O BRINCAR É COISA SÉRIA

JOÃO ALEXANDRE DE ANDRADE

RESUMO

O presente artigo busca refletir a importância do brincar para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, na educação infantil. Ressalta o ato do brincar como significativo para a infância, facilitando a construção da reflexão, autonomia, sentimentos e criatividade, estabelecendo uma perspectiva da lógica infantil e, dessa forma, auxiliando a criança a compreender e interagir com a realidade. Citaremos documentos oficiais que se referem a importância do Brincar.

PALAVRAS- CHAVE: Educação; Brincar; Brincadeiras; Jogos; Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR DE ACORDO COM A BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um texto complexo, resultado de muitos anos de trabalho e da reunião de diferentes perspectivas sobre a educação na escola básica brasileira. Elaborada em várias etapas e a várias mãos com o objetivo de nortear os currículos e propostas pedagógicas de todas as escolas brasileiras.

A BNCC atribui à brincadeira um papel essencial na educação infantil, como já sugere as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI).

"... A brincadeira figura nela como um dos direitos de aprendizagem e de desenvolvimento, ao lado do direito de conviver, participar, explorar, comunicar, conhecer-se."

É, pois, direito da criança segundo a BNCC, "brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais relacionais" (p. 36).

Esse direito deve ser assegurado à criança da educação infantil nas creches e pré-escolas brasileiras através da proposição de "campos de experiências", isto é, uma forma de organização curricular que também já estava indicada nas DCNEI e que "acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural." (p. 38).

Acredita-se que, assim, os bebês (crianças de 0 a 1 ano e 6 meses), crianças bem pequenas (de 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses) e crianças pequenas (de 4 anos a 5 anos e 11 meses) contarão com as condições necessárias para que "aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural." (p.35). Como se vê, a aprendizagem acha-se intimamente associada ao brincar na BNCC.

BRINCAR É COISA SÉRIA

Antes mesmo de falar, de andar a criança aprende a brincar e brincando aprende a conhecer o mundo, a criar o seu universo e se comunicar com ele adquirindo conhecimento.

"Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuem anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam"

(REFERENCIAL CURRICULAR, 1998. p.27).

Sendo assim o brincar por brincar não existe, mas toda brincadeira tornase uma experiência de vida. No ato de brincar, os sinais, os gestos muitas vezes nos levam a outra realidade, as crianças nos mostram pela imaginação um outro ser uma nova visão do mundo que as cerca. Se tivermos as brincadeiras no plano da imaginação e imitação pode-se concluir que toda brincadeira é a imaginação transformada em emoção e aprendizagem. Portanto, a escola como direito de todos, deve proporcionar as nossas crianças este processo, facilitando esta aquisição e criando momentos, oportunizando materiais materialidades, espaços e momentos. O brincar é considerado por Vygostsky (1988), como zona de desenvolvimento proximal, é neste espaço de tempo aliado com atividades lúdicas que a crianças "se torna" aquilo que ainda não é, ou seja, adquire o conhecimento. Portanto a ação na esfera imaginativa numa situação imaginativa, a criação de intenções voluntária e a formação dos planos da vida real e motivação volitiva, tudo aprece no brinquedo que se constitui, assim no nível do desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se essencialmente através das atividades do brinquedo. (VYGOSTSKY, 1988, p. 117).

Momentos como o despertar da curiosidade envolvendo fatos como reações químicas e os fenômenos da natureza, apresentando o mundo da ciência como uma gostosa

brincadeira.

Desenvolvendo a curiosidade, a imaginação e criatividade de maneira que a criança jamais vai esquecer do conteúdo apresentado. A criança é um ser imaginativo e sendo assim o jogo simbólico tem importância fundamental na construção de sua relação com a criatividade e a imaginação. No jogo simbólico, na brincadeira de casinha, por exemplo, onde as crianças assumem os papéis dos pais nos cria mesmos uma certa responsabilidade, sendo esta uma característica dos adultos.

Para Piaget (1975), no desenvolvimento como finalidade da educação é preciso colocar a criança como elemento central deste mesmo processo, ou seja, partir do estágio onde se encontra para o estágio seguinte.

