

**JANETE LESZESZEN**

**O JOGO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, do Departamento de Educação Física, da Universidade Federal do Paraná.

**CURITIBA**

**1996**

**JANETE LESCZESZEN**

**O JOGO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, do Departamento de Educação Física, da Universidade Federal do Paraná.

**ORIENTADORA**

**PROF<sup>a</sup>. MARYNELMA CAMARGO GARANHANI**

Arremessar para bem longe todos os problemas  
Saltar sobre todas as dificuldades  
Chutar bem distante as amarguras  
Cortar de vez as tristezas  
Correr na busca da saúde  
Driblar os pessimistas  
Mergulhar fundo no amor  
Alongar os momentos de prazer  
Dançar em comemoração a tudo que você conquistou.

## **AGRADECIMENTOS**

Pois é mas uma etapa de minha vida foi vencida, com força, determinação, muito esforço, só eu sei, eu consegui, agradeço do fundo do meu coração as pessoas que acreditaram nisto e aos Professores Marynelma Camargo Garanhani, pela orientação dedicação e confiança, ao Professor Iverson Ladewing pela força e a uma Professora que não poderia deixar de agradecer, Professora Cristina pela alegria, simpatia, amizade com que apareceu em nosso departamento.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico a minha grande amiga Danielle H. Rivera, que por motivos outros não está compartilhando deste momento, mas que sempre acreditou, valeu pessoal.

## SUMÁRIO

RESUMO .....	v
1. INTRODUÇÃO .....	01
1.1 PROBLEMA .....	01
1.2 JUSTIFICATIVA .....	02
1.3 OBJETIVO .....	02
2. REVISÃO DE LITERATURA .....	03
2.1 CONCEITO DE JOGO .....	03
2.2 O JOGO E SUAS CLASSIFICAÇÕES .....	05
2.3 O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA .....	09
3. ANÁLISE DOS CONTEÚDOS .....	12
4. CONCLUSÃO .....	15
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	16

## RESUMO

Na busca de um saber mais elaborado, sobre o jogo no desenvolvimento infantil, surgiu o desejo de compreender a origem e a natureza dessa atividade “o jogo” como também o seu papel no desenvolvimento da criança.

A pesquisa consiste em uma investigação teórica das diferentes abordagens na literatura sobre o jogo no desenvolvimento infantil, através da análise dos estudos de Piaget, Vygotsky, JACQUIN, CHATEAU, Huizinga e outros. Portanto o contexto de como o jogo é abordado nos estudos relacionados com o desenvolvimento infantil especificamente na área da psicologia da educação. Para isto a pesquisa inicia a análise da temática pelo conceito de jogo; a seguir classificação do jogo sob o ponto de vista destes autores, em seguida o jogo e o desenvolvimento da criança e para finalizar uma análise destes conteúdos. Conclui-se com isto que não importa em que área de estudo o jogo está sendo abordado, mas o seu significado no desenvolvimento infantil, apresenta-se da mesma forma.

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 PROBLEMA

A infância segundo LEIF (1978, p. 27) é constituída por uma sucessão de períodos, sendo que cada um desses períodos apresentam características específicas, ou seja; a criança em cada fase apresenta formas de relacionar-se com o meio. Neste contexto, a criança para explorar este meio ao qual está inserida e conseqüentemente se desenvolver nas fases iniciais do seu desenvolvimento utiliza como procedimento na realização de suas ações o jogo. Portanto, segundo COSTA (1991, p. 169), o jogo para a criança é atividade natural, espontânea, gratuita; é reflexo das emoções e motivações sendo que é através deste que a criança é desafiada a observar, sentir, pensar, relacionar, experimentar, explorar, e nesse contínuo de ações busca comunicar-se com o mundo.

O jogo é o próprio fazer da criança, contribui efetivamente para seu desenvolvimento, atuando nos diferentes segmentos da aprendizagem infantil nos aspectos psicomotores, cognitivos e afetivo-sociais (NEGRINE, 1994, ARAÚJO, 1991; LEIF, 1978).

