O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: IMPORTÂNCIA DOS BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS

LUCELI FREITAS PASSUAN

RESUMO

Este trabalho enfoca o desenvolvimento infantil e quais técnicas podem ser empregadas para contribuir para que este ocorra de forma natural. O Capítulo 1 traz um estudo sobre o desenvolvimento infantil, que ocorre desde a concepção, passando pelo nascimento e dá sequência durante nossa vida. Ficou visto que para Piaget saber com a lógica infantil chegava à lógica adulta era uma questão necessária, para que por meio desta descoberta pudesse conhecer este processo para auxiliá-lo. Já no Capítulo 2, percebe-se que para muitos educadores e até para a sociedade brinquedos, brincadeiras e jogos não passam de momento em que a criança está se distraindo, mas ao contrário a criança por meio da imaginação e das fantasias que este ato proporciona está se desenvolvendo e conhecendo regras. No Capítulo 3, encontra-se respaldos que confirmam que o ato de brincar pode sim contribuir para o desenvolvimento infantil nas mais variadas funções e que valorizar este ato é uma questão que o educador não pode deixar de lado. O ato de brincar não pode ser visto apenas como uma distração ou um momento em que a educadora está ociosa, mas sim um momento importante na vida da criança que esta por meio deste se preparando para fase adulta.

Palavras-chave: Brinquedos; Brincadeiras; Jogos.

1 INTRODUÇÃO

As contribuições deste estudo se dão na medida em que a pesquisa busca ampliar a compreensão sobre a dinâmica das brincadeiras no contexto escolar. A escolha do tema partiu da curiosidade em aprofundar mais no tema, já que o desenvolvimento infantil é a fase mais importante na vida do ser humano e gostaria de compreender quais são os elementos que possam auxiliar neste momento que determinará a vida adulta do indivíduo.

Para muitos educadores e até para os pais, o ato de brincar não é respeitado, ou seja, não é tido como um momento importante na vida da criança que está se desenvolvendo, mas sim está se distraindo ou apenas matando tempo. É justamente nesta visão errada que se faz do ato de brincar objeto de estudo, uma vez que o ato de brincar está intimamente ligado ao desenvolvimento infantil e perceber isso é contribuir para que ocorra de forma mais natural.

As crianças por meio dos brinquedos, brincadeiras e jogos, podem conhecer regras, políticas, desenvolver o sentimento de compartilhar, a coordenação motora, também é privilegiada com este momento. Além disso, a criança com o imaginário e as fantasias consegue conhecer o mundo real, vivenciando situações adultas enquanto brinca e assim vai se preparando para a vida adulta.

Então o ato de brincar faz-se necessário para a criança como fator de contribuição e sendo essencial para o seu desenvolvimento e isso não se pode negar, mas ainda falta conscientizar muitos para aceitar esta questão.

Para tanto, temas como a importância do lúdico, são correntes nos debates que cercam a Educação. A busca pela qualidade e pela satisfação da sociedade vem direcionando novas formas de atuação dos docentes.

Tais estudos revelam-se de suma importância e que a pedagogia enquanto ciência adentre a esse panorama, procurando contribuir para a efetivação destes conceitos e que contribua na formação profissional e social de seus educadores, buscando novos caminhos para o desenvolvimento das potencialidades do indivíduo.

2 BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS

Conforme Borugère (2001), uma brincadeira não precisa ter objetos definidos e únicos para tal, e sim a mesma pode produzir seu objetos desvencilhando do que é habitual comum para uso da respectiva brincadeira, sendo assim, os objetos que cercam a criança podem se transformar em brinquedos sem necessariamente terem sido manufaturados para esse fim, afirma também que a brincadeira transcende o brinquedo "O brinquedo é acima de tudo um dos meios de desencadear a brincadeira, porém, a brincadeira escapa em parte do brinquedo." (2001 pag 21). Deste modo a brincadeira transcende o brinquedo, mas o autor ressalta também em suas obras a relevância do brinquedo como material apropriado dando alicerce para o desenvolvimento favorável da brincadeira e seu aprofundamento:

O brinquedo é mais que um instrumento de brincadeira. Ele traz para a criança não só um meio de brincar, mas também imagens, representações, universos imaginários. Ele estrutura o conteúdo da brincadeira sem, no entanto, limitar a criança." (2001 pag 831)

Brougère (2001), conceitua o brinquedo como um objeto infantil, e para o adulto o brinquedo é sempre motivo de zombaria, de ligação com a infância. Já o jogo pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto, não

sendo restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se, assim, pela sua função lúdica. Afirma também que o brinquedo é um objeto exclusivo e próprio com imagem específica dizendo que a função do brinquedo é a brincadeira sendo desta maneira definido como um uso preciso.

