acordo com as perspectivas teóricas adotadas de Piaget, entender as atividades/conceituações de jogos de acordo com as perspectivas teóricas adotadas por Kishimoto e, por fim, entrelaçar as duas vertentes/concepções sob o prisma do desenvolvimento infantil.

Elenca-se a pesquisa bibliográfica e a documental. A primeira se desenvolve a partir de trabalhos e estudos já existentes. A análise das fontes e o levantamento de informações são relevantes para enfatizar as conceituações, características e aplicações do corpus e dos objetos desse estudo. Lembrando que o arcabouço teórico são as produções de Piaget e Kishimoto, respeitando a característica da pesquisa bibliográfica de ter como base materiais já elaborados, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Por meio da abordagem documental, visa-se extrair valores dos materiais, buscando nas fontes primárias e primárias informações que ainda não foram tratadas sob tal perspectiva e em um dado momento. Vê-se que a pesquisa documental pode ser um rico complemento à pesquisa bibliográfica e vice-versa.

Acredita-se que, por meio do aparato bibliográfico e documental, ao ter um amplo contato com a literatura existente, tem-se a oportunidade de organizar e interpretar dados, entrecruzar as referências e construir uma crítica do respectivo arcabouço.

A produção desta pesquisa, bem como a constituição deste artigo, respeita uma divisão, sendo cinco seções pré-determinadas e sequenciais, ou seja, ela representa o percurso teórico e metodológico adotado, sendo que cada parte é dependente da anterior. Na segunda seção é exposto à compreensão das atividades e dos conceitos de jogos de acordo com as perspectivas teóricas adotadas de Piaget. Na terceira parte se trata das Cadernos da Fucamp, v.20, n.46, p.95-111/2021

atividades e conceituações de jogos conforme os trabalhos de Kishimoto. A quarta seção correlaciona as duas vertentes sob o prisma do desenvolvimento infantil. Ressalta-se que a primeira parte é o presente trecho, a introdução, a qual faz uma breve apresentação (convidativa) deste estudo. A última divisão, após o estudo e escrita das seções anteriores, é a conclusão, momento em que se aponta a solução da questão problema (a relação dos contributos de Piaget e Kishimoto no campo dos jogos no desenvolvimento infantil), ainda dos objetivos específicos, então, abrindo espaço para as descobertas encontradas neste trabalho.

Feita esta sucinta ponderação, passa-se, agora, para a teoria de Piaget, focando nos jogos enquanto ação de desenvolvimento infantil.

02- OS JOGOS NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA PERANTE PIAGET

Em 1921, Jean Piaget continuou as suas pesquisas com crianças do primário de Genebra. Os estudos resultaram na escrita dos livros sobre Psicologia Infantil: A linguagem e o pensamento na criança (1923), O Raciocínio na criança (1924), A representação do mundo na criança (1923), A causalidade física na criança (1927) e O juízo moral na criança (1931). Com o nascimento de seus filhos e graças à ajuda de sua esposa, ele realizou observações no cotidiano das crianças atingindo uma nova pesquisa, a qual culminou nos livros: O nascimento da Inteligência na criança (1937), A construção do real na criança (1937), A formação do símbolo na criança (1945). Piaget construiu uma Epistemologia Psicológica e Biológica que se resultou na Epistemologia Genética. Ele faleceu no ano de 1980 aos 83 anos (UFRGS, 2009).

Os estudos de Piaget sobre a evolução infantil envolveu as análises sobre jogos, realizada nas casas de crianças e nas ruas da cidade de Genebra, sendo observados jogos infantis e escolares, inclusive os seus filhos e os filhos dos seus colaboradores participaram do estudo. Para Piaget (1964) os jogos são classificados dentro dos estágios do desenvolvimento humano:

O jogo é simples assimilação funcional ou reprodutora. O fenômeno do "pré-exercício" de que, quis fazer a característica de todo o jogo só se explica pelo processo biológico segundo o qual todo o órgão se desenvolve funcionando; de fato, assim como, para crescer, um órgão tem necessidade de alimento, o qual é por ele solicitado na medida do seu "exercício, também cada atividade mental,

desde as mais elementares às tendências superiores, tem necessidade, para se desenvolver, de ser alimentada por uma constante contribuição exterior, mas puramente funcional e não material”. (PIAGET, 1964, p. 66).