Mas na literatura observa-se que, a contextualização do jogo processo de desenvolvimento infantil é diversificada. citando COSTA (1991, p. 113), que cada qual utiliza e entende o jogo, de acordo com a solicitação e com o enfoque abordado pela área estudada. O que parece evidente, é que o uso que se faz do jogo, ou seja, o seu emprego está intimamente relacionada com o seu universo, ou seja, como , jogo é concebido distintamente entre as diferentes áreas do conhecimento.

Assim, partindo deste contexto, como o jogo é abordado nos estudos relacionados com o desenvolvimento infantil, especificamente na área da psicologia da educação.

## **1.2 JUSTIFICATIVA**

Na busca de um saber mais elaborado, sobre o jogo no desenvolvimento infantil, pretende-se verificar as diferentes abordagens existentes nos estudos relacionados a este assunto na área da psicologia da educação

Pode-se constatar e observar que o jogo, essa atividade tão comum entre as crianças apresenta-se nos estudos de forma tão diversificada. Assim sendo, surgiu a partir desta situação, o desejo de compreender a origem e a natureza dessa atividade infantil: o jogo”, como também o seu papel no desenvolvimento da criança através da análise das diferentes abordagens nos estudos da área da psicologia da educação.

Com isto, a pesquisa pretende contribuir com os profissionais que atuam nesta área, onde muitas vezes desviam o elemento lúdico representado pelo jogo das suas reais e verdadeiras funções.

## **1.3 OBJETIVO**

Contextualizar o jogo no desenvolvimento infantil, ressaltando as diferentes abordagens existentes na literatura na área da psicologia da educação.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 O CONCEITO DE JOGO

Para cada área que estuda o jogo os valores são distintos, tendo prioridades mais ou menos acentuadas de acordo com a característica firmada no universo do saber (COSTA, 1991, p. 15).

Partindo deste contexto apresenta-se uma investigação sobre o conceito de jogo, citando alguns dos vários autores que o abordam; tais como: Piaget, Vygotsky, Huizinga, Negrine, Wallon, Cheteau, dentre outros.

Na bibliografia Homo Ludens (1950), Huizinga consiste na afirmação de que toda cultura se origina do jogo, este permanece e continua na sua origem, antecede-a e que qualquer atividade pode ser encarada sob o ponto de vista do jogo. Uma das provas disso, é que os animais também brincam, independentemente de terem desenvolvido cultura. Esta seria a teoria mais ampla do jogo, a teoria lúdica da cultura.

Se os animais brincam como nos coloca este autor como que o jogo se apresenta no meio infantil?

*O jogo é definido como uma ação livre, sentida como fictícia e situada fora das obrigações da vida corrente. O jogo é uma atividade livre, uma atividade fictícia no real ou no imaginário, mas, sobretudo, uma atividade em movimento. O jogo não é o nada, nem a ausência de sujeição, nem ausência de esforço, é isto sim, alguma coisa que a criança realiza (HUIZINGA, 1980, P. 33).*

Portanto se o jogo é considerado por este autor uma atividade livre, realizada pela criança, este poderia ser destacado e colocado em todas as áreas como o próprio fazer da criança.

Mas JEAN CHATEAU (1987, p. 17), diz que o jogo é sério tendo quase sempre regras rígidas, incluindo fadigas e as vezes levando quase ao

esgotamento. O jogo é a fonte comum de todas as atividades superiores. No jogo a criança parece esquecer o real. O jogo constitui assim um mundo a parte que não tem mais lugar no mundo dos adultos; é o outro universo.

Esse mesmo autor ainda coloca que a seriedade do jogo, implica um distanciamento do ambiente real. É o que indicam claramente os exemplos de ilusão, imaginação e fascinação das crianças em atividades de jogo. O distanciamento leva a criar um mundo onde as regras do jogo tem um valor que não tem no mundo dos adultos. O aspecto principal do jogo é a criação, possibilitada pelo tempo, espaço, espontaneidade e desvinculação do real e do cotidiano em que a atividade se processa.

