O JOGO E SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

SELMA JORGE COSTA MIRANDA

RESUMO

A presente pesquisa visa abordar a brincadeira e o brinquedo no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, buscando identificar que relevância os mesmos têm para tal processo. Ao ser inserida na escola, ocorre uma mudança em sua rotina, cabendo ao professor ter a sensibilidade e, com isso, a tarefa de ser o facilitador desse caminho inevitável que o educando deverá percorrer e, deverá fazer isso, não excluindo o lúdico de sua vida escolar. Portanto, ter-se-ão no desenrolar deste trabalho, os conceitos de brinquedo, brincadeira e jogos.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedo; Jogo; Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

A educação escolar, ainda na infância, é um direito adquirido por lei. Toda criança tem o direito à educação, independentemente de idade, sexo ou nível social. No Brasil, a educação infantil é recente, contudo, é real e deve-se ter em mente que toda criança pode ser inserida no contexto escolar antes mesmo de completar um ano de idade.

Atualmente, as creches e escolas da educação infantil ainda possuem a responsabilidade de cuidar das crianças, primando por seu bem-estar físico. Contudo, a educação dessas crianças, bem como acesso à cultura e ao conhecimento, também deve fazer parte desta etapa de sua vida escolar. Assim, cuidar e educar são responsabilidade dos gestores e, também, dos professores da educação infantil.

Somente, a partir da Constituição Federal do ano de 1988 (BRASIL, 1988), é que a creche foi garantida como direito da criança, sendo, estendida a essa categoria da educação, a gratuidade do ensino como nas demais categorias educacionais.

Assim, sabe-se que durante o período em que a criança permanece no CMEI, ela possui necessidades tais como: comer, dormir, ir ao banheiro, e brincar.

Os professores devem estar aptos e dispostos a exercerem tais funções de cuidado e educação, pois são necessidades básicas e indispensáveis que a criança possui. Sendo assim, a brincadeira e o brinquedo fazem parte de tais necessidades, pois eram figuras presentes no cotidiano da criança, devendo também estar presentes agora, para seu desenvolvimento saudável e significativo.

A pesquisa, aqui proposta, tem como objetivo demonstrar a importância do lúdico na infância, expressando que, mesmo se a criança já estiver frequentando a escola, não significa que as brincadeiras deverão ser excluídas de seu contexto escolar. Ainda, buscar-se-á ressaltar que os jogos e brinquedos podem ir além do prazer e da recreação, tornando-os ferramenta didática em prol do processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, um levantamento bibliográfico foi realizado, buscando conceitos em livros, revistas, artigos e internet.

2. TEORIAS A RESPEITO DO BRINQUEDO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO

Segundo Vigotski (2003), o processo de desenvolvimento sempre acompanha o processo da aprendizagem da criança. De maneira geral, ela acontece de forma mais lenta e nunca no mesmo grau, e vai variando conforme a criança vai adquirindo mais idade mudando, assim, de estágios de desenvolvimento.

Partindo dos estudos realizados até aqui sobre desenvolvimento e aprendizado, fez-se necessário realizar uma abordagem da importância do brinquedo e da brincadeira, buscando demonstrar qual a visão que o mesmo tem a respeito da utilização de brinquedos e brincadeiras no ato educacional.

Segundo Vigotski (2003), o brinquedo não deve ser definido como um objeto que dá somente prazer à criança, primeiro, porque muitas atividades além do brinquedo proporcionam prazer para ela, e, segundo, porque existem jogos que só irão ocasionar prazer a criança se ela considera o resultado interessante.

Na idade final da pré-escola, a criança só considera o brinquedo interessante quando ela vence um jogo esportivo ou quando ela consegue o objetivo que ela queria ao final da brincadeira, ou seja, quando ela obtém um resultado que julga ser interessante. Ainda que, o brinquedo não somente proporcione prazer para a criança, Vigotski (20030 afirma que é indispensável sua utilização com elas, pois através dele a criança completa seu desenvolvimento.

A maturação das necessidades é um tópico predominante nessa discussão, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como forma de atividade. (VIGOTSKI, 2003, p. 122).

Para o autor, o mundo ilusório ou imaginário em que a criança se envolve para satisfazer seus desejos não realizáveis é o que se chama de brinquedo, ou seja, é através da

imaginação que a criança desenvolve o brinquedo, ela imagina coisas inatingíveis, naquele momento, para satisfazer suas vontades e realiza através do brinquedo, o que se dá de uma forma fantasiosa.