O jogo é entendido plenamente quando se compreende como o corpo se desenvolve e culmina a inteligência. Segundo Piaget (1975) tudo no corpo se desenvolve exercitando, todo equilíbrio do corpo vem da interação do meio em que se vive do universo, é de onde se tira o alimento e se sobrevive e se adapta a realidade. A inteligência se constitui no processo de assimilação, equilíbrio e acomodação.

A assimilação acontece por meio das ações e interações, como os objetos do conhecimento. Determinada ação chama à atenção, sendo que por meio dela (da interação) com o objeto do conhecimento há assimilação da ação. Quando o bebê está deitado em decúbito ventral, ele cogita se virar e a começar a rolar, neste exercício repetitivo, ele está compreendendo a ação.

A acomodação ocorre quando se une os conhecimentos que já existem com os novos, a equilíbrio se dá entre a assimilação e a acomodação, já o equilíbrio acontece pela relação dos conhecimentos existem com os novos. “A acomodação só é possível em função da assimilação, visto que a própria constituição dos esquemas chamados a acomodar-se é devido ao processo assimilador” (PIAGET, 1975, p. 382). Um processo não separa um do outro.

O ser humano evolui por meio de estágios do desenvolvimento, Terra (2006) relata que Piaget formulou quatro estágios, sendo que em todos o ser humano necessita crescer para reorganizar a inteligência. O primeiro estágio sensório-motor, que vai de zero a dois anos, anterior a fala, é onde a criança constrói o seu mundo de acordo com suas ações e percepções. É sobre a descoberta e manuseio de objetos que estão ao seu redor que ela aprende. A sua percepção de mundo gira somente sobre as suas ações, existindo apenas os objetos que estão a sua volta. Ao pegar uma bola e mostra-la para a criança e depois a esconde, ela acredita que a bola deixou de existir. É por meio dos exercícios motores que a criança evolui, ela precisa aprender agarrar objetos, rolar, engatinha e andar.

O segundo estágio pré-operatório, de dois a sete anos, eleva a representação, capacidade de pensar em um objeto por meio de outro objeto. Nessa fase, a criança já se reconhece no espelho, consegue pensar no mundo por meio de imagens. Ela sabe que existe um mundo. É a fase da imitação, do brincar de faz de conta. Há introdução da

linguagem, assim, a criança fala sobre o mundo que criou antes da própria fala, entrando também no universo da moralidade e das regras.

O terceiro estágio operatório concreto vai de sete a 12 anos. A criança pensa em suas ações, ela tem mais percepção à distância, já consegue classificar objetos, animais, plantas de acordo com suas classes. Consegue ainda se situar no mundo, sabendo o nome da cidade e do bairro onde mora. As suas ações surgem com as suas necessidades, precisando trabalhar com questões concretas para facilitar o aprendizado.

O quarto estágio operatório formal, de 12 anos em diante, é quando a criança já consegue trabalhar com hipóteses e equações numéricas. Ela já compreende que não precisa ver o objeto para que possa aprender sobre ele. Fase que perdura até a vida adulta.

Os jogos são classificados dentro dos estágios do desenvolvimento humano, então, “o jogo só se explica pelo processo biológico” (PIAGET, 1964, p. 66). É importante explicar o desenvolvimento infantil, transcorrendo a aquisição do aprendizado e a construção do conhecimento que decorre nas fases do desenvolvimento humano. A criança necessita crescer e amadurecer, logo, passar por cada um deles (PIAGET, 1964).