Parece que a ideia segundo a qual a pobreza material é vetor de riquezas imaginárias da brincadeira, é um mito. A brincadeira infantil em seu conteúdo imaginário e narrativo parece se enriquecer grandemente com suportes variados e coerentes colocados à sua disposição. "(2001pag 82)

Assim como Segundo Huizinga (2001), em se tratando ainda sobre jogo, ele diz que o jogo para os adultos não é igual ao jogo para a criança o jogo para criança, pois, para a mesma o jogo significa um momento em que ocorre aprendizagem, e neste caso para o adulto é simplesmente uma recreação, para este o jogo não tem muita importância e já para a criança se torna uma brincadeira significativa estimulando o aprendizado,

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque "enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. Kiahimoto (1993, p. 15)

Desta maneira assim como também Jean Piaget (1975) com o estudo mais completo sobre jogo na criança, diz que o ser humano tem uma propensão lúdica, ou seja, um impulso para jogo que já acontece nos primeiros meses de vida do bebê. Entende-se assim, como o brincar, a brincadeira inerente do ser humano sendo mais explorado e importante na infância, dando sentido e resultados para o resto da vida, agregando grande valores e resultados no desenvolvimento da criança. Neste sentido Kishimoto afirma:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (Kishimoto, [201-?])

Entende-se que a brincadeira é um ato de grande relevância vivenciadas pelas crianças e esta prática do lúdico permite novas descobertas de conhecimentos e desenvolvimentos de várias habilidades de maneira natural e prazeroso.

Quando brincam as crianças tendem a desenvolverem bons sentimentos, aprendem sobre partilhar, sociabilizar, e obedecer a regras.

No RCNEI (1998), no ato de brincar as crianças assumem um papel que é principalmente o que aponta a brincadeira realizada, agindo frente à uma realidade não liberal, transferindo e substituindo suas ações rotineiras pelo papel assumido, manuseando objetos substitutos.

É através do brincar as crianças podem exercer sua capacidade de criar, condição imprescindível para que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas escolas, sejam elas mais voltadas ao lúdico ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta. Sendo assim quando a criança está brincando a criança cria situações imaginárias que lhe permite operar com objetos e situações do mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento se amplia, pois ela pode fazer de conta que age de maneira adequada ao manipular objetos com os quais o adulto opera e ela ainda não.

Também no RCNEI (1998), diz que ao brincar as crianças precisam ter autonomia para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir baseando-se na história do que estão brincando e partido do interesse e vontade das mesmas.

As crianças no momento em que brincam vivenciam brincadeiras imaginarias e criada pelas próprias, mobilizam seus pensamentos para criar solução de problemas que tenham significados e importância para elas. Oportunizar momentos de brincadeiras, por conseguinte, facilita-se um ambiente em que a criança internaliza uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos, internalizando o mundo.

Segundo Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, em geral, par o adulto, é recreação. O jogo para os adultos não tem o mesmo significado enquanto que, para as crianças, o jogo tem muita importância, pois dali ela pode perceber que a brincadeira é uma ótima ideia para se aprender. O jogo também favorece a autoestima dos alunos, pois a brincadeira faz a criança adquirir mais

confiança e isso vai fazer diferença na aprendizagem. Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos. 25 O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar. Kishimoto (1993, p. 15) afirma:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque "enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. Kishimoto (1993, p. 15)

Na atualidade, já há algumas tendências em que o educador elabora jogos e brincadeiras que exigem mais raciocínio lógico das crianças. Essas atividades terminam favorecendo o desenvolvimento de habilidades motrícias e sensoriais e estimulam o raciocínio, ou seja, jogos de construção e não fabricados por uma indústria qualquer. Kishimoto (1999) ainda comenta que "os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças".