Portanto; a criança não é uma mera receptora de informação, não é uma máquina fotográfica, que imprime em interior as estruturas do ambiente: antes de mais nada é o construtor de sua inteligência e de conhecimento preciso, então criar para ela oportunidades de ter experiências com a realidade e assim, começar a pensar, construindo o conhecimento da realidade e a realidade do conhecimento. (ZABALZA, 1988, p.151). Brincar é

coisa séria, brincar não é apenas diversão como vimos, na hora da brincadeira, as crianças desenvolvem física e intelectualmente, destacando-se como indivíduo e ao mesmo tempo em que estabelecem o convívio social, tomam iniciativas próprias e estimulam a criatividade. As brincadeiras em parques, com brinquedos maiores que permitam exercitar o físico, devem fazer parte da rotina da escola, pois é através destes momentos que a criança aprende a vencer obstáculos.

O Referencial Curricular Nacional e o Brincar

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil Brincar é importante para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar sendo indispensável a necessidade de variar e as experiências sejam voltadas para o conhecimento e desenvolvimento pleno.

"A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o "não-brincar". Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados.

"(Referencial Curricular Nacional, p 00)

Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

O ato de brincar significa muito além do que mero passa tempo é o momento do qual a criança reproduz, demonstra seu modo de ver as situações do cotidiano, recriando essa vivência sabendo que é uma brincadeira.

Através do papel que a criança faz, escolhe assume com frequência durante a brincadeira podemos observar determinados indicativos do que acontece no seu dia a dia demonstrando assim como ela vê o não brincar por isso essa escolha tem que ser livre e espontânea já que ao escolher o papel para brincar ela mentalmente possui definições das características e peculiaridades desse personagem e as adequa as situações, brinquedos e objetos desse brincar.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos.

Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Para brincar é imprescindível que a criança tenha liberdade para escolher com quem quer brincar como quer brincar, qual o personagem será e o tema desenvolvido é exclusivamente determinado por quem brinca.

"Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes se encontram, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações." (Referencial Curricular Nacional p00)

Conforme se vivencia as brincadeiras imaginativas criadas por elas mesmas as crianças passam a relacionar atitudes, resolver situações problemas que lhes são importantes e significativas. Quando proporciona-

mos as brincadeiras preparando um espaço propicio para que elas experimentem, internalizem, compreendam sentimentos, atitudes, características diferenças pessoais de uma maneira prazerosa.

O brincar de acordo com os materiais e recursos utilizados proporciona várias categorias de experiências entre elas; movimentos corporais; linguagem oral, gestual, conteúdos sociais, situações de valores e atitudes noções e conhecimentos de regras, limites, brincadeiras com materiais de construção produzem a combinação e associação entre eles, os jogos de regras e tabuleiros, didáticos, as brincadeiras de faz-de-conta favorecem a ampliação do conhecimento infantil de forma lúdica.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

É o adulto, têm o papel de auxiliar, ajudar de criar condições através de materiais organizando espaços para que a brincadeira ocorra sem perigo e até mesmo empecilho de modo que ela se torne ainda mais interessante.

"Por meio das brincadeiras pode-se observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem." (Referecial Curricular Nacional, p00).

Através da intervenção intencional do educador e fundamentada nas observações das brincadeiras executa se uma avaliação totalmente rica sobre os conhecimentos, habilidades e competências adquirido pela criança.

Organizando situações com o intuito de que as brincadeiras aconteçam de uma forma diferenciada, que a criança seja motivada a brincar de forma autônoma tanto para escolher os amiguinhos com quem quer brincar objetos, fantasias, tema, enredo e outros.

"É preciso ter consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetivas determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas." (Referecial Curricular Nacional p 00).

Sendo assim o ato de brincar passa a ter valor didático e significativo contribuindo para o aprendizado e o desenvolvimento servindo como instrumento de aprendizagem e avaliação.

Brincar segundo Piaget

Para Piaget a brincadeira é a construção do conhecimento, agindo sobre os objetos, as crianças desde pequena estruturam-se dentro do seu espaço e o seu tempo desenvolvendo sua noção de casualidade; e tudo isso ocorre graças ao brincar que é uma forma prazerosa de aprender.

Piaget adota o uso metafórico do brincar com conduta livre, espontânea da qual a criança expressa por sua vontade e pelo prazer ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra nível de seus estágios.