É necessário destacar que crianças de pouca idade não têm ainda essa capacidade de imaginação, ela não consegue ainda envolver-se em uma situação imaginária, essa situação só é alcançada na idade pré-escolar, o qué não quer dizer que todos os desejos não possíveis de realização serão satisfeitos pela imaginação.

Partindo do ponto de vista, quando existem situações imaginárias, consequentemente existirão regras e, que de início na vida da criança as regras estão ocultas. Às vezes elas podem estar presentes, mas o que predomina são as situações que a criança vivencia. Desta forma, como o passar do tempo e conforme a criança se desenvolve, as regras começam a aparecer, sendo reconhecidas como tais, deixando de lado a situação imaginária.

O brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Não uma regra explicita, mas uma regra que a própria criança cria. Segundo Vygotsky, à medida que a criança vai se desenvolvendo, há uma modificação; primeiro predomina a situação e as regras estão ocultas (não explicitas). Quando ela vai ficando mais velha, predominam as regras (explícitas) e a situação imaginária fica oculta. (KISHIMOTO, 2005. p.61).

A utilização do brinquedo consegue criar na criança desejos que serão saciados por ele, pois ela acaba desejando e então realizando seus desejos no mundo imaginário, fazendo com que ocorra, então, seu desenvolvimento real, criando seu estilo e sua personalidade. Assim, o que é uma brincadeira de papéis pra ela hoje, no futuro torna-se sua forma de lidar com as situações, fazendo com que ela descubra, através das brincadeiras, formas de agir perante a sociedade mais tarde.

Vigotski (2003) considera que o brinquedo estabelece possibilidades para o desenvolvimento de vários sentidos das crianças, uma vez que trabalha seu imaginário, fazendo com que ela supere as possibilidades presentes em seu mundo real. O brinquedo tem a capacidade de criar uma zona de desenvolvimento proximal da criança, pois no brinquedo ela sempre se comporta além do comportamento normal da sua idade, como se ela tivesse uma idade e maturidade maior do que possui durante a realização do brinquedo.

Pelo brinquedo é possível identificar aquelas funções que já estão presentes na vida da criança, aquelas que ela ainda não demonstra total conhecimento, mas que já estão nela incorporadas e que, com o passar do tempo, amadurecerão e farão parte de sua personalidade, resultando no desenvolvimento dessa etapa.

Para Vigotski (2003), é, através do brinquedo, que a criança torna-se livre pra determinar suas ações, mas ao mesmo tempo em que ela tem essa possibilidade, acaba se tornando uma ilusão o sentimento de liberdade já que a maioria dos brinquedos possui regras, o que acaba fazendo com que a criança brinque seguindo as regras, regras essas que são estabelecidas pelos significados dos objetos que ela vai utilizar.

Para uma criança com idade menor que três anos, o brinquedo é encarado como algo muito sério, pois ela não consegue separar a situação imaginária vivida durante um brinquedo, da situação real que vive. Já em idade escolar, isso não ocorre, pois a criança já tem a capacidade de separação dessas duas situações, deixando então de ter o mesmo significado que tem para uma criança em idade pré-escolar.

Com relação ao significado dos objetos, uma criança muito pequena dificilmente conseguirá fazer a afirmação de alguma coisa que ela esteja vendo ao contrário, ela só o fará da forma que vê, o que podemos chamar de ligação entre a percepção e o significado. Já para uma criança em idade pré-escolar, a ação regida por regras passa a não ser mais realizada por objetos, mas sim por ideias. É através do brinquedo que acontece essa transição, é ele que oferece o suporte.

É necessário destacar que o brinquedo não é um aspecto predominante na infância da criança, mas é um fato que ajuda, e muito, no desenvolvimento da mesma, uma vez que o brinquedo fornece mudanças nas necessidades e na consciência delas.

Desta forma, o brinquedo passa a fazer parte da vida das crianças, mas, ao mesmo tempo, não é uma atividade predominante em sua vida, ele está sim presente, mas não pode ser considerado como uma atividade que está constantemente presente no imaginário e no real da criança, pois o mundo da criança não é o mundo do brinquedo, mais sim o mundo da criança é que tem brinquedos e brincadeiras inseridos nele.

