BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: DA TEORIA À PRÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PAMELA CRISTINA AMARAL DOS SANTOS

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo mostrar, por meio da pesquisa bibliográfica, como se dá o processo de ensino além da sala de aula e como oferecer um espaço de acesso as brincadeiras e brinquedos por meio das práticas educativas para crianças em idade escolar, proporcionando as crianças uma vivência pedagógica de qualidade e visando a atividade lúdica na qual elas tanto necessitam para uma aprendizagem efetiva e de qualidade. É fundamental que este trabalho seja desenvolvido em um ambiente lúdico, no qual as crianças possam aprender com entusiasmo e prazer visando contribuir para a relação entre teoria e prática em ambiente escolar e em concomitante com a melhoria da qualidade de ensino. Deve-se então, introduzir a criança desde a educação infantil as diferentes formas de aprendizagem para que possamos garantir a efetiva aprendizagem dos conteúdos da vida escolar. Este artigo tem a finalidade de ampliar os conceitos sobre os jogos, e as brincadeiras, a fim de aprofundar o conhecimento sobre a prática educativa, colaborando assim para uma educação de qualidade, na qual bebês e crianças sejam protagonistas de sua trajetória educacional. Este trabalho aborda a importância das brincadeiras na educação infantil, explorando a teoria e a prática de como elas podem ser usadas para promover o aprendizado e o desenvolvimento das crianças. Através de uma abordagem lúdica e educativa, é possível integrar as brincadeiras ao currículo escolar e oferecer às crianças oportunidades para aprender de maneira divertida e envolvente.

Palavras-Chave: Pedagogia; Ludicidade; Jogos educacionais; Educação.

1. INTRODUÇÃO

As brincadeiras são uma parte fundamental da infância e desempenham um papel importante no desenvolvimento das crianças. Através das brincadeiras, as crianças aprendem habilidades sociais, emocionais e cognitivas que são essenciais para o seu crescimento. Neste trabalho, exploraremos a teoria e a prática das brincadeiras na educação infantil, discutindo como elas podem ser usadas de maneira eficaz para promover o aprendizado e o desenvolvimento das crianças. Analisaremos diferentes tipos de brincadeiras e como elas podem ser integradas ao currículo escolar, oferecendo exemplos práticos e sugestões para educadores. Este artigo tem por objetivo esclarecer os conceitos de práticas educativas, mostrando que é possível e necessário oferecer um espaço de ludicidade e brincadeiras em ambiente escolar, uma vez que as crianças vivem em um mundo cheio de estímulos na qual o brinquedo e a brincadeira se tornam uma ferramenta indispensável na aprendizagem e desenvolvimento das crianças. A metodologia que norteia este artigo é baseada na pesquisa bibliográfica. Neste sentido, procurou-se realizar uma fundamentação teórica referente à abordagem em questão. Este artigo tem como propósito informar as relações existentes entre a ação lúdica e a criança, como base na observação do cotidiano das crianças no ambiente escolar, sob a perspectiva pedagógica que trata do assunto com propriedade, serão apresentadas neste trabalho, exemplos de práticas para que o educador possa aliar atividades lúdicas às atividades pedagógicas, transformando sua prática educativa em momentos de prazer e significação. Este trabalho visa contribuir para a conscientização dos profissionais de Educação infantil sobre seu papel como mediadores e sua responsabilidade em proporcionar uma educação com qualidade, utilizando a brincadeira, como ferramenta de trabalho.

DESENVOLVIMENTO

2. PRÁTICA EDUCATIVA: EDUCAÇÃO INFANTIL

O termo educação infantil se refere a uma etapa da educação básica destinada ao processo inicial de socialização das crianças de zero a cinco anos (Lei 13.306/2016 altera o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) e prevê que a educação infantil vai de zero a cinco anos). Esta atividade é realizada em instituições educativas especializadas conhecidas com várias denominações: jardim da infância, maternal, creches ou pré-escola. Considerando que a educação infantil é a base inicial do processo educativo, esta deve ser um ambiente onde a infância possa ser vivida em toda sua plenitude, conforme estabelece a LDB no artigo 29 ao dispor que a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança.

A prática pedagógica é uma dimensão da educação, cuja finalidade é historicamente determinada e abrange práticas formativas, durante as quais ocorrem processos de socialização, transmissão, divulgação e apropriação de conhecimentos historicamente produzidos pelos diferentes grupos humanos e classes sociais nas mais variadas formas de interação. As práticas pedagógicas incluem desde o planejamento e a sistematização da dinâmica dos processos de aprendizagem até a caminhada no meio de processos que ocorrem para além da aprendizagem.