Assim, em um primeiro momento CHATEAU (1987), coloca o jogo como sendo sério e tendo quase sempre regras. A seguir coloca que o jogo é a criação, espontaneidade. Percebe-se então, que o mesmo vê o jogo em diferentes aspectos.

WALLON citado por NEGRINE (1994, p. 29), coloca que o jogo para as crianças é expansão e, nesse sentido se opõe à atividade séria que é o trabalho. Os temas que propõem o jogo não devem ter sua razão de ser fora de si mesmo. Desde o momento em que a atividade se torna utilitária e se subordina como meio a um fim, perde a atração e as características do jogo.

É bem colocado por WALLON (1994, p. 29), que o jogo não deve ter como intenção um fim, pois não seria tratado como livre, espontâneo, mas sim como qualquer jogo que sempre há um ganhador.

*O jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observado; ou um obstáculo deliberadamente estabelecido que deve ser superado. O jogo tem por função essencial ministrar à criança o prazer moral do êxito que, enriquecendo-lhe a personalidade lhe dá uma certa suficiência não só a seus próprios olhos, como aos olhos dos outros (JACQUIN, 1963, p. 35).*

Esse autor ainda nos coloca que os jogos não representam para a criança um mero brinquedo, desempenhando papel de grande valor no desenvolvimento físico e social. É um dos meios que a criança utiliza para auxiliar a desenvolver qualidades como, a observação, a imaginação e organização do meio ambiente.

Para NEGRINE (1994, p. 16), o jogo permite liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade, atitude, e conseqüentemente prazer raramente encontrados em outras atividades.

PIAGET citado por NEGRINE (1994, p. 32), em seus estudos diz que, o jogo é basicamente uma forma de relação da criança com o contexto no qual ela está inserida, nesse sentido; adverte que a criança elabora e desenvolve suas estruturas mentais através das diversas atividades lúdicas. Também nos coloca que é através do jogo que a criança, apura sua sensibilidade e desenvolve a inteligência.

VYGOTSKY (1984, p. 109), concorda com a tese de que o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e criatividade, mas destaca que a imaginação nasce no jogo. Para esse autor antes do aparecimento do jogo não há imaginação.

Portanto concluí-se, com estes conceitos que o jogo para os autores investigados tem sentido lúdico, abordando em seus estudos uma atividade livre, espontânea, o qual apresenta-se como ação do indivíduo no meio ao qual está inserido.

## **2.2 O JOGO E SUAS CLASSIFICAÇÕES**

A tarefa de determinar critérios, categorias ou formas para uma classificação dos jogos, é uma situação complexa, considerada ainda muito difícil, diante da subjetividade que envolve cada análise, vista por diferentes ângulos ou enfoques das determinantes de cada área de estudo (COSTA, 1991, p. 130).

O autor salienta que a dificuldade encontrada reside exatamente, em aprender os aspectos mais relevantes dentro da complexidade de fatores que

existem na execução realizada pela própria criança, numa determinada atividade. Optamos por uma análise de algumas classificações já disponíveis.

*Sabe-se que o jogo de adulto difere bastante do jogo infantil. Para o adulto, o jogo tem uma função específica própria de sentido e significado e ele está consciente disso. Mesmo sendo o lúdico uma atividade gratuita, o adulto joga para passar o tempo, apresentando também o sentido de fuga da tristeza, do tédio, do desespero causado pelo cotidiano. Para a criança, isso não acontece dessa forma, pois o jogo monopoliza por completo de tal maneira que jogador não tem essa consciência dessa gratuidade. A criança acredita no momento do jogo, como momento de conquista, autodomínio de ação e recreação. É um contínuo dinâmico no fazer e refazer das coisas. A criança é imaginativa e sempre com uma lógica, busca sua realidade própria no ato de jogar (COSTA, 1991, p. 137)*

Entretanto, antes de estudar cada um dos tipos de jogos, cada uma de suas fontes, é preciso observar que os diversos fatores numa classificação, não são totalmente independentes, pois assim, muito fácil se tornaria a tarefa de classificá-los (COSTA, 1991, p. 146).