Partindo das pesquisas que Vigotski (2003) fez sobre o brinquedo na educação infantil, também encontramos a brincadeira como instrumento importante para o desenvolvimento das crianças. O referido autor busca explicar como tanto brinquedos como brincadeiras favorecem para crescimento pessoal e intelectual das crianças que a eles utilizam.

Para Vigotski (2003), toda brincadeira é dotada de regras, pois a situação imaginária de qualquer forma de brincadeira possui regras de comportamento. “A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do

comportamento maternal." (VIGOTSKY, 2003. p.124). Da mesma forma que a criança imita sua mãe em uma situação imaginária, ela se comporta da mesma forma quando brinca de irmã com uma coleguinha ou mesmo com sua própria irmã, ela vai agir de acordo com o que ela considera ser o correto de uma irmã ou uma mãe agir. A criança tem em sua cabeça regras de comportamento de tais personagens e, portanto, se comportará e seguirá sua conduta durante a brincadeira da forma que julga ser a correta no papel que está representando.

Kishimoto (2005) também tem essa visão a respeito da utilização do brinquedo, definindo que a criança vê o brinquedo de uma maneira que ela gostaria que ele fosse, e define bem esse assunto quando diz que

A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe oferece um novo significado. Por exemplo: quando a criança monta em uma vassoura e finge estar cavalgando um cavalo, ela está conferindo um novo significado ao objeto. Esse significado precisa de um "pivô" que comporte um gesto que se assemelhe a realidade, pois para Vygotsky, a mais importante mão é similaridade do objeto com a coisa imaginada, mas o gesto. Neste caso, a vassoura comporta um gesto em relação ao objeto (cavalo) ao qual ela está conferindo um significado. Dessa forma, no brinquedo o significado conferido ao objeto torna-se mais importante que o próprio objeto. (KISHIMOTO, 2005. p.62).

Com a utilização da brincadeira, a criança vai aprendendo regras de comportamento, aprendendo a relacionar-se com outras pessoas, e, assim, desenvolvendo nela o que se tornará no futuro. É através das brincadeiras, que a criança desenvolve sua personalidade, descobre maneiras de agir perante as situações e conhece o que é certo e o que é errado, pois brincando a criança acaba seguindo regras que regem as brincadeiras.

Analisando as pesquisas desenvolvidas por Vigotski (ano), fica claro que a brincadeira e os brinquedos são instrumentos fundamentais em toda e qualquer instituição de educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental, pois contribuem muito na educação e formação dos alunos. É através do mundo lúdico que a criança adapta uma nova realidade à sua personalidade. Desta forma, a infância é necessária para a formação do adulto, já que é na infância que a criança participa de brincadeiras e jogos, e assim acaba reproduzindo suas vivências e transformando sua realidade de acordo com o seu interesse e desejo.

3. A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e está presente desde seu nascimento. É a forma com que cada uma utiliza para compreender e interagir consigo, com os outros e com o mundo, e não acontece por acaso, todo brincar tem início a partir de uma vontade, de uma imaginação e de uma intencionalidade. Desde os primeiros meses de vida a criança começa a brincar sozinha ou mesmo com as pessoas que a cercam. Com isso é de extrema importância que o uso da brincadeira e de brinquedos esteja presente desde os primeiros anos de escolarização da criança, ou seja, que esteja presente também na educação infantil. É através das brincadeiras que os alunos conseguem expressar-se e desenvolver-se.

Weiss (1989) expõe que a criança tem o hábito de brincar adquirido há muito tempo, e é passado de gerações para gerações, independente do tempo que se esteja vivendo, ou seja, a utilização das brincadeiras pelas mesmas vem acompanhando a evolução do homem, conforme as brincadeiras vão mudando, as crianças vão se adaptando as mudanças.

O ato de brincar está presente na vida da criança em todo o seu processo de desenvolvimento, sendo responsável, também, pelas diferentes formas de modificação do comportamento, na formação de personalidade, nas motivações, necessidades, emoções, valores, interação criança/ família e criança/ sociedade. É através da utilização do brinquedo que a criança explora o mundo, que conhece formas de agir, que aprende a se socializar, que incorpora diversos tipos de comportamentos.

Para Marinho (2007), a utilização da brincadeira durante o processo de ensino-aprendizagem é de extrema importância, sendo assim, a criança acaba ficando cada vez mais motivada a aprender, pois acaba sentindo prazer durante o aprendizado, que é sempre acompanhado de um novo desafio. É através desse desafio que a criança acaba desenvolvendo sua criatividade, espontaneidade e aprendendo a aceitar regras.