Na prática educativa, o processo de ensino vai além da sala de aula, pois apesar de ação intencional e planejada acaba recebendo várias influências do meio social. Influências essas de caráter econômico, político, cultural, entre outros.

Segundo Libâneo (1994);

A educação – ou seja, a prática educativa – é um fenômeno social e universal, sendo uma atividade humana necessária à existência e funcionamento de todas as sociedades. Cada sociedade pode cuidar da formação dos indivíduos, auxiliar no desenvolvimento de capacidades físicas e espirituais, preparã-los para a participação ativa transformadora nas várias instâncias da vida social. Não há sociedade sem prática educativa nem prática educativa sem sociedade. A prática educativa não é apenas uma exigência da vida em sociedade, mas também o processo de prover os indivíduos dos conhecimentos e experiências culturais que os tornam aptos a atuar no meio social e a transformá-lo em função de necessidades econômicas, sociais e políticas da coletividade (1994, p. 16-17).

Nessa perspectiva, podemos relacionar o lúdico com o desenvolvimento infantil, uma vez que as possibilidades proporcionadas através do lúdico na construção do conhecimento durante o desenvolvimento infantil estabelece as relações entre os pensamentos dos autores quanto à importância do lúdico, teoria e a prática educativa.

Pensando nisso, em como aprender desenvolvendo as capacidades da melhor forma, foi elaborado relatório "Educação: um tesouro a descobrir", da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, feito para a UNESCO, aponta um caminho. O aprendizado, conforme o documento, deve seguir por toda a vida e se orientar por 4 pilares da educação. As quatro etapas do aprendizado se fundem em um mesmo rumo, pois todas estão ligadas. Conheça esses pilares e vejamos qual é a contribuição que o brincar pode dar para o desenvolvimento dos mesmos.

Os Pilares da Educação

1. Aprender a conhecer

É quando tornamos prazeroso o ato de compreender, descobrir ou construir o conhecimento. É o interesse nas informações, libertação da ignorância. Com a velocidade em que o conhecimento humano se multiplica, muitas vezes deixamos de lado essa necessidade de nos aprimorar, se desinteressando pelo outro, pelo novo. Sendo assim, o aprender a conhecer exercita a atenção, a memória e o pensamento. Nesta proposta o brincar tem se mostrado um instrumento extremamente eficiente desde as metodologias propostas por educadores como Decroly, Montessori, Piaget que usaram o recurso do lúdico para estimular a aprendizagem; até os especialistas em jogo contemporâneos, inúmeros no mundo todo e no Brasil, que levaram para a escola variadas propostas para utilização do brincar dentro e fora da sala de aula, com o intuito de estimular o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

2. Aprender a fazer

É ir além do conhecimento teórico e entrar no setor prático. Aprender a fazer faz com que o ser humano passe a saber lidar com situações de emprego, trabalho em equipe, desenvolvimento coorporativo e valores necessários para cada trabalho. Esse pilar é essencial, á que vivemos em sociedades assalariadas e que, frequentemente, o trabalho humano é trocado pelas máquinas, o que exige uma realização de tarefas mais intelectuais e mentais. O fazer, em qualquer âmbito das nossas vidas, e sobretudo no trabalho, deveria ter como ingrediente principal o prazer. E brincar e prazer integram a mesma categoria.

3. Aprender a viver com os outros

Essencial à vida humana, e que, muitas vezes, se torna um empecilho para a convivência em uma sociedade interativa. É preciso então, aprender a compreender o próximo, desenvolver uma percepção, estar pronto para gerenciar crises e participar de projetos comuns. É necessário deixar a manifestação da oposição de forma violenta de lado e progredir a humanidade. Os jogos e brincadeiras são um exemplo de vivência muito eficientes para facilitar e formar nos indivíduos valores de cooperação, trabalho em equipe, respeito pelas diferenças individuais e desenvolvimento de projetos. Há inúmeras propostas para se trabalhar estes conceitos, sobretudo a nova tendência dos Jogos Cooperativos, criada no Canadá e na Bélgica e começando a ser difundida no Brasil, cujo intuito é o de estimular a cooperação contrapondo-a à acirrada competição em que tem se transformado o cotidiano na vida do ser humano.