Os jogos acontecem no desenvolvimento infantil desde os primórdios do estágio sensório-motor. Neste sentido foram classificados três tipos de jogos dentro das fases do desenvolvimento infantil, o jogo de exercício, simbólico e de regras (PIAGET, 1964). Na faixa etária de zero a dois anos, que é na fase sensório-motora encontra-se o jogo de exercício. Quase toda a ação que a criança faz praticamente se transforma em jogo, exceto a ação do medo, dores e a alimentação. Tudo é confundido com as condutas sensório-motora, mas é apenas “prazer funcional”.

O “prazer funcional” é uma manifestação lúdica que acontece depois da construção do conhecimento. Primeiro, na construção do conhecimento, a criança passa conhecer determinado objeto ou ação, absorve as informações, assimila e acomoda as informações. Se a criança persiste repetindo determinada ação por várias vezes (agarrar, soltar, balançar as mãos, balançar um chocalho) tendo gargalhadas, tende-se a ter alegria nesta fase. Isto consiste em apenas assimilação da ação pelo prazer, assim que consiste o jogo na fase sensório-motor. “A mímica da criança basta para revelar se ela brinca ou procura reconhecer o objeto” (PIAGET, 1964, p.70). Um exemplo é quando a criança joga um brinquedo no chão e a pessoa pega e entrega a ela, a qual, por sua vez, volta a jogar no chão, isso significa em um jogo de prazer, um achar engraçado.

O jogo de exercício não tem a necessidade da acomodação, não prioriza ter resultados e é executado apenas por diversão e prazer. Segundo Piaget:

A assimilação já não é acompanhada de acomodação atual nem consiste mais, portanto, num esforço de compreensão: há, simplesmente, assimilação à atividade própria, isto é, utilização do fenômeno para o prazer de agir, que é no que consiste o jogo. (PIAGET, 1964, p. 70).

A criança assimila as ações sem necessidade de acomodar e isso não consiste em conhecimentos novos, e sim em conhecimentos que já existem e são utilizados em prol da diversão. O Sensório-motor é a fase anterior à fala onde toda a aprendizagem sucede por meio do exercício funcional, sim, a criança constrói um mundo anterior a fala.

Com o surgimento da linguagem, a criança expõe o mundo que está sendo construído. O jogo simbólico acontece quando a criança entra no mundo da imaginação e do faz de conta. Ela consegue pensar por meio de imagens, pensar em determinado objeto por meio de outro, exemplos: quando a criança brinca de dar comida a uma boneca, brinca de cavalgar com um rodo imaginando que é um cavalo. Desta forma, o simbólico consiste na imitação do seu cotidiano vivenciado. A imitação acontece com o progresso da inteligência, pois a criança deve conhecer determinado objeto para representá-lo.

A evolução do símbolo se dá pela reprodução do real, isto é, quando a criança representa alguma ação, ela precisa acomodar e assimilar esta ação.

No símbolo lúdico, pelo contrário, o objeto atual é assimilado a um esquema anterior sem relação objetiva com ele; e é para evocar esse esquema anterior e os objetos ausentes que com ele se relacionam que a imitação intervém a título de gesto "significante". Em suma, no símbolo lúdico, a imitação não diz respeito ao objeto presente e sim ao objeto ausente, que se faz mister evocar; e, desse modo, a acomodação imitativa mantém-se subordinada à assimilação. (PIAGET, 1964, p. 78).

Por volta dos sete anos, o simbolismo começa a diminuir, a criança começa a ter criatividade em trabalhos manuais que chegam perto da realidade. É quando se inicia na escola. Quanto mais a criança se apossa da realidade, menos ela entra no mundo da imaginação. Ela não vive mais no seu próprio mundo, ela passa a viver a realidade ao seu redor, com isso entrando no meio social. Aos oito anos, finda-se a imaginação dos personagens e o simbolismo reaparece sobre a história.

O jogo de regras aparece na fase operatória concreta e operatória formal, ocorre a partir de sete anos e perdura até a vida adulta. Uma característica é a presença de regras, alguns exemplos de jogos são de cartas, xadrez e esportivos. As regras não se referem às regras da “vida moral”, mas a um acordo de regras entre os jogadores. “O jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado.” (PIAGET, 1964, p. 106). Nesta fase a socialização é fundamental, pois para que ocorra o jogo de regras deve haver mais de um indivíduo para que as regras sejam impostas.