Marinho (2007), diz que a criança desenvolve sua capacidade de criar através da brincadeira, e que nem sempre o significado das ações que a criança desenvolve, durante essa atividade, são os que aparentam ser, o que é mais fácil de entender quando ele relata que:

O brincar pode ser entendido como capacidade de criar da criança e está relacionado com suas vivências. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente experimentada. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e têm um significado diferente daquele que aparentam ter. (MARINHO, 2007, p.84).

É através das brincadeiras, que as crianças iniciam e desenvolvem a sua interação social, aprendendo a conviver com outras

pessoas e encontram a capacidade de resolver problemas enfrentados durante a vida.

As brincadeiras realizadas com as crianças possibilitam o desenvolvimento da sua sociabilidade, da coordenação motora, da noção espacial e corporal e até mesmo da linguagem. É através dessas competências que as crianças aprendem a criar e vivenciar situações fora do seu cotidiano e aprendem a interagir umas com as outras e trocar conhecimentos.

Podemos dizer que a criança, quando brinca e joga, também treina para um melhor convívio social, pois aprende a cumprir regras, trabalhar em grupo, conhecer e desafiar limites, ao mesmo tempo em que melhora sua agilidade e perspicácia diante das situações que aparecem durante as brincadeiras e jogos. (MARINHO, 2007, p.85).

É durante as brincadeiras que a criança desenvolve sua capacidade de organizar, de construir seus conhecimentos e conceitos, consegue também desenvolver suas expressões corporais e orais e também aprende a estabelecer relações lógicas.

No desenvolvimento da leitura e escrita a brincadeira também tem relevante representação. Segundo Cória-Sabini e Lucena (2005), elas podem aprender as habilidades da leitura e da escrita durante a situação do brinquedo e torná-las indispensáveis para a própria vida.

Para a criança, a brincadeira é um assunto sério, ela não consegue ao certo separar imaginário de real, tudo o que desenvolve faz como se fosse real, sua imaginação produz a capacidade para que ela conheça o mundo e faça de conta que é gente grande. Para a criança, o brincar é a mesma coisa que o trabalho para os adultos, ela leva tudo o que faz durante uma brincadeira a sério, como os adultos costumam levar o trabalho. O ato de brincar é de extrema importância na infância das crianças, pois é a partir dele que a criança aprende, desenvolve-se, experimenta e interage com o mundo a sua volta.

É através das atividades lúdicas que conseguimos perceber dificuldades que as crianças possam possuir, tais como: motoras, intelectuais e afetivas.

Segundo Bettelheim (1988), o ato de brincar é extremamente importante porque estimula o desenvolvimento intelectual e ensina hábitos necessários para seu crescimento. É notável a importância da brincadeira na vida da criança, para construção de sua identidade, para sua felicidade, e o brinquedo também ajuda a desenvolver o psicológico das pessoas, seu caráter, suas emoções, através das atividades vivenciadas durante as brincadeiras, é que se formam os adultos de mais tarde.

A criança que sofre da falta de brincadeiras poderá, na vida adulta, sofrer dificuldades de relacionamentos com as outras pessoas. As experiências adquiridas pela criança no decorrer do seu crescimento se dão, em grande proporção, pelas brincadeiras (MALUF, 2004).

Quando a criança brinca, ela age como se estivesse em outro lugar, como se fosse outra pessoa, como se tivesse outra idade, a imaginação dela faz com que descubra e simule diversas coisas, e sendo assim ela acaba por colocando e seguindo regras nas brincadeiras criadas por ela mesma.

Para Fortuna (2011), as crianças brincam de diversas maneiras, que costumam variar de uma criança para outra. Algumas gostam de jogos, outras de faz-de-conta, brincadeiras isoladas, variando de criança para criança. A autora argumenta que a escolha que as crianças fazem de suas brincadeiras é uma forma de conhecê-la, pois suas escolhas revelam seus medos, desejos, capacidades e potencialidades. Para ela até as brigas, que ocorrem durante a realização das brincadeiras, contribui para o crescimento e aprendizagem das crianças.

É de extrema importância, segundo Marinho (2007), que os profissionais da educação façam uso de brincadeiras, pois é por meio das experiências realizadas, das situações vividas que a criança desenvolve suas capacidades; é experimentando, realizando, sentindo que ela absorve os conhecimentos que lhe foram passados. O ato de brincar acaba por estabelecer as relações necessárias para que as crianças adquiram conhecimento.