Assim, PIAGET citado por NEGRINE (1994, p. 38-40) classifica o jogo em: jogos de exercícios (sensório-motores); jogos simbólicos; e jogo de regras, os quais se apresentam, dependendo da fase de desenvolvimento que a criança se encontra. Portanto os **Jogos de Exercício**; também denominados jogos sensório-motores; aparecem no primeiro período do desenvolvimento da criança, isto é, no período da atividade sensório-motora. Não chegam a construir sistemas lúdicos independentes e construtivos, como é o caso dos jogos simbólicos e de regras. Sua motivação característica, como é o caso dos jogos simbólicos e de regras. Sua motivação característica, segundo PIAGET citado por NEGRINE (1994), é pelo simples prazer funcional, ou pelo prazer produzido pela tomada de consciência de suas novas capacidades. Os jogos sensório-motores consistem em um movimento pelo movimento; em manipulações baseadas no prazer de manipular e cuja característica principal é sua instabilidade. Já os **Jogos Simbólicos**, por si mesmo é suficiente para assegurar a superioridade da

representação sobre uma ação pura; nesta, segundo PIAGET citado por NEGRINE (1994), o jogo permite assimilar o mundo exterior ao "eu", como meio infinitamente mais poderoso que o de simples exercício. Esta forma primitiva do jogo simbólico surge antes da linguagem e serve para que a criança utilize livremente seus poderes individuais, reproduzindo suas ações pelo prazer de dar o espetáculo para si mesma e para os demais. Os **Jogos de Regras** para PIAGET citado por NEGRINE (1994), não seguem o mesmo itinerário dos anteriores, pois começam a aparecer na metade do segundo estágio (entre 7 e 11 anos). Apenas surge o pensamento, o símbolo substitui o simples exercício, a regra substituirá, de forma incipiente, certas relações sociais.

Percebe-se que PIAGET citado por NEGRINE (1994) nos coloca que os jogos de exercício são aqueles em que as crianças fazem sem ter noção do que estão fazendo, como por exemplo: quando é dado um objeto à uma criança e ela joga este objeto, quanto mais você alcança, mais ele joga. Já no jogo simbólico a criança usa de símbolos para conhecer o mundo dos adultos, como por exemplo quando a criança brinca com bonecas, deixa claro que a boneca é a filhinha e ela a mamãe, representando o que viu e ouviu no decorrer de seu desenvolvimento. Já no jogo de regra, a criança experimenta o convívio em grupo, ou seja, a socialização.

Já VYGOTSKY citado por NEGRINE (1994, p. 45) não propõe uma classificação, entendendo que o surgimento de um mundo imaginário é que define o jogo, apresentando algumas considerações a respeito do jogo, as quais são: o jogo completa as necessidades da criança; o prazer não é a característica definitiva do jogo; constituísse "jogo" o surgimento de um mundo imaginário; a imaginação de ação; a criança imagina e ao imaginar joga; sempre que se produza uma situação imaginária, haverá regras (sem regras' não há jogo); o jogo é fator básico do desenvolvimento.

Além de não considerar o prazer como uma característica definitiva do jogo, VYGOTSKY citado por NEGRINE (1994) é de opinião de que as teorias que ignoram o fato de que o jogo completa as necessidades da crianças,

desembocam em uma intelectualização pendente do jogo. Por outro lado, entendo que o avanço da criança está relacionado com uma profunda mudança a respeito aos estímulos, inclinações e incentivos, e que a criança satisfaz certas necessidades através do jogo.

CHATEAU (1987, p. 80) considera o jogo como jogos funcionais e os coloca da seguinte forma. "São simples exercício de uma função que emerge, e não comportam absolutamente a consciência de sua natureza, neles o jogador jamais assume a atitude lúdica, essa atitude que assumimos quando sabemos que jogamos e que nossa ocupação não é séria. Esses jogos dão origem aqueles que aparecem juntos, imitação e invenção e ao mesmo tempo, cria situações próprias do brinquedo/jogo, que vem de sua própria personalidade.