No campo da Psicologia o fenômeno jogo aparece em descrição de comportamentos. Para Wallon (1981), o jogo é uma forma de organizar o acaso, gera a ficção e permite a infração do cotidiano de suas normas. Bruner (1976) tem interpretação semelhante ao atribuir ao ato lúdico o poder de criar situações exploratórias propícias para a solução de problemas. Vygotsky (1988) e Elkomin (1984) admitem a brincadeira como uma situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social. Piaget (1976), tendo como princípio básico a noção de equilibração como mecanismos adaptativos da espécie, admite a predominância, no jogo, de comportamentos cognitivistas demonstram tendências sociais. (SÃO DEPAULO, 1992 p.11)

Segundo Brougère (2001), os brinquedos podem ser definidos de duas maneiras, sejam em relação à brincadeira, seja em relação a uma representação social. No primeiro momento o brinquedo é utilizado como suporte da brincadeira, pode ser um objeto manufatura, tudo nesse sentido pode se tornar um brinquedo no sentido do objeto lúdico. Já no segundo caso o brinquedo é um objeto industrial ou artesanal, que é reconhecido como tal pelo seu consumidor, que lhe é destinado ao sistema social de distribuição de objetos.

Diante do exposto, percebemos que conceituar jogos é uma tarefa realmente difícil, mas todos os autores citados, não descartam a relação e importância do jogo no desenvolvimento infantil.

Segundo São Paulo (1992) a relação do jogo com a educação é bastante antiga, porém só em meados de 1840, Froebel, pensador alemão, indica o jogo como um importante recurso para o desenvolvimento físico, moral e intelectual da criança.

Para o RCNEI (1998), a brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo muito importante daquilo que não é o brincar, pois, 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.

Então quando a criança brinca ela está se apropriando de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa particularidade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade, uma vez que toda brincadeira pode ser ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Retomando o RCNEI (1998), o papel que as crianças assumem enquanto brincam é o principal indicador da brincadeira, pois o meio do papel que assumem as crianças age frente à realidade não liberal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

O ser humano possui uma tendência lúdica, ou como denominam alguns, um impulso para o jogo. O estudo mais completo sobre o jogo na criança é de Jean Piaget (19750), que verificou que este impulso lúdico já ocorre nos primeiros meses de vida do bebê.

Além disso, o brinquedo é um objeto distinto e específico com imagem projetada e Brougère (2001) afirma que a função do brinquedo é a brincadeira, mas desse modo definido como um uso preciso. Descobrir uma função da brincadeira é muito fácil, visto que, escapa de qualquer função precisa, sem dúvida esse fato que a definiu, tradicionalmente em torno das ideias de gratuidade e até de futilidade.

As crianças quando brincam, transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por meio da brincadeira a criança assume um determinado papel, deve co-

nhecer algumas de suas características, que provem da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, de relato de colegas ou de um adulto, de cenas de televisão, no cinema ou narradas em livros. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes se encontram, ainda fragmentados e somente 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 papeis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.

No RCNEI (1998), verifiquei que brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papeis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujo desenvolvimento depende unicamente da vontade de quem brinca.

Com a oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto cria-se um espaço no qual a criança pode experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

3.1 Brinquedos de representação: papéis e construção

De acordo com Barros (1991), os brinquedos surgem na segunda metade do segundo ano de vida e continuam até os anos escolares e entre as diversas modalidades de brinquedos, a ficção, que permitem que a criança vivencie situações como dirigir um carro ou ainda dar vida aos objetos inanimados. Essa característica do pensamento infantil é um aspecto importante do brinquedo que é chamada de animismo, que é essa capacidade que a criança tem de atribuir vida, sensibilidade, aos seres inanimados. É comum vermos uma criança castigar o móvel em que tropeça ou conversar com objetos inanimados. Mas o animismo desaparece muito cedo.