A escola deve priorizar, em seu projeto político pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico. Os educadores, por sua vez, no espaço da sala de aula, devem fazer da ludicidade um dos principais eixos norteadores de sua prática pedagógica. (MARINHO, 2007. p. 91).

Alguns educadores podem resistir em incluir a brincadeira nas atividades curriculares. Porém, de acordo com Simonetto (2005), os professores acreditam na importância da brincadeira na educação infantil, mas acabam resistindo ao uso do brinquedo, pela caracterização dada a educação infantil como escolinha ou creche, e pela oposição existente anteriormente do brincar e aprender.

As crianças, em grande parte de seu tempo, costumam brincar e isso faz com que muitos pesquisadores da aprendizagem e desenvolvimento argumentam que é indiscutível a necessidade da utilização de jogos e brincadeiras no campo da educação.

Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, conta a história da humanidade e dela participam diretamente, sendo algo

aprendido, e não uma disposição inata do ser humano. (SIMONETTO, 2005, p. 15).

Na educação infantil, os aspectos positivos da brincadeira tendem a prevalecer, pois é através da brincadeira que a criança pode imaginar, imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, vai reconstituindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ou segundo ano de vida.

Ainda, através das brincadeiras, como diz Antunes (2005), ela entra no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites.

O educador deve aguçar a curiosidade da criança, propondo questionamentos. Além disso, deverá orientar as crianças para que estas possam descobrir as possibilidades oferecidas pelos jogos (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2005).

Faz-se necessário que a escola tenha um olhar cuidadoso em prol da brincadeira e do brinquedo, conseguindo, através dos mesmos, resgatar valores, como também repassar conhecimentos científicos.

Um profissional que pesquisa e experimenta certamente fará uso dessa ferramenta pedagógica em benefício do processo de ensino-aprendizagem. O gosto pelo brinquedo, pela brincadeira e pelo jogo precisa ser resgatado e trabalhado nas escolas para que as crianças possam, enfim, aprender de forma prazerosa e significativa com o uso desses instrumentos.

4. O JOGO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O jogo foi uma atividade desenvolvida por diversos povos, dentre eles os primitivos, mas tudo indica que foi na Grécia que passou a ser trabalhado mais sistematizado e utilizado no processo educacional.

É necessário refletirmos que nem sempre a criança foi tratada como tal. Weiss (1989) relata que outrora a criança era vista como uma miniatura de um adulto, e que tinha valores como força de trabalho para as classes mais pobres e como um investimento para o futuro nas classes mais altas, o que é possível compreender em:

A importância do jogo para o desenvolvimento da criança foi reconhecida recentemente. Ainda no século passado, predominava a ideia de que a criança era uma miniatura do homem, e portanto, os brinquedos, em particular os bonecos, lembravam os adultos em todos os detalhes. (WEISS, 1989. p. 20).

Por isso é preciso pensar que todas as crianças têm características próprias e que é passando por cada etapa de sua infância que ela desenvolverá suas capacidades físicas, cognitivas, sociais e emocionais. Vale ressaltar, que grande parte desse desenvolvimento se dá através da utilização do lúdico durante seu crescimento.

Para Marinho (2007), é através da vivência lúdica que a criança estabelece conceitos, experimenta formas diferentes de relação através da troca de ideias.

A atividade lúdica, além de jogar, possibilita diversas outras coisas, uma delas é o desenvolvimento, como diz Marinho (2007), as crianças têm vontade de resolver os problemas que lhe são apresentados, portanto passam a buscar alcançar seus objetivos através do uso das brincadeiras e jogos.

Para Claparede (1956), o jogo infantil desempenha um papel muito importante para o autodesenvolvimento da criança, pois é pela brincadeira e pela imitação que se dará o desenvolvimento natural das mesmas. O ato de jogar é muito importante, uma vez que permite o desenvolvimento da autoestima, autoconhecimento, solidariedade, responsabilidade, disciplina, autoconfiança, tolerância, concentração e muito mais.

Cabe, desse modo, ao educador, mediar os jogos da criança com os objetivos didáticos propostos. É possível conduzir as crianças durante o jogo para que possam aprender conteúdos de maneira mais prazerosa, contudo, eficaz. Embora as autoras salientem que tais brincadeiras não ocorrem de maneira livre e sim conduzida pelo professor, é relevante para o desenvolvimento escolar dos educandos sem deixar de ser brincadeira ou jogo.