Piaget relata ser difícil a classificação dos jogos, isso depende da idade correspondente da criança. Um exemplo é o jogo de bola de gude, o qual se constitui em um jogo de exercício sem presença de regras, assim, a criança de quatro anos pode brincar de acertar uma bola de gude na outra por mera diversão, isso consiste em uma característica da fase sensório-motor em que a criança brinca sozinha. Já na fase operatório concreto, por volta da idade sete anos, é característico que se brinque por meio de competição e regras. Por isso depende do nível de desenvolvimento da criança para caracterizar qual o tipo de jogo, diante disso, a forma com ela brinca define se o jogo é de exercício ou regras.

“O jogo evolui, pelo contrário, por relaxamento do esforço adaptativo e por manutenção ou exercício de atividades pelo prazer único de dominá-las e delas extrair como que um sentimento de eficácia ou de poder” (PIAGET, 1964, p. 68). Em outras palavras, ele exprime que cada jogo é complemento do outro, sendo que eles contribuem para o desenvolvimento da criança estando em sintonia com o esforço dela. As três classes de jogos, exercício, simbólico e de regras são fases onde a inteligência é construída de acordo com a evolução mental. Compreende-se, então, que pode haver o cruzamento de um no outro, por exemplo, no jogo de construção trabalha o raciocínio-lógico, a imaginação e o exercício motor. Cada jogo é predominante de cada fase e idade, todavia, pode continuar na outra fase. O indivíduo tem necessidade de amadurecer para evoluir de um jogo (fase) para o outro (outra).

Enfim, tal seção prima pela análise dos jogos perante Piaget atentando para o aspecto cognitivo da criança, logo, a próxima parte também dispõe sobre os jogos, contudo, elencando a pesquisadora contemporânea Tizuko Kishimoto, assim, segue a terceira seção.

03- OS JOGOS NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA PERANTE KISHIMOTO

Quando se pensa na palavra “jogo”, pode-se ter vários conceitos e cada um pode possuir um entendimento. Kishimoto (1994) ressalta ser difícil conceituar a definição de jogo, contendo uma extensa variedade de jogos, assim, pondera-se: O que existe em comum entre eles? O que os caracterizam? O que os diferenciam?

Acredita-se que todos os jogos devem possuir algo em comum, todos têm a função de ganhar ou perder, despertando o aparato competitivo entre os jogadores. Quando se joga determinado item, ele pode desencadear várias habilidades, como (exemplos) o futebol desenvolve a habilidade de dominar a bola com os pés, o tabuleiro desenvolve a atenção e raciocínio-lógico, o jogo de cartas é usado em apostas ou em brincadeiras entre amigos, ou seja, o jogador desenvolve habilidades.

Kishimoto (1994) ainda aponta que para analisar o jogo se deve ter algumas características como o contexto social, as regras e o objeto que ele é constituído. Quando ela aborda o contexto social, diz-se que cada cultura determina ser jogo ou não, toda cultura tem sua forma de tratar e nomear os objetos que estão a sua volta. Como ilustração, cita-se o arco e flecha, o qual para muitos consiste em acertar a flecha em determinado alvo, entretanto já na cultura indígena é um instrumento para a caça.

As regras são uma característica predominante do jogo, cada jogo com suas determinadas regras definem a forma de jogar, são as regras que diferenciam um jogo do outro.

O objeto que ele é composto também o distingue. Por exemplo, o tabuleiro de xadrez pode ser feito de papelão, madeira ou plástico. O objeto de cada jogo tende a ser diferente um do outro. Uma bola usada no futebol não é igual e não contém o mesmo formato de um tabuleiro do jogo de damas.

Kishimoto (1994) relata a dificuldade de conceituar o jogo, pois, depende da forma como é visto a atividade, nas diversas culturas. Existem várias categorias de jogos, cada um com suas características, sendo elas que diferenciam um jogo do outro.