Já no terceiro ano de vida, a criança começa a brincar imitando atividade que vivencia ou das quais toma conhecimento por meio de livros, cinema ou televisão. Uma dessas brincadeiras, Barros (1991) classifica como devaneio, que são situações em que as crianças gostam de se imaginar em situações diferente da realidade em que vivem. O estudo desta manifestação da imaginação infantil, porém, não tem sido realizado como seria desejável devido à dificuldade quanto aos métodos a empregar.

Desta fase do devaneio, é comum que muitos adultos se recordem de terem, na infância, encontrado prazer em se imaginarem como sendo, por exemplo, o melhor aluno da classe etc., e outros ainda lembram de longos devaneios nos quais adquirem brinquedos e outras coisas muito desejadas.

Frisemos que os devaneios podem ainda ser em grupos, isto é, as crianças conversam como se estivessem numa situação muito diferente da real, mas que lhes seria muito agradável.

Neste período há um particular interesse pelo brinquedo de construção, os que são compostos de caixa e bloquinhos de madeira, pedras, areia, plantas, terra são elementos imprescindíveis para esse tipo de brinquedo.

A confusão da fantasia com a realidade é uma outra imaginação infantil vivida pela criança no ato de brincar e que Barros (1991), mencionam que não é rara a criança não saber distinguir a fantasia da realidade. Aparentemente as crianças mentem aos adultos com suas afirmações de fatos impossíveis.

Esta confusão que a criança faz entre suas fantasias e realidade, para Barros (1991), tem o nome de “mentira branca”. As afirmações falsas apresentadas pelas crianças não têm intenção de enganar. Esta característica da imaginação infantil desaparece muito cedo, nos casos normais.

O gosto por narrativas é ressaltado por São Paulo (1992) que diz que o aspecto da imaginação nos acompanha através de toda a nossa existência. Quando as crianças são muito novas, tanto os meninos como as meninas apreciam historias em que a sua pessoa está envolvida, e também histórias de animais.

No caso das narrativas as histórias que aparecem com fases repetidas, são as que mais exerce especial influência nas crianças e meninos e meninas já começam a delimitar a sua preferência, em que as meninas preferem histórias de fadas e de madrastas e os meninos pelas histórias de animais e aventuras. Esta diferenciação aparece no curo primário e vai se acentuando na puberdade e na adolescência.

O brinquedo em alguns casos é vivenciado com tanta realidade que é difícil para a criança desvincular que isso não é real. Com o seu valor expressivo, o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação e é por isso que o brinquedo acaba sendo um objeto extremo, devido à superposição do valor simbólico à função.

Porém, pode ser um objeto que sirva de exemplo quando convida a refletir sobre outros objetos que podem, igualmente, implicar ao menos parcialmente, tal superposição. Conceber e produzir um brinquedo são

transformar em objeto em uma representação, um mundo imaginário ou relativamente real.

3.1.1 Brinquedos com outros e com regras

Na idade escolar a criança é capaz de brincar em grupo, com outras, pois já está apta a obedecer a regras e a esperar sua vez. Antes dessa idade, ela já brincou paralelamente com outra criança ou em grupos de no máximo três, mas não participou ainda de jogos sujeitos às regras, pois segundo Barros (1991), embora possa percebê-la, mostre-se incapaz de submeter-se a elas.

De fato, a criança nessa idade está inda no estágio egocêntrico, o que Jean Piaget (1975) o definiu como estágio em que a criança joga livremente, a seu modo, não tendo ainda capacidade para obedecer às regras.

Então, o valor do conteúdo de um jogo, para Kamii (1991), deve considerar o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra e não apenas os estágios formais descritos por Piaget, mas a maneira como a criança obtém o conhecimento e raciocina, isso poderá ser inferida pela leitura do comportamento da criança, leitura essa que se torna possível à medida que o professor adquire uma base teórica bem fundamentada da teoria piagetiana e aprendemos a dialogar com as crianças.

A observação da criança durante o jogo torna-se então uma rica fonte de conhecimento para que possamos saber o estágio em que a criança se encontra que pode acontecer com perguntas para saber se ela está achando o jogo fácil ou difícil. De posse das respostas a escolha de jogos pode ser mais adequada para cada grupo ou classe que deve ser feito com cuidado e na maioria das vezes, incluirmos a análise da participação da criança.