Sobre o brinquedo para a educação infantil, é possível notar que com o passar do tempo cada vez mais são inventados brinquedos sofisticados e caros. Mas não é de hoje que se tem conhecimento da utilização de brinquedos pelas crianças. Weiss (1989) expõe que existem registros de brinquedos infantis decorrentes de diversas culturas, e que o homem possui o hábito de brincar:

Existem registros de brinquedos infantis, provenientes de diversas culturas, que remontam a épocas pré-históricas, demonstrando assim que é natural ao homem brincar, independentemente de sua origem e do seu tempo. O brinquedo, enquanto objeto real, manipulável, tem acompanhado a evolução do homem, interagindo em seu espaço físico, em suas funções e em seu próprio aspecto. (WEISS, 1989. p. 20).

Segundo Moura (2003), o brinquedo estimula o pensamento criativo, o desenvolvimento social e emocional da criança, pois quando a criança usa o

brinquedo ela acaba estimulando as sensações do seu corpo.

Segundo Antunes (2005), não basta que as escolas possuam os melhores brinquedos, é necessário que se saiba trabalhar

com esses brinquedos e que os educadores sejam profissionais competentes e que saibam utilizar da melhor forma os materiais que possuem, sendo eles quais forem. Para o referido autor, vale muito mais em alguns casos a imaginação e a criatividade desenvolvida pelos professores, no seu ato educacional, do que a quantia e qualidade dos brinquedos que possuem, pois de nada adianta ter os melhores brinquedos se os mesmos não forem utilizados de maneira que a criança aprenda e utilize sua imaginação com ele.

Assim, vê-se que todas as instituições de qualquer meio social e econômico podem desenvolver atividades com brinquedos que auxiliem no desenvolvimento da criança. Não se faz necessário que haja grandes investimentos financeiros para que isso ocorra.

Para Weiss (1989), a sucata entra em uma escola como material de pesquisa, instigando na criança a arte da colagem, a construção de objetos e a pesquisa realizada com os mesmos. O autor coloca que alguns professores mal preparados, na maioria das vezes, esquecem da vontade do aluno e acaba por fazer com que eles sigam regras de o que fazer com as sucatas, levando assim a tornar todos os objetos construídos em objetos idênticos (WEISS, 1989).

É necessário, portanto, que o educador deixe os alunos manipularem os objetos conforme sua vontade, livremente, explorando e conhecendo o que cada material oferece, levando o aluno a desafiar o que lhe é apresentado. A construir seu próprio brinquedo.

O orientador deve mostrar às crianças a possibilidade de adaptar e readaptar determinado material aos projetos: se um tipo não for encontrado, procurar alguma maneira de adaptá-lo, ou então escolher outro. Essa flexibilidade torna o projeto de sucata desafiante: nada é previsto rigidamente, nada de oferece pronto. É preciso descobrir formas, descobrir maneiras variadas de empregar o mesmo material e construir. (WEISS, 1989. p. 33).

Segundo Weiss (1989), deixar que as crianças conheçam o material através da separação é de grande valia também para a construção de conhecimento das mesmas, que aprenderam a respeitar e valorizar os objetos que serão construídos com a utilização da sucata.

São infinitas as formas de brincadeiras e de brinquedos que existem disponíveis para a utilização das crianças em suas casas e mesmo em sua instituição de ensino, sendo necessária uma pesquisa extensa para destacar aqui todas elas, mas partindo desse pressuposto, é importante colocar alguns modelos de brinquedos e brincadeiras que estão presentes na educação infantil, para conhecer um pouquinho a respeito de cada um.

O brinquedo educativo segundo Kishimotto (2005), é aquele que educa, desenvolve e ensina de maneira prazerosa, e é somente quando o brinquedo é utilizado de forma intencional pelo adulto, para estimular aprendizagem, que pode ser definido como possuidor de uma dimensão educativa.

O uso desses brinquedos tem como intuito o desenvolvimento da criança no processo de ensino- aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Segundo a autora, a utilização de jogos educativos na educação infantil, leva para o campo de aprendizado condições para aumentar a construção de conhecimentos por parte das crianças, motivando-as a buscar explorá-lo e aprender através dele, construindo conhecimentos. O brinquedo educativo está ligado à motivação interna da criança, que é um aspecto típico das atividades lúdicas (KISHIMOTTO, 2005).