Segundo Kishimoto (1994) em cada época, o jogo é tratado de uma forma, assim é passado de geração em geração. Nos tempos greco-romanos (Antes de Cristo), o jogo já era visto como recreação por Sócrates, Aristóteles, Sêneca e Tomás de Aquino. Um exercício físico que estimula o raciocínio lógico. No decorrer da idade Média era já visto como algo ruim por ser relacionado ao jogo de azar (KISHIMOTO, 1994). Foi no Cadernos da Fucamp, v.20, n.46, p.95-111/2021

Renascimento (entre meados do século XIV e o fim do século XVI) que o olhar sobre o jogo começou a mudar, adequando-se aos conteúdos de história e geografia, ajudando a trabalhar a moral e a ética. Quando se fala sobre jogos, submete-se à infância, lembrando de tudo que se vive nela e com as brincadeiras vem a alegria, diversão ou até mesmo a frustração por não se conseguir chegar a um determinado objetivo do jogo.

Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza. Vygotsky é um dos que afirmam que nem sempre o jogo possui essa característica, por que, em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira. A psicanálise também acrescenta o desprazer como constitutivo do jogo, especialmente ao demonstrar como a criança representa em processos catárticos, situações extremamente dolorosas. (KISHIMOTO, 1994, p. 23).

Vê-se que não foi apenas a visão de jogo que mudou, alterou-se também a forma como a criança era vista. Kishimoto (1994) aponta que cada uma tem a forma de ver, tratar e cuidar da criança. “Entre as antigas concepções, a criança vista como homem em miniatura, revela uma visão negativa: a criança é um ser inacabado, sem nada específico e original, sem valor positivo”. (KISHIMOTO, 1994, p. 19). No século XVII, de acordo com Kishimoto (1994), Rousseau passa a ver a criança com um ser em desenvolvimento. É na infância que a criança é idealizada com expectativa de transformação social.

“A infância é portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura” (KISHIMOTO, 1994, p. 19). Pensando em um futuro melhor por meio da ação e interação com a criança, o jogo começou a fazer parte da cultura infantil.

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Basedow comungam dessa perspectiva. (KISHIMOTO, 1994, p. 28).

O jogo surge com uma ação espontânea da criança em que o brincar e a imitação passa a fazer parte das práticas dela.

O Romantismo constrói no pensamento da época um novo lugar para a criança e seu jogo, tendo como representantes filósofos e educação como Jean-Paul Richter, Hoffmann e Fröbel, que consideram o jogo como conduta espontânea e livre e instrumento de educação da pequena infância. O uso metafórico do jogo

como conduta prazerosa e espontânea tem suas origens nas teorias da recapitulação, conforme estudos recentes de Brougère (1993). (KISHIMOTO, 1994, p. 30).

O jogo e o brinquedo educativo passam a ter mais destaque na Educação Infantil, sendo um meio divertido e alegre de ensinar as crianças na primeira infância. Ao introduzir o lúdico na sala de aula, colabora-se com o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento infantil.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerar-se que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1994, p. 36).

Como foi relatado há diversas categorias de jogos, Kishimoto dispõe a diferença entre jogos infantis e educativos. Kishimoto (1994), ao utilizar do estudo de Christie, relata que ela identificou seis características do jogo infantil. A primeira está relacionada com a representação, quando a realidade interna se relaciona com a externa (exemplo) brincar com uma boneca dizendo ser sua filha. Na segunda, o jogo desenvolve na criança a ação do lúdico, o prazer e a alegria, trazendo efeitos positivos para a vida da criança. No terceiro, destaca-se a flexibilidade que a criança tem em criar ações do brincar. Na quarta, a criança brinca movida pelas suas vontades internas, não busca resultados, brinca pela ação de brincar. A quinta característica aponta o jogo infantil sendo de livre escolha, isto é, algo espontâneo. Na sexta característica, os jogadores dão as rédeas do que vai acontecer no jogo, já um aparato maior de coerência mundana.

Kishimoto (1994) ainda aborda a perspectiva de Fromberg, o qual também vê as características do jogo infantil por meio do simbolismo, de uma ação espontânea com interesses internos e que contém regras implícitas ou explícitas.