A criança se desenvolve de forma integra nos aspectos cognitivos, afetivos, físicos, motores, linguísticos e sociais. Este processo se dá á partir da construção que a criança faz na sua interação e o meio físico e social diariamente. Através do conhecimento que muda de acordo com a sua ação, assimilando assim as determinações e informações de acordo com o seu estágio de desenvolvimento.

E através do brincar direcionando atividades, com estímulos constantes as crianças encontram possibilidades ilimitadas de crescer, conhecer o mundo e construí-lo se desenvolvendo assim de forma integral.

Piaget classifica os jogos segundo sua evolução, em três grandes estruturas: jogos de exercício, simbólicos e de regras.

Jogo de exercício: A principal característica deste estágio, que Piaget classifica como período sensório-motor, é obter a satisfação de suas necessidades. Com a ampliação dos esquemas, a criança vai cada vez se tornando mais consciente de suas potencialidades, colocando em ação um conjunto de condutas, sem modificar as estruturas, onde as ações ficam dirigidas somente para atingir seu objetivo maior que é a prazer.

Jogo simbólico: Segundo Piaget, estes jogos fazem parte da fase pré-operatória (dos dois aos seis anos de idade), onde a criança, além do prazer, começa a utilizar a simbologia. A função simbólica já está estruturada e começa a fazer imagens mentais, já domina a linguagem falada.

Jogo de regras: de acordo com Piaget, este jogo acontece a partir dos sete anos de idade, no período operatório concreto - a criança aprende a lidar com delimitações no espaço, no tempo, o que pode e o que não pode fazer. Ao invés de símbolo, a regra su-

põe relações sociais, porque a regra é imposta pelo grupo e sua falta significa ficar de fora do jogo.

Cada estágio do desenvolvimento descrito por Piaget tem uma sequência que depende da evolução da criança, do nascimento até o final da vida. Uma fase se interliga com a outra de forma que o final de uma se confunde com o começo de outra. A evolução começa com a fase puramente reflexiva, passando pela assimilação, pelo simbolismo até chegar à acomodação.

O Brincar segundo Vigostsk

Vigostsk deixou grandes contribuições para a educação de crianças com necessidades especiais, alegando a concepção de que a criança deficiente poderia ser educada em ambiente que lhes proporcionassem maior interação ao invés do contato apenas com crianças na mesma situação.

Para Vigostsk a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e interiorização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social especifica e um processo mediante o qual as crianças alcançam a vida intelectual daqueles que as rodeia. É por isso, que, para ele o brincar:

"... cria na criança uma nova forma de desejos, ensina-a a desejar, relacionando os seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel no brincar e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que num futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade". (1984:1140).

Vigostsk considera que através do brincar cria-se para a criança uma "zona de desenvolvimento proximal" que nada mais é que a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. Ainda segundo esse autor o brincar possui três características: a imaginação, a imitação e a regras. Estas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz de conta, de regras e podem aparecer também no desenho, considerado enquanto atividade lúdica.

Para Vigostsky "a fonte da compensação da cegueira não é o desenvolvimento do tato ou a maior sensibilidade do ouvido, mas antes a linguagem, ou seja, a utilização da experiência social, a comunicação com os videntes". (Vigostsky, 1997, p.6)

Antes de ser uma criança deficiente ela é em primeiro lugar uma criança.

Conforme Vigostsk, o sujeito é interativo e, por este motivo, dá tanta importância à fala. Estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem. Diz que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos regulares. O aprendizado da criança começa antes do seu ingresso na escola. Desta forma, a escola sistematiza o aprendizado, que inicia no primeiro dia de vida - a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: real e proximal.

Vigostsk enfatiza a importância do brincar em sua teoria, pois se enfatiza que a criança transfere para o seu mundo imaginário o que passa despercebido no seu mundo real, principalmente para meio de brincadeiras de faz de conta, as crianças realizam seus desejos imediatos. As regras também estão presentes nessas brincadeiras, já que quando a criança imita o pai, por exemplo, segue a imagem paterna que lhe foi apresentada. O brincar também favorece a socialização, pois os jogos de regras levam as crianças ao autocontrole, desenvolve a autodeterminação e a capacidade dominando o seu próprio comportamento e aprendendo a controlá-lo. Seguindo um objetivo especifico permite a criança a desenvolver sua moral quando por si mesma procura ajudar um coleguinha nas brincadeiras internalizando assim através das brincadeiras valores necessários a participação da vida social.