Percebe-se que quando esse autor cita imitação e invenção, parece haver igualdade com que diz PIAGET (1967).

Para WALLON citado por NEGRINE (1994, p. 29), o jogo se confunde muito com toda atividade global da criança, ainda que o jogo seja espontâneo e não receba seus objetivos das disciplinas educativas.

Os jogos das crianças, segundo este autor, estão divididos em:

- ⇒ **Os jogos puramente funcionais:** relacionam-se a uma atividade e busca efeitos: mover os dedos, tocar objetos, produzir ruídos e sons, dobrar os braços ou as pernas;
- ⇒ **Os jogos de ficção:** consistem em atividades cuja interpretação é mais ampla, mas também mais próxima a certas definições mais diferenciadas: o jogo de bonecas, de cavalo de pau, etc.;
- ⇒ **Os jogos de aquisição:** se relacionam com a capacidade de olhar, escutar e realizar esforços para perceber e compreender: perceber e compreender relatos, canções, coisas e seres, imagens, etc.;
- ⇒ **Os jogos de fabricação:** se resumem em agrupar objetivos, combiná-los, modificá-los, transformá-los e criar outros novos.

(NEGRINE, 1994, p. 29)

### 2.3 O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Educadores e outros pesquisadores da Educação incentivam o jogo como forma de aperfeiçoar o desenvolvimento infantil. O jogo é uma necessidade, ele é presença constante nos animais, pois como nos afirma HUIZINGA (1980, p. 3), “o jogo é fato mais antigo que a cultura”.

*O jogo é um elemento socializador de grande valia na formação social da criança. O jogo proporciona ao sujeito da ação, conhecer o mundo, a si próprio, a consciência social e as descobertas e organizações das coisas no mundo. O jogo é um fazer pensando, é um pensar para fazer, interagindo com o meio, com as pessoas, com possibilidades de relacionar-se, desempenhar seu real papel convivendo com seus pares numa relação recíproca e com todos esses elementos sentir-se autônoma, independente e capaz, distante da lógica da realidade adulta (COSTA, 1991, p. 146)*

A criança é o elemento propulsor na ação; quando da utilização do jogo. Essa atividade, proporciona uma ligação de afetividade, marcadas por um sentimento de simpatia e solidariedade, de lealdade e confiança. A criança cria seu mundo, seu ambiente humano, no qual poderá agir sem convencionalismo, sem prevenções e com toda a confiança.

Segundo GORAIGORDOBIL, citado por NEGRINE (1994, p. 19), as contribuições do jogo no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral e intelectual e motriz da criança. Do ponto de vista **intelectual**, destaca a autora que o **jogo** estimula o desenvolvimento das capacidades de pensamento e criatividade infantil; do ponto de vista **psicomotor**, distingue o **jogo** como principal fator no desenvolvimento da força, do controle muscular, do equilíbrio e dos sentidos em geral; do ponto de vista da **sociabilidade**, o **jogo** é uma atividade que implica relação e comunicação entre os iguais, e isso ajuda a

criança a conhecer as pessoas que a rodeiam e a aprender normas de comportamento social; do ponto de vista **afetivo**, o **jogo** é uma atividade de treinamento que permite à criança se expressar.

Esse autor deixa bem claro quanto ao conceito, classificação e como ele entende o jogo no desenvolvimento da criança, pois explora bem todos os pontos que o jogo desenvolve.

Segundo COSTA (1991, p. 142), a criança e o jogo constituem um binômio inseparável, quando concebemos um, sendo o fazer e o outro, como sujeito da ação, é o ato de brincar entendido como um conjunto harmonioso de ações, funções e realizações.

PIAGET citado por NEGRINE (1994), complementa dizendo que o jogo, relaciona os diferentes níveis de desenvolvimento da criança, nos diversos segmentos do desenvolvimento global, pois mostra a importância do jogo para o desenvolvimento cognitivo.