A respeito da importância do jogo educativo na sala de aula, Kishimoto (2010) explica que quando se utiliza jogos e brincadeiras de forma contextualizada (por exemplo no jogo de dominó, bingo, memória e quebra-cabeça.) se possibilita que as crianças formulem hipóteses sobre quantidade e medidas, assim ocorra um letramento de forma divertida que favoreça no processo de ensino aprendizagem. A brincadeira e o jogo

favorecem não apenas o ensino de um conteúdo, mas de muitas teorias e práticas extra escola.

Entretanto, Kishimoto (1994) atenta que Christie relata que não se pode confundir jogo infantil com o educativo, pois o infantil é uma ação do brincar de forma espontânea, já o educativo é utilizado na sala de aula, sendo determinado pelo professor, que o transforma em trabalho de ensino. “Se a atividade não for de livre escolha e seu desenvolvimento não depender da própria criança, não se terá jogo, mas trabalho” (KISHIMOTO, 1994, p. 26).

A ação do brincar é movida pelo lúdico e pelo prazer e se for constituída como um trabalho obrigatório deixa de contemplar a atuação lúdica. Mas, como fazer com que decorra o lúdico e o ensino ao mesmo tempo? Kishimoto (1994) informa que se a criança está brincando com um quebra-cabeça na sala de aula de forma divertida e espontânea, ela está contemplando a ação lúdica e educativa. Porém, se brincar de empilhar o quebra-cabeça (construindo um castelo), está, por sua vez, contemplando somente o lúdico. Ao trabalhar o jogo na sala de aula, o educador deve estar atento na interação do aluno, buscando auxiliá-lo de forma que se sinta prazer ao realizar a atividade. “No entanto, tem-se clareza de que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade”. (KISHIMOTO, 2010, p. 1). O brincar é uma atividade em que a criança gosta de fazer, uma ação livre que pode surgir a qualquer momento e lugar, tende a proporcionar prazer e desenvolver habilidades trabalha regras e leva a criança ao mundo da imaginação.

O brincar torna-se um direito da criança. “Enfim sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver”. (KISHIMOTO, 2010, p. 1). Quando a criança brinca, ela descobre o ambiente explorando os objetos à natureza, interage com as pessoas e conhece a sua cultura.

Terminada a referida seção, a qual valoriza os contributos (atuais) da brasileira Tizuko Kishimoto no desenvolvimento infantil sob o uso dos jogos, visa-se, no próximo momento, correlacionar à perspectiva dela com a do estudioso clássico Jean Piaget, o qual segue.

04- A CORRELAÇÃO DOS PENSAMENTOS DE PIAGET E KISHIMOTO ACERCA DE JOGOS SOB O PRISMA DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Em Piaget, o jogo ou as suas características não tem um foco de menção, ou seja, os seus estudos foram relacionados à construção do conhecimento pelo ser humano. Quando ele aborda o termo “jogo” é possível identifica-lo inserido no desenvolvimento humano. Piaget utiliza a palavra “jogo” para denominar quando o indivíduo se relaciona com atividades que envolvem prazer e diversão, sendo a ação do lúdico. “Quando tem início os exercícios lúdicos” (PIAGET, 1964, p. 68), o lúdico inicia-se no jogo de exercício, nessa fase se relaciona com as diversas condutas que o indivíduo exerce, como a alimentação, emoção e dor.

Com efeito, quando a criança olha por olhar, manipula por manipular, balança as mãos e os braços (e na fase seguinte, quando agitar os objetos suspensos, sacudir argolas etc.), ela entrega-se a ações centradas nelas próprias, a exemplo de todos os jogos de exercícios, e que não são insertas em qualquer série de atos impostos por outrem ou pelas circunstâncias exteriores: não têm mais finalidade exterior do que, mais tarde, os exercícios motores- atirar pedras numa poça de água, fazer esguichar a água de uma torneira, saltar etc. – que todo o mundo considera jogos e brincadeiras. (PIAGET, 1964, p. 68).