Num primeiro momento, o professor faz uma triagem mais simples, descartando aqueles jogos por si mesmos não têm um conteúdo significativo e desencadeador de processos de pensamento na criança. Numa segunda etapa, com relação aos jogos que de modo geral são desafiadores, será preciso apresentá-los às próprias crianças e observar a relação do grupo-classe com o jogo para realmente avaliar se é adequado ou não para elas. (KAMII, 1991, p.7)

Alguns jogos que são considerados como apropriados para aquela faixa etária acaba se revelando muito difícil, e nem todas as crianças têm facilidade de compreender as regras, pois alguns jogos não propiciam clareza de pensamento para as crianças porque sua regra básica é tão difícil que as crianças acabam recriando-as por si próprias.

Em alguns casos mesmo o professor auxiliando o contato das crianças com as regras, elas não conseguem desencadear uma ação mais autônoma e até parecem não ter a menor ideia da regra apresentada e passam a jogar de forma mecânica seguindo o comando.

No entanto, Kamii (1991), ressalta que a oportunidade de jogar um jogo várias vezes pode resultar com frequência numa modificação substancial da consciência da criança. É, portanto, uma boa ideia jogar um jogo mais de uma vez antes de rejeitá-lo.

O papel do professor neste momento é muito importante, já que deve desafiar a criança e vendo algum problema o professor pode pensar em algumas maneiras de tornar o jogo mais interessante para isso deve delimitar as possibilidades, ou se, a modificação pode contribuir para que a criança compreenda as regras do jogo.

Já na fase escolar, formam-se grupos de idade aproximados que se selecionam por sexo, pois, meninos e meninas já se interessam mais pelos mesmos brinquedos: os meninos agrupam-se para jogos movimentados; as meninas, para brinquedos mais sedentários, como por exemplo: de escolinha ou de casinha. Tal escolha resultaria basicamente da influência de nossos padrões culturais. (BARROS, 1991 p.189)

Nesta etapa um líder já desponta no comando, que em geral é escolhido conforme sua capacidade, o maior, o mais corajoso, o que sabe maior número de jogos ou o dono do brinquedo.

Além do mais, um bom jogo não é aquele que necessariamente a criança pode dominar corretamente, pois o importante é que a criança possa jogar de uma maneira lógica e desafiadora para si mesma e seu grupo.

Retomando Kamii (1991), quando no jogo a participação de todos é analisada, podemos conhecer a capacidade de envolvimento das crianças no jogo, decorrente de seu nível de desenvolvimento, o que implica também a participação contínua de cada jogador, seja agindo, observando ou pensando. A participação ativa engloba a atividade mental e envolvimento do ponto de vista da criança, uma vez que a participação ativa da criança depende de seu nível de desenvolvimento. E para uma criança pequena sua participação ativa geralmente significa atividade física, porque o pensamento ainda não foi completamente diferenciado da ação.

Neste aspecto Barros (1991), diz que a criança durante a execução do jogo é um fator importante para sua avaliação, bem como a reação e participação da criança durante o jogo, também pode e muito para se perceber se a criança está sendo mobilizada mentalmente. Pois não adianta que o jogo propor-

cione apenas muita participação, mas tenha um conteúdo mecânico e sem significação para a criança.

A construção das regras do jogo é classificada por São Paulo (1992), no sentido de formalização, modificação e ampliação que é um momento importante porque, quando a capacidade da criança pode ser observada, ou seja, o seu pensar logicamente, visualizar como essa mesma criança vê a realidade e como lida com os dados desta.

As crianças bem pequenas participam de jogos em grupos como se fossem individuais, mas essa é essencialmente uma das etapas a serem vencidas dentro dos jogos em grupos, onde é fundamental que haja a interdependência, oposição e colaboração de papéis que levem ao desenvolvimento da inteligência e da capacidade de cooperação.

3.1.1.1 As brincadeiras

Segundo o RCNEI (1998), brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia das crianças, pois desde muito cedo as crianças já iniciam se apropriando de brincadeiras, assumindo determinados papeis nas brincadeiras o que faz com que elas desenvolvam a sua imaginação.

Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, além de amadurecer as capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

A diferenciação de papéis se faz presente sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivencias. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro. (RCNEI, 1998, p.22)

Nas brincadeiras a criança explora o mundo, faz pequenos ensaios, compreende e assimila gradativamente suas regras e padrões, absorvendo como se deve comportar nesse mundo, que acontecem em doses pequenas e aprende como se podem relacionar ela e o mundo.

Quando a criança está brincando de faz-de-conta, enriquece sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens.

Durante a brincadeira a criança acaba vivenciando concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, bem como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas, o que ocorre pelo fato da motivação da brincadeira ser sempre individual e depender dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social.

Assim, as brincadeiras proporcionam para a criança a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo do mundo dos adultos, onde ela irá estabelecer suas relações e determinar sua identidade e autonomia.

3.1.1.1.1 O jogo como instrumento

"O jogo não pode ser visto apenas como um divertimento ou brincadeira para que a criança possa desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral". (Kishimoto, 1999, p.95). Já para Piaget (1975), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço a seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente à lógica.

Quando estão jogando as crianças se sentem muito mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem, se esforçando para superar os obstáculos, e estando mais motivadas para o jogo estão mais ativadas mentalmente.

O ato de brincar proporciona na criança um aprendizado que ninguém poderia ensiná-la de outra forma, uma vez que brincar desenvolve um elemento emocional de prazer. Porém, pode avaliar ou gerar tensões e excitando.

A esses fatos somam-se os aspectos motores, os quais o jogo enquanto conteúdo fundamental constitui a matéria-prima para a consecução dos objetivos tanto de ordem motora, como cognitiva e socioafetiva.

Para Kishimoto (1997), o jogo por ser livre de pressões e avaliações acaba criando um clima de liberdade, que é propício à aprendizagem e estimula a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão. Pois o jogo traz experiências que são positivas para que a criança sinta segurança o que é um estímulo para o desenvolvimento.

No caso dos jogos educativos ou didáticos, que estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado como calcular, ler e escrever.

O conhecimento físico tem como fonte o objeto, ou seja, o objeto contém informações para a criança que as assimila pela

manipulação e observação. Desta forma, a criança extrai o conhecimento por abstração empírica, entretanto, é preciso que o mediador esteja presente para conduzir, selecionar objetos ricos em atributos, dando informações e orientação à criança quando necessário. (KISHIMOTO, 1997 p.100)

Na busca do conhecimento físico os jogos de construção ganham destaque, porque desenvolvem as habilidades manuais, a criatividade, enriquece a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a sociabilidade.

A partir do momento em que a criança adquirir o conhecimento físico, ela estará ganhando elementos para estabelecer relações e desenvolver seu raciocínio lógico para outros conhecimentos, o que é importante para o desenvolvimento à capacidade de seriação, sequência entre outras.

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. (RCNEI, 1998, p.28)

Por meio de brincadeiras pais e professores podem 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.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, Célia Silva Guimarães. Pontos de Psicologia do Desenvolvimento. São Paulo: Ática, 1991.

BOCK, Ana Mercês Bahia. Psicológicas. São Paulo: Saraiva, 2001.

BRASIL, Ministério da Educação Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Introdução Vol I. Brasília: MEC/SWF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

DORS, Claudia. Psicologia da Educação. São Paulo: Cortez, 2001.

FAW. Terry. Psicologia do desenvolvimento: infância e adolescência. São Paulo: McGRAE-HILL, 2000.

GOULART, Íris Barbosa. Piaget Experiências Básicas para utilização pelo professor. 12 ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

KAMII, Constace. Jogos em grupo. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo e brincadeira e a educação. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

Kishimoto, Tizuko Morchida, Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil, ([201-

?]). Disponível em: https://pt.scribd.com/doc/216221072/KISHIMOTO-Brinquedos-e-Brincadeiras

Vygotsky, L. S. (1999) – Imaginación y creación en la edad infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

BROUGÉRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. Traduzido por Gisela Wajskop. 4 ed. São Paulo, Cotez,2001.