O jogo infantil abarca um grande universo, que de certa forma, possibilita as pessoas que o apitam, a realizar um jogo de interesses e necessidades imediatas. O jogo pode dessa forma, ter seus vários aspectos revelados, e, pode ainda, colaborar como componente oportunizador de realizações educacionais, culturais, sociais e econômicos (COSTA, 1991, p. 192).

Ainda COSTA, (1991, p. 193), cita que o jogo, entendido como sendo o fazer da criança, não poderá ter ou sofrer desvios, pois caso contrário, poderá em muito distanciar das expectativas naturais da criança, descaracterizando totalmente como elemento formativo e formador. A criança é proprietária do seu próprio jogo, onde cria, recria, inventa dentro de suas possibilidades e de sua maturidade emocional e física, num desenvolvimento espontâneo, tendendo em direção ao adulto, insto é, em direção à um modelo, não se contentando em desenvolver virtualidades originais. Isso se torna freqüente e nítido, porque as crianças ainda com a personalidade em formação, procuram um ponto de referência onde possam espelhar seus sentimentos, desejo e necessidade.

O problema aparentemente simples de saber o que é na realidade o jogo, e qual sua ação verdadeira, esta no próprio sujeito da ação, que é a criança. Para ela não há aparentemente a possibilidade de acúmulo de experiências, que possam ser vivenciadas no jogo. Para a criança, é sempre um começar de novo. É preciso dar à criança a possibilidade de ser e sentir pessoa. Como agente propulsor do viver, a liberdade, contribui para o crescimento interior da criança, com compensações que podem ser muito positivas, dando um sentimento de responsabilidade por suas decisões. A infância é uma caracterização de uma fase na vida humana, onde as crianças têm a oportunidade de criar seus ocultos, longe dos convencionalmente estabelecidos até hoje. Só no jogo a criança vive uma vida própria.

### 3. ANÁLISE DOS CONTEÚDOS

Com a finalidade de organizar todas as informações investigadas, o estudo apresenta a análise destes conteúdos.

Observou-se através do estudo que os autores investigados abordam o jogo no desenvolvimento infantil como fator importante, mas conceituam e classificam-o de diversas formas.

PIAGET citado por NEGRINE (1994), delineou o desenvolvimento do jogo infantil indicando três fases: jogo de exercício, simbólico e com regras. Colocando que o primeiro aparece durante os primeiros anos de vida e envolve a repetição de seqüência de ações. A criança passa da mera repetição para a construção. Essa construção se dá associada com o simbolismo. Já o jogo simbólico aparece durante o ano de vida com o surgimento da representação e da linguagem. O jogo de faz-de-conta é inicialmente uma atividade simbólica. A criança utiliza de símbolos para adquirir satisfações fantasiosas. As regras aparecem para estabelecer diferenças entre os indivíduos que jogam. Também demonstra seu interesse, quanto ao movimento humano como elemento propulsor do desenvolvimento do indivíduo, principalmente de crianças.

Já WALLON citado por NEGRINE (1994), diz que o jogo não deve ter como intenção um fim, pois não seria tratado como livre, espontâneo, mas sim como qualquer jogo que há um ganhador. Entende-se que quando coloca-se regras não é livre, não é jogo, mas sim algo que deve ser obedecido.

CHATEAU (1987), quando diz que a criança brinca de faz-de-conta ela está criando situações próprias do brinquedo/jogo, que vem de sua própria capacidade de invenção, portanto para este autor o jogo nada mais é do que o próprio fazer da criança.

VYGOTSKY citado por NEGRINE (1994), vê como essencial no jogo o fato de criar-se uma situação imaginária. Quando a criança imagina ela joga. Esse

pressuposto parece ter fundamento, pois se todas as atividades são consideradas do ponto de vista de jogo, então quando a criança imagina ela está jogando. Quantas vezes se pode verificar esse ato, quando encontramos uma criança brincando e falando sozinha, então percebe-se que tem fundamento o que diz Vygotsky. Sendo assim, o jogo não pode se reduzir a uma estratégia, um meio, o jogo compõe a própria vida, a própria atividade vital.