4. Aprender a ser

Desenvolver o pensamento crítico, autônomo, incitar a criatividade e elevar o crescimento de conhecimentos, além de ter em mente um sentido ético e estético perante a sociedade. Isto é aprender a ser. Não podemos negligenciar o potencial de cada indivíduo, é preciso contribuir para o seu total desenvolvimento, adquirindo ferramentas que formulam os juízos e valores do ser autônomo, intelectualmente. A diversidade de personalidades é o que gera a inovação dentro da sociedade. O brincar constitui-se na linguagem por excelência das crianças, atra-

vés da qual eles podem expressar-se e comunicar-se com o outro. Através do brincar a criança expressa seu ser integral colocando corpo, mente, sentimentos e espírito em evidência. O brincar constitui um excelente canal e oportunidade para o ser humano expressar e comunicar, de forma espontânea, as suas crenças, atitudes, criatividade e valores. Nesse sentido ele deve ser incentivado nos diferentes grupos.

Com base nessa visão dos quatro pilares do conhecimento, pode-se prever grandes consequências na educação. O ensino-aprendizagem voltado apenas para a absorção de conhecimento e que tem sido objeto de preocupação constante dos professores deverá dar lugar ao ensinar a pensar, saber comunicar-se e pesquisar, ter raciocínio lógico, fazer sínteses e elaborações teóricas, ser independente e autônomo; enfim, ser socialmente competente.

De acordo com Jacques Delors (1988):

"À educação cabe fornecer, de algum modo, os mapas de

um mundo complexo e constantemente agitado e, ao mesmo

tempo, a bússola que permite navegar através dele"

Durante seu trabalho na UNESCO, apontou como principal consequência da sociedade do conhecimento a necessidade de uma aprendizagem ao longo de toda vida, fundamentada em quatro pilares, que são, concomitantemente, do conhecimento e da formação continuada. Os pilares e os saberes e competências a se adquirir são apresentados, aparentemente, divididos. Essas quatro vias não podem, no entanto, dissociar-se por estarem interligadas, constituindo interação com o fim único de uma formação holística do indivíduo.

2.1 O BRINCAR HEURÍSTICO NA PRIMEIRA INFÂNCIA

A palavra "heurístico" vem do grego eurisko e significa descobrir, alcançar a compreensão de algo... Em outras palavras, conforme Goldschmied e Jackson (2006), o brincar heurístico envolve oferecer a um grupo de crianças, uma grande quantidade de objetos para que elas brinquem livremente sem a intervenção dos adultos.

Os brinquedos chamados heurísticos proporcionam à criança a possibilidade de explorar objetos simples do dia a dia de forma que possam ter a oportunidade de expandir suas ideias, sua criatividade, suas percepções sobre o mundo e suas sensações.

Outro ponto importante sobre os brinquedos heurísticos é que estes não contemplam objetos de plástico. Percebe-se atualmente que a maioria dos brinquedos oferecidos às crianças são feitos de plástico ou de materiais sintéticos. Com o brincar heurístico, os adultos podem auxiliar as crianças quando elas realmente precisam. O ideal é que os adultos não digam o que as crianças devem fazer e permitir a exploração de diversos materiais. Pode-se observar a curiosidade da criança, possibilitando a ela o acesso ao material.

Pensando nos brinquedos heurísticos, foi criado o cesto dos tesouros, que consiste em uma atividade sensorial para bebés que já se conseguem sentar-se sem apoio e visa desenvolver os cinco sentidos, assim como a coordenação motora, concentração, imaginação e noção de espaço e força. O cesto é uma invenção original proposta por Elinor Glodshmied e Sona Jackson no livro "A educação infantil de 0 a 3 anos ".

Para montar o cesto dos tesouros, ele deve ser amplo e ter uma altura adequada para que os objetos estejam visíveis ao bebê e possam ser manipulados facilmente. Nela podemos colocar objetos de nosso cotidiano, com texturas, cores, formas e materiais variados. É importante colocar apenas aqueles que não sejam perigosos para a criança. A fase em que o bebê se encontra é de total exploração do entorno, portanto ele utilizará apenas a mão, mas levará também os objetos à boca. A exploração oral também é enriquecedora em nível de desenvolvimento psicomotor, já que através dela o bebê adquire grande sensibilidade para conhecer diferentes materiais e texturas.

O cesto dos tesouros é um jogo que, se bem planejado, fomenta a aprendizagem através das descobertas que a criança faz por si própria.

3. LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BRINCAR, IMAGINAR E APRENDER

Estudiosos da infância mostram que os principais eixos norteadores que devem ser trabalhados com a criança são: o cuidar, o brincar e o educar, preferencialmente se trabalhados de forma prazerosa. Como mostra ROSSINI (2003, p.11): "... aprender tem que ser gostoso... a criança aprende efetivamente quando relaciona o que aprende com seus próprios interesses.".