Observa-se que não são todas as atividades que podem ser compreendidas como jogos, a ação do jogo não busca uma finalidade de conhecimento, apenas assimilação pura. Não se pode confundir com assimilação e acomodação porque elas consistem em construir conhecimento. Na assimilação e acomodação, a criança não explora aquela ação, e sim assimila sem finalidade, pelo prazer. “A criança reproduz em seguida as suas condutas por mero prazer, com uma mímica do sorriso ou mesmo riso, e sem aquela expectativa dos resultados que é tão característica da reação circular que instrui”. (PIAGET, 1964, p. 69). No prazer simbólico, como já foi citado, o jogo não consiste na assimilação pura, a criança precisa assimilar e acomodar os objetos ausentes.

Depois de ter aprendido, a partir dos 0;7 (13), a repelir um obstáculo para agarrar o objeto, começa, entre 0,8 (15) e a 0;9, a sentir prazer nesse gênero de exercícios. Quando interponho, várias vezes seguidas, a minha mão ou um cartão entre a sua e o brinquedo que ele cobiça, chega a esquecer momentaneamente esse brinquedo para limitar-se a repelir o obstáculo, rindo às gargalhadas. - O que era a própria ação adaptação inteligente converte-se, pois em jogo por deslocamento do interesse para a própria ação, independentemente de sua finalidade. (PIAGET, 1964, p.70).

A ação do jogo é movida pelo lúdico, pelo prazer que a criança brinca por representações ou jogando com regras. Piaget (1964) define alguns critérios para desvincular o jogo das atividades não lúdicas, sendo o primeiro critério é que o jogo tem a sua finalidade em si mesmo. O trabalho e as demais atividades não lúdicas são incompreensíveis no comportamento. O indivíduo quando joga tem, sendo o desinteresse não consiste na conduta do jogo. No segundo critério, o jogo é algo espontâneo, já o trabalho é o oposto, estabelece-se em uma obrigação e é controlado pela sociedade. No terceiro critério, o jogo é uma atividade pelo prazer, as atividades não lúdicas costumam produzir resultados úteis mesmo se não for agradável.

Ao decorrente da escrita da terceira seção foi possível ter uma visão sobre o que é jogo perante Kishimoto, a qual aborda o significado de jogo ao lado de brinquedo e brincar. Enaltece-se a importância para de jogo.

Kishimoto (1994) relata a dificuldade de definir o conceito de jogo, necessariamente depende da forma como é vista a atividade em determinada cultura. Para jogar, a criança tem que executar as determinadas regras que consiste nele, isso é uma das características que diferencia um jogo do outro, outra diferença é o objeto do qual é feito, outra questão é a competição, entre o ganhar e o perder.

O brinquedo é de grande importância para a compressão sobre a área. Ele é o objeto que dá suporte a brincadeira, tem a ausência de regras. Por meio do brinquedo, a criança é elevada ao mundo da representação. Quando a criança brinca, ela pode expressar por meio do faz de conta à realidade. O jogo é diferente do brinquedo, uma vez que ele desenvolve habilidades para se chegar ao objetivo. “Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los” (KISHIMOTO, 1994, p. 18).

Nesse contexto, a brincadeira é a ação do brincar de forma espontânea, que também leva a criança ao imaginário, pode ser constituída por regras e pode ser mudada de acordo com quem está brincado, podendo conter regras implícitas.

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. (KISHIMOTO, 1994, p. 21).

Kishimoto (1994), dentro de sua análise sobre jogos, brinquedos e brincadeira, discute o conceito de jogos a partir da filosofia analítica. O estudo teve também a perspectiva de psicólogos e teóricos como Gross, Claparède, Vygotsky, Melanie Klein, Bruner e Piaget. Ela vem rompendo os paradigmas de Piaget sobre o conceito de jogo, a autora relata que para Piaget a brincadeira e a imitação promovem o desenvolvimento natural e a imitação envolve o processo de assimilação e acomodação. Sobre o estudo de Piaget com referência na pedagogia, ela resume que:

Embora dotada de grande consistência a teoria piagetiana não discute a brincadeira em si. Em síntese, Piaget adota o uso metafórico vigente na época, da brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Para o autor, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos. (KISHIMOTO, 1994, p. 32).