Apesar da grande utilização desse modo de brincadeira pela educação infantil, o que já se tornou essencial e com espaço definitivo na mesma, é necessário que o trabalho pedagógico receba incentivos internos e externos para a utilização desses jogos e que venha adquirir cada vez mais conhecimento sobre esses objetos para poder trazê-los para dentro da sala de aula de maneira significativa.

Essas brincadeiras são vistas como parte da cultura popular, estando sempre em evidente transformação ao longo do tempo. Este tipo de brincadeira passa para as crianças por meio dos adultos, essencialmente pela oralidade.

Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, das fórmulas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. (KISHIMOTTO, 2005, p. 38).

Segundo Kishimotto (2005), as brincadeiras tradicionais garantem a presença do lúdico, da situação imaginária. Muitas dessas brincadeiras seguem por muito tempo com suas características originais, enquanto algumas com o passar do tempo vão sendo modificadas e assim recebem novos conteúdos. Portanto, essas brincadeiras têm a função de aumentar a cultura infantil, desenvolver maneiras de convivências sociais, permitindo ao mesmo tempo prazer durante a brincadeira.

A brincadeira do faz-de-conta, também é conhecida como brincadeira simbólica, e é nela que fica totalmente visível a presença de situações imaginárias.

Segundo Kishimotto (2005), ela aparece nas representações e na linguagem,

quando a criança completa seus dois ou três anos e começa a lidar com o significado dos objetos e expressar seus sonhos e fantasias, aprendendo a assumir papéis que vivencia em seu contexto social.

O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras explicitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos. (KISHIMOTO, 2005, p. 38).

Ao brincar de faz-de-conta, a criança envolve-se em um mundo imaginário bastante interessante, que promove seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, pois ela se coloca em situações que só serão possíveis naquele momento de forma imaginária. Assim, uma criança que brinca de ser mãe o faz porque ela tem vontade e sabe que ainda não é possível, então ela age da forma que ela pensa que a mãe agiria. No faz-de-conta a criança é capaz de imitar diversos papeis, passando a fazer de sua brincadeira, praticamente um teatro, o que é fascinante de se observar.

Esses jogos são considerados estimulantes para as crianças. Como ao montar objetos, construir casas e locais para brincar simbolicamente. Kishimoto (2005) relata que quando a criança constrói, transforma e, até mesmo destrói, ela põe em prática seu mundo imaginário, além de manipular os objetos, expressa seus desejos e representações através dessa brincadeira, o que torna mais fácil para psicólogos e educadores diagnosticarem possíveis problemas com essa criança no futuro.

Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Dessa forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos. (KISHIMOTO, 2005. p.40).

Pode-se avaliar as ideias que estão presentes nas representações que as crianças realizam e analisar de que forma o mundo real da criança contribui para suas representações, pois ela acaba construindo e imitando o que costuma conhecer ou alguma coisa que ela já tenha pelo menos um pouco de informação.

Portanto, vimos que assim como Vigotski (2003), os autores citados acima, concordam e veem como importante a utilização de brinquedos, brincadeiras e jogos como mediadores na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, e propõem que os professores façam uso desses materiais com conhecimento adequado, não só colocando apenas por colocar os brinquedos para as crianças.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação infantil é um direito de toda criança, embora nem toda criança esteja inserida na escola, seja pela escassez de oferta de vagas, ou mesmo por vontade da família da criança.

A criança, ao ser inserida no âmbito escolar, tem acesso a conhecimentos científicos necessários para sua vida adulta. No entanto, o lúdico é fundamental nessa fase, mesmo na escola, para seu desenvolvimento. A brincadeira, o brinquedo e o jogo não devem ser retirados do seu cotidiano, pelo contrário, devem estar inseridos nas brincadeiras de faz-de-conta, nos brinquedos educativos, e em todas as brincadeiras e jogos que a criança tiver acesso e o professor estiver apto e disposto para tal fim.

Deste modo, através desse trabalho, teve-se a oportunidade de compreender a verdadeira importância que o momento lúdico tem na vida da criança, perceber que além do prazer que o mesmo proporciona, em alguns momentos da vida da criança, ele também desenvolve diversos aspectos muito importantes para o crescimento social, emocional e intelectual da criança.