Sobre o papel do Educador na educação infantil, engana-se quem pensa que o papel do professor é apenas ensinar, pois vai muito, além disso, o educador é responsável por proporcionar às crianças experiências que auxiliam no desenvolvimento de suas capacidades cognitivas, como atenção, memória, raciocínio e o bem-estar em um ambiente cheio de pluralidade.

Toda criança, cada uma em seu tempo

e ambiente cultural, brinca e o brincar é uma das mais importantes atividades da Educação Infantil. No brincar, objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e envolvem a criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento de sua realização. Algo fundamental, pois possibilita à criança aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e repertório de mundo.

A Lei Federal Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990 (ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente) em seu Art. 7º, mostra que toda criança tem o direito de brincar, mostra também que "Todas as crianças têm direito: à vida e à saúde, à liberdade, ao Respeito e à Dignidade, à convivência familiar e comunitária, à educação, à cultura e ao lazer, à proteção ao trabalho..." (2004).

O brincar é um ato divertido e espontâneo para a criança; por isso deve fazer parte de suas atividades cotidianas. É importante que o educador conheça bem os conhecimentos específicos a área, tais como: as fases do desenvolvimento infantil, as diferentes linguagens, os conhecimentos escolares específicos de cada faixa etária e acrescente o lúdico em sua rotina escolar a fim de tornar a sua prática pedagógica em momentos de prazer e significação. Ressaltando da importância de aplicar inúmeras brincadeiras e jogos nas atividades educacionais da criança, o profissional saberá criar estratégias e situações que gerem aprendizagens mais interessantes usando recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem, sendo assim, a vida escolar se tornam prazerosa e significativa na vida da criança.

O lúdico, ou o brincar, é uma atividade indispensável, pois é um caminho natural para o desenvolvimento humano, sendo assim torna-se necessária ao ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento de atividades lúdicas facilita a aprendizagem, o desenvolvimento físico, mental, intelectual, pessoal, social e cultural, além de também colaborar, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Percebemos que o lúdico é altamente importante como estratégia de trabalho para o desenvolvimento dos conteúdos, sendo necessário na sala de aula para formação das crianças.

3.1 JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA

O jogo está presente nas manifestações culturais e tem acompanhado a evolução da humanidade. Da mesma maneira que o bebê interage com o mundo exterior utilizando o brinquedo como instrumento de contato, no decorrer de cada fase de nossas vidas podemos identificar o brinquedo como elo entre nós e o mundo material ou o da imaginação. Os jogos e as brincadeiras nos acompanham durante toda vida, e quando pensamos em vida escola, percebemos a importância de utilizá-los como ferramentas para transmitir, estimular e desafiar as nossas crianças na construção do conhecimento dentro e fora da escola.

Jogos e brincadeiras são ferramentas importantes no desenvolvimento da criança, porém ninguém nasce sabendo brincar, já que o brincar é aprendido com o outro, com a família quando brinca com o bebê, com os colegas e demais professores quando chegamos à escola. O jogo e a brincadeira devem comtemplar o maior número de espaços e tempos de acordo com o planejamento escolar, deve estar em todos os lugares e momentos, pois o brincar é uma atividade de liberdade e de expressão na qual a criança se expressa e se desenvolve.

O jogo está presente na história da humanidade desde os tempos mais remotos, segundo descobertas arqueológicas, acerca de centenas de anos antes de Cristo. Essas descobertas revelaram que, no Antigo Egito, os jogos de tabuleiros com certa complexidade nas regras estavam presentes, como por exemplo, o jogo denominado de Senet ou Senat (Sn't n't) – Jogo de passagem. Referências desse jogo foram verificadas nas pinturas em tumbas como a da rainha Nefertite (1295-1255 a.C.), e alguns pedaços e peças do mesmo jogo foram encontradas em diversas tumbas com mais de 3 000 anos.

Para Vygotsky (apud KISHIMOTO, 1998a) o jogo é o elemento que impulsiona o desenvolvimento do ser humano e, portanto, tem caráter central na vida da criança, por considerá-lo como uma das maneiras de participação social. Dessa forma, ao brincar, a criança representa papéis presentes em sua cultura, que ainda não pode exercer por não estar preparada. Isso gera desenvolvimento, à medida que a criança se envolve em graus de conhecimento das regras de conduta, presentes na cultura e na sociedade em que vive.