Parece ficar claro que a ação do jogo tem caráter de imposição, quando a seleção de atividades, e determinismos como: normas e regras impostas. Agora por outro lado quando em alguma situação lúdica, a naturalidade, a espontaneidade, a fantasia, a alegria e a criação são oportunizadas às crianças, estas estarão realizando o jogo, dentro da ação voluntária, com total liberdade.

Por outro lado, sendo o jogo entendido como o fazer da criança, utilizando da espontaneidade e da naturalidade, este tenderá a ser eliminado dos padrões de limitação de tempo e espaço. O jogo sendo utilizado como forma de ocupar as crianças, para um tempo livre do adulto, é de certa forma um crime. Mas, se utilizando como prática pedagógica, considerando o ritmo, as necessidades, os costumes, as individualidades, a disponibilidade de tempo e espaço das crianças esse elemento educativo estará enquadrado dentro da realidade que supomos ainda existir.

Segundo CHATEAU (1987, p. 100) "...o jogo nunca é demais..., é coisa séria, é mesmo a coisa mais séria para a criança. Pelo jogo, ela se encontra na maior parte do tempo, do lado oposto de sonho. Esse autor nos aponta, que a criança em situação de jogo fica especificamente dentro de sua própria realidade.

O jogo como atividade agradável e voluntária, jamais poderá ser confundido com o jogo de disputa, de competição, que podem significar obrigação, compromisso, deixando de lado seu caráter lúdico e sua presença marcada pela espontaneidade. O jogo é em sua essência de natureza criativa, ou seja, a situação existe por si só, podendo ser modificada de qualquer maneira, em qualquer tempo e espaço.

O jogo como atividade dominante da infância, tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade é, por excelência, a forma primeira pela qual esta começa a aprender. Nessa atividade, a criança tem início à formação de seus processos de imaginação ativa e, por fim, é onde ela se apropria das funções sociais. Portanto, o jogo modifica o sentido da realidade, transformando as coisas em outras, ou seja, existe a possibilidade de uma representação tanto material como simbólica. Assim sendo o desenvolvimento da criança se dá de forma muito mais confiante alegre se for oportunizada a ela o jogo como atividade livre e espontânea.

#### **4. CONCLUSÃO**

Percebeu-se com os conceitos estabelecidos pelos autores citados que o jogo tem sentido lúdico abordando em seus estudos uma atividade livre, espontânea, o qual apresenta-se como ação do indivíduo no meio ao qual está inserido.

Conclui-se portanto com este estudo que, a funcionalidade e utilidade do jogo podem ser diferentemente concebidas pelo psicólogo educador, sociólogo, etc. Cada especialista o imagina e utiliza conforme os aspectos que são relevantes para a sua área de atuação, ou seja, utiliza os jogos conforme cada realidade ou contexto, na divisão das áreas do conhecimento. Cada qual utiliza e entende o jogo, de acordo com a solicitação da situação.

Porém o que observa-se é que não importa em que área de estudo o jogo está sendo abordado, mas o seu significado no desenvolvimento infantil apresenta-se da mesma forma.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- ARAUJO, V.C. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- COSTA, G. A. **Jogo como prática pedagógica e educação física: uma proposta educacional alternativa**. Dissertação apresentada como exigência parcial para obtenção do grau de mestre em educação. Pontifício Universidade Católica de São Paulo, 1991.
- DELARI JUNIOR, A. **Jogo e desenvolvimento: algumas considerações**. Imap, 1994.
- GORAIGORDOBIL, M. **Juego y desarrollo infantil**. Madrid: Seco Olea, 1990.
- HUIZINGA, Johan Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/Editora da USP, 1971.
- JACQUIN, Guy. **A educação pelo jogo**. São Paulo: Flamboyant, 1960.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LEIF, J. B. L. **O jogo pelo jogo: atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes**. Rio de Janeiro: Zathar, 1978.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: perspectivas psicopedagógicas**. Porto Alegre: Prodil, 1994a.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994b.
- PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 1 ed. Rio de Janeiro: Ed. Forense, 1967.
- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.