É necessário destacar a extrema importância que essa atividade causa no mundo da criança e que quando ela é bem direcionada no ato da educação, principalmente na educação infantil, como trata esse trabalho, desempenha na criança diversos benefícios. A atividade lúdica na vida da criança é uma das atividades mais eficientes e completas, no que diz respeito ao desenvolvimento, já que a criança acaba aprendendo, em grande parte, brincando.

Foi possível reconhecer que é por meio das situações de brincadeira, que as crianças desenvolvem muito a sua capacidade de perguntar, pensar e responder, buscando através dessa atividade interagir com o mundo, aprendendo a resolver problemas que lhe são apresentados e a viver em sociedade.

Portanto, é extremamente necessário que as escolas aprendam a incorporar o uso de brincadeiras, jogos e brinquedos no mundo educacional, aprendendo e desenvolvendo mediações para atingir o desenvolvimento máximo e significativo na vida das crianças, pois como ela aprende brincando, quanto antes for inserida no mundo da brincadeira, antes ela estará entrando em um processo maior de desenvolvimento.

Compete ao educador, aprimorar seus conhecimentos didáticos a fim de elaborar e aplicar brincadeiras adequadas para as crianças de acordo com a faixa etária, a fim de tornar a aprendizagem mais prazerosa e eficiente.

REFERÊNCIAS

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1991.

ALMEIDA, M.T.P. Jogos divertidos e brinquedos criativos. Petrópolis: Vozes, 2004.

ANTUNES, Celso. O que mais me perguntam sobre Educação Infantil.

Florianópolis: Editora CEITEC, 2005.

BARRETO, Luciani Gallo Machado; SILVA, Neide da; MELO, Solange dos Santos. A História da Educação Infantil: Centro de Educação Infantil Eusébio Justino de Camargo Nova Olímpia – MT. 2010. Disponível em:

<http://need.unemat.br/4_forum/artigos/luciani.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2023.

CLAPAREDE, Eduardo. Psicologia da Criança e Pedagogia Experimental. São Paulo. Ed. do Brasil SIA, 1956.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. 3ª ed. 2005.

FORTUNA, Tânia Ramos. O lugar do brincar na educação Infantil. Rev. Patio Educação Infantil. N° 27. Abril/Junho de 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, Brincadeira e a Educação. 8ª ed. São Paulo. Cortez Editora. 2005

KRAMER, Sonia. O papel social da educação infantil. 1999. Disponível em:

<http://www.dc.mre.gov.br/imagens-e-textos/revista-textos-dobrasil/portugues/revista7-mat8.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2023.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. BRINCAR, Prazer e Aprendizado. 3ª ed. Editora Vozes. Petrópolis, 2004.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste. Pedagogia do movimento universo lúdico e psicomotricidade. 2. Ed. Curitiba: Editora IBPEX, 2007.

MOURA, Jurema Maria de; FERNANDES, Silvana; RAMALLO, Solange Maria. Teoria e Prática na Educação Infantil – A criança e o brinquedo. Medianeira: 2003.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; MACHADO, Maria Cristina Gomes. A História da Educação Infantil no Brasil: Avanços, retrocessos e desafios dessa modalidade educacional. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n.33, p.78-95, mar.2009. Disponível em: http://www.histedbr.fae.unicamp.br/revista/edicoes/33/art05_33.pdf. Acesso em: 23 ago. 2023.

PILETTI, Nelson. PILETTI, Claudino. História da Educação. 7ª. Ed. Editora Ática. São Paulo: 1997.

RIBEIRO, Maria Luisa Santos. História da Educação Brasileira: a organização escolar. 7ª. ed. Editora Cortez, São Paulo: 1987.

RODRIGUES. Evelise Vieira Melo. Tempo e Espaço para as atividades lúdicas. Ver. Criar- Revista de Educação Infantil. Editora Criarp. N° 14. Março/ Abril de 2007.

SIMONETTO, Sandra Regina J. Relatório Final do Estágio Supervisionado e da Prática Pedagógica. Dois Vizinhos: 2005.

VIDAL, Diana Gonçalves. HILSDORF, Maria Lucia Spedo. Brasil 500 anos: Tópicos em História da Educação. São Paulo: Edusp, 2001.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WEISS, Luise. Brinquedos e engenhocas. Atividades lúdicas com sucatas. 2ª ed. São Paulo: Scipione, 1989.