É através do jogo que a criança internaliza regras e encontra soluções para os possíveis conflitos que lhe são impostos em seu cotidiano. A criança pode imitar a realidade durante o seu faz de conta e vice-versa.

3. CONCLUSÃO

Neste trabalho abordamos o assunto de "Brinquedos e brincadeiras: Da teoria à prática na educação infantil", dando ênfase ao trabalho realizado por profissionais de educação. Em conclusão, as brincadeiras são uma ferramenta poderosa para promover o aprendizado e o desenvolvimento das crianças. Através de uma abordagem lúdica e educativa, é possível integrar as brincadeiras ao currículo escolar e oferecer às crianças oportunidades para aprender de manei-

ra divertida e envolvente. É importante que educadores e pais reconheçam o valor das brincadeiras e busquem maneiras de incorporá-las à educação infantil. Com a teoria e a prática das brincadeiras, podemos ajudar as crianças a crescerem felizes, saudáveis e bem-preparadas para enfrentar os desafios do mundo.

Percebemos por meio desta pesquisa, portanto, que é fundamental no processo de desenvolvimento e aprendizagem de bebês e crianças na educação infantil a inserção da brincadeira, do brinquedo e do lúdico, das brincadeiras e dos jogos para que a aprendizagem ocorra, possibilitando deste modo, trabalhar-se de maneira prazerosa, sendo bastante necessária está prática para a introdução da criança ao sistema educacional de qualidade. Uma vez que a educação é um processo permanente e que acontece em todos os espaços, durante todas as etapas da vida, pode se afirmar que esses espaços e tempos precisam de profissionais capacitados que compreendam o significado do jogo, que participem desses ambientes de forma ativa, colaborativa e reflexiva, tanto durante a atividade em si como também na sua preparação.

Este trabalho foi muito importante para o meu conhecimento e aprofundamento acerca do tema, pois possibilitou uma maior compreensão sobre o trabalho realizado em ambiente escolar com a educação infantil.

REFERÊNCIAS

"A importância do lúdico na educação infantil" disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm. Acesso em abril 2020

BRASIL. Lei Federal n. 8069, de 13 de julho de 1990. ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente. Artigo 54, artigo 7. Disponível em http://portal.mec.gov.br Acesso em janeiro de 2020

"Brinquedos heurísticos: incentivo acessível para o brincar natural" por Elinor Glodshmied e Sona Jackson no livro "a educação infantil de 0 á 3 anos". Disponível em: http://napracinha.com.br/2016/12/brinquedos-heuristicos-incentivo-acessivel-para-o-brincar-natural/ . Acesso em fevereiro de 2020

DELORS, Jacques. Os quatro pilares da educação, Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortezo. p. 89-102.

"Jogos, brinquedos e brincadeiras", por Aline Klafke Birlem. Disponível em: http://centraldeinteligenciaacademica.blogspot.com/2019/08/jogos-brinquedos-e-brincadeiras.html Acesso em abril de 2020

"Jogos, Brinquedos e Brincadeiras" por Gabriela Sprenger Disponível em: http://centraldeinteligenciaacademica.blogspot.com/2014/09/jogos-brinquedos-e-brincadeiras.html. Acesso em abril de 2020

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo, a Criança e a Educação. Tese de Livre-Docência – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992. Mimeografado. Disponível em: http://centraldeinteligenciaacademica.blogspot.com/2014/09/jogos-brinquedos-e-brincadeiras.html Acesso em março de 2020

LDB – Leis de Diretrizes e Bases. Lei nº 9.394. 1996. Artigo 29. Disponível em: http://portal.mec.gov.br Acesso em janeiro de 2020

LIBANEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1994. Página 16-17. Disponível em: https://pedagogiaaopedaletra.com/sintese-do-livro-didatica-de-jose-carlos-libaneo/. Acesso em abril de 2020

"Os quatro pilares de uma educação para o século XXI e suas implicações na prática pedagógica". Disponível em: https://www.educacional.com.br/articulistas/outrosEducacao_artigo.asp?artigo=artigo0056. Acesso em fevereiro de 2020

ROSSINI, Maria Augusta Sanches. Aprender tem que ser gostoso. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003. Disponível em: https://pedagogiaaopedaletra.com/fichamento-do-livro-aprender-tem-que-ser-gostoso/ .Acesso em abril de 2020

UNESCO, Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI - "Educação: um tesouro a descobrir". Disponível em https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_por. Acesso em março de 2020