A criança assim aprende brincando o significado do mundo, justamente por estarem brincando, elas se sentem livres para arriscar e fazer coisas mesmo quando ainda não estão confiantes de que possam fazê-la bem.

"È notável que a criança comece com uma situação imaginaria que inicialmente é tão próxima do real. O que ocorre é uma reprodução da situação real. Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ela". (VYGOTSTSKY 2000, p.135).

Para Vigostsky, a imaginação em ação ou brincar é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento.

Já no início do século XX, Vigostsk (1997) criticava concepções organicistas de deficiência, que davam ênfase à irreversibilidade das disfunções e levavam a prognósticos desfavoráveis quanto ao desenvolvimento dos considerados deficientes. Em seus estudos sobre crianças com deficiência, o autor concluiu que as funções relacionadas ao desenvolvimento da criança com deficiência mental eram as mesmas da criança com desenvolvimento típico: assim, as mesmas concepções teóricas e abordagens metodológicas poderiam ser utilizadas para o estu-

do desses processos, em todas as crianças. A criança é livre para determinar suas próprias ações na brincadeira e está liberdade é ilusória, pois suas ações estão subordinadas aos significados dos objetos. A criança se desenvolve através da atividade de brincar. Neste sentido a brincadeira pode ser vista como uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança.

Para Kishimoto (2000), Vigostsky define o brincar sendo uma situação imaginária criada pela criança, preenchendo as necessidades que vão mudando de acordo com a idade, dando grande ênfase ao significado do brincar atrelado ao desenvolvimento da criança, pois a criança com menos de três anos não consegue envolver em uma situação imaginária, porque ao passar do concreto para o abstrato não há uma continuidade, só através da brincadeira ela vai poder ver o objeto da maneira que ele não é, mas como desejaria que fosse. Isto acontece na brincadeira porque o objeto perde sua força determinadora, acrescentando um novo significado, pois para Vigostsky o mais importante é o gesto com o brinquedo.

O Brincar segundo Walon

Na concepção walloniana toda atividade da criança é lúdica que ela exerce por si mesma antes de integrar-se em um projeto de ação que a subordine e transforme o meio. As atividades surgem livres, exercendo-se pelo prazer de fazê-las, mas tendem ao aperfeiçoamento, tornando-as aptas a entrarem em cadeias mais complexas.

Wallon defende que o brincar e o brinquedo participam juntos, na estruturação do EU e na aprendizagem da própria vida, no desenvolvimento afetivo, motor, intelectual e social. O brinquedo, nessa perspectiva, é visto como um meio que possibilita à criança conhecer e analisar o mundo e construir sua personalidade. A organização do espaço e a disponibilização do material são elementos fundamentais para que a fluidez das emoções e do pensamento aconteça e necessários para o desenvolvimento da pessoa completa.

Não só esses educadores nos mostram a importância da atividade lúdica, mas os conhecimentos gerados pelas ciências como a Sociologia, a Antropologia e a Psicologia ampliam nossa visão sobre a importância do brincar.

Mostram-nos que através do brincar a criança se socializa, integra-se em diferentes grupos sociais, explora, compreende o ambiente no qual está inserida e desenvolve diferentes formas de linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira era vista por ser o momento que a criança não teria mais nada a fazer e iria brincar como se fosse algo sem significado e de pouco ou mesmo nenhuma importância para ela. No entanto averiguamos que o momento que a criança brinca é totalmente enriquecedor e necessário para o seu desenvolvimento.

A brincadeira aparece sempre de forma organizada para as crianças onde existe certo número de decisão a ser tomada em determinada ordem, escolha de funções e personagem para a criança brincar realmente é coisa séria e nós educadores temos a obrigação de valorizar e estimular esses momentos tão prospero.

Vale destacar o que diz a BNCC sobre esse direito de aprendizagem:

“Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais e é nesse ponto que iremos focar.” (BRASIL, 2017, p.36).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>.

BROUGÈRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

YOGI, Chizuko. Aprendendo e brincando com músicas e jogos, Belo Horizonte, Fabi 2003 PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

REFERÊNCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA EDUCAÇÃO INFANTIL. São Paulo. Parma, 1998.

ViYGOSTKY, L Fundamentos de defectología. Obras Excogitas V. Madri:Visor,1997