Kishimoto (2010) ressalta que a criança não aprende brincando sozinha, e sim por meio da interação com outras crianças e adultos, tendo contato com brinquedos e objetos que induzem a ação do brincar. Isso é “[...] essencial para o conhecimento do mundo dos objetos. A diversidade de formas, texturas, cores tamanhos, espessuras, cheiros e outras especificidades do objeto são importantes para a criança compreender o mundo” (KISHIMOTO, 2010, p. 3).

Por fim, feita a correlação dos pensamentos de Piaget e Kishimoto acerca de jogos sob o prisma do desenvolvimento infantil, parte-se na próxima seção para a síntese das descobertas dessa pesquisa.

05- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista aos aspectos observados sobre a análise documental e bibliográfica das obras de Piaget e Kishimoto, no que tange os jogos, sob o prisma do desenvolvimento infantil, chega-se à conclusão que Kishimoto (autora contemporânea, estudiosa da área da educação) vem adequar à realidade moderna a ideia de jogo perante Piaget. Ela acrescenta conhecimentos e traz a definição de jogos, brinquedos e brincadeiras, que Piaget não faz, nem diferencia.

Percebe-se como notável a contribuição das ideias dos dois autores para o prisma do desenvolvimento infantil. Desta forma para que os profissionais da educação perpetuem uma boa prática de ensino-aprendizagem convém saber qual o caminho que a criança percorre na construção conhecimento. Na perspectiva de Piaget, os jogos são identificados dentro do desenvolvimento humano, atividades relacionadas ao prazer à diversão. Kishimoto utiliza a cultura para especificar o jogo, sendo que cada cultura tem uma forma de determinar o que é o jogo. A criança evolui por meio da maturação é na interação com o meio ambiente sobre o contato com objetos do conhecimento e a socialização.

A forma como o jogo é visto foi mudando com o tempo, antes ele era considerado com algo fútil e até nocivo, contudo, passou a fazer parte o processo de ensino aprendizagem, tornando-se uma ferramenta dos educadores a fim de mudar o método de ensino.

Ao utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula, o educador deve estar atento e verificar se a atividade educativa e lúdica está sendo contempladas de modo que ocorra a aprendizagem, visando trazer soluções para que se alcance a um bom aprendizado.

O brincar faz parte da natureza da criança e ela aprende brincando. Assim, as crianças necessitam aprender para que elas possam compreender e tomar posse do mundo que a cerca.

Por fim, torna-se importante conhecer a criança, pois cada uma é diferente da outra e, por intermédio do educador, ela aprende as brincadeiras e jogos e suas regras possibilitando a criança reconstruir novas brincadeiras e preservando a propagação da cultura lúdica. Portanto, referencia-se o jogo!

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. Pioneira, São Paulo, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeirastizuko-morchida/file>> Acesso em: 28 de agosto de 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Currículo do sistema currículo Lattes. [Brasília], 27 de julho de 2020. Disponível em:

Cadernos da Fucamp, v.20, n.46, p.95-111/2021

<<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790126Y8>> Acesso em: 27 de julho de 2020.

TERRA, Márcia Regina. O Desenvolvimento Humano na Teoria de Piaget. 2006. Disponível em: <<https://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005.htm>> Acesso em: 24 julho de 2020.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. 3ª edição, Suíça, Editions Delachaux et Niestlé, Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro, 1964.

PIAGET, Jean. O Nascimento da Inteligência na Criança. Tradução de Álvaro Cabral. 2ª ed. Rio de Janeiro, Zahar; Brasília, 1975.

UFRGS. Blog da Psicologia da Educação. Autobiografia – Jean Piaget (parte 1). 2009. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/psicoeduc/piaget/autobiografia-jean-piaget-parte1/>> Acesso em: 27 de julho de 2020.