BRINCAR E SUA IMPORTÂNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

MARIA LUCIENE DA SILVA

RESUMO

O brincar é atividade fundamental para crianças pequenas, é brincando que elas descobrem o mundo, se comunicam. Brincar é um direito da criança, além de ser de suma importância para seu desenvolvimento, e, por isso as escolas de ensino infantil devem dar a devida atenção a essa atividade. Propõe-se neste texto, discutir a presença do brincar no contexto da educação infantil, primeira fase do ensino fundamental. As diferentes formas de mediação, organização dos ambientes têm grande influência no bom aproveitamento do brincar pelas crianças, pensando na aprendizagem decorrente dele. Relataremos a importância de o contexto da escola estar organizado de forma a incentivar a imaginação e as brincadeiras, o brincar desde a mais tenra idade, utilizando os espaços, valorizando os recursos naturais, o ambiente e respeitando os costumes culturais e sociais.

Palavras Chave: Educação; brincar; infantil; brincadeira.

INTRODUÇÃO

O conceito de brincadeira, segundo o dicionário, é a ação de brincar, divertir, entreter, distrair. Geralmente são jogos livres que têm a finalidade de encenar e utilizar objetos lúdicos. A principal diferença entre a brincadeira para outras atividades diárias é a sua natureza divertida e criativa.

A criança ao brincar, pensa e analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, discutindo sobre regras e papéis sociais. Ao brincar a criança aprende a conhecer, a fazer, a conviver e a ser, favorecendo o desenvolvimento da autoconfiança, curiosidade, autonomia, linguagem e pensamento.

Brincar é preciso, é por meio dele que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. A brincadeira, segundo Brougère (2001), supõe contexto social e cultural, sendo um processo de relações interindividuais, de cultura.

Mediante o ato de brincar, a criança explora o mundo e suas possibilidades, e se insere nele, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo assim suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas. Se o brincar é social, a criança não brinca sozinha, ela tem um brinquedo, um ambiente, uma história, um colega, um professor que media essa relação e que faz do brincar algo criativo e estimulante, ou seja, a forma como o brincar é mediado pelo contexto da escola é importante para que seja de qualidade e realmente ofereça a oportunidade de diferentes aprendizagens para a criança.

DESENVOLVIMENTO:

O BRINCAR

A brincadeira na perspectiva sócio-histórica e antropológica é um tipo de atividade cuja base genética é comum a arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. O brincar ao mesmo tempo em que é uma atividade especifica da infância, considerando que, historicamente, foi ocupando o seu espaço, desenvolveu-se do ponto de vista tecnológico e de simbólicos de compreensão e recriação de si própria, através do desenvolvimento da arte e da cultura, cujos instrumentos são apropriados pelos adultos.

Segundo Brougére “A brincadeira é o resultado de relações interindividuais, portanto de cultura, a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar”. (Brougère, 1989a, p. 32)

O brincar integra a criança a vida social, é um comportamento espontâneo onde se cumprem regras, se explora a imaginação e a criatividade e as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico-cultural de uma determinada sociedade traduzindo valores e costumes, formas de pensamentos e ensinamentos, se caracterizando por ser transmitido de forma expressiva de uma geração para a outra.

Através do brincar, organizado de forma independente do adulto, as crianças poderiam exercer sua posição social, reiterativa e criadora do trabalho total da sociedade na qual estão inseridas.

O brincar é uma forma de comportamento social, que se destaca da atividade do trabalho e do ritmo cotidiano da vida, reconstruindo-os para compreendê-los segundo uma lógica própria, circunscrita e organizada no tempo e no espaço. A brincadeira, dependendo do lugar que ela ocupa numa sociedade é primordial, pois é a forma com a qual a criança começa a aprender, posteriormente é onde tem início a formação de seus processos de imaginação ativa e por último onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem ao modelo no qual está inserida.

De acordo com Kishimoto (2002) O uso do brincar com fins pedagógicos reme-

te-nos para a relevância desse instrumento nas situações de ensinoaprendizagem e do desenvolvimento infantil. Considerando que a criança aprende de modo intuitivo, com espontaneidade em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividades, corpo e interações sociais, o brincar desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Ao permitir à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognitivas), a manipulação de objetos e o desempenho das ações sensório-motoras (físico) e as trocas de interações (social), o brincar contempla várias formas de representações da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Surge a dimensão educativa quando o adulto cria situações lúdicas com a intenção de estimular determinado aprendizado, mantendo as ações intencionais da criança, a deixando brincar, o professor potencializa as situações de aprendizado, maximizando assim a construção do conhecimento através do lúdico, com prazer.

Dewey ao conceber a infância enquanto época de crescimento e desenvolvimento estimulou a adoção do brincar livremente como forma de atender as necessidades e interesses das crianças.

E o brincar destinou-se ao desenvolvimento integral da criança estimulando habilidades físicas, concomitantemente "as morais e sociais".

Brincar é um ato que exige na maioria das vezes, espontaneidade, desafio, competitividade e divertimento precisando ser também um ato voluntário.

"O ato de brincar é uma atividade instintiva e ao mesmo tempo, é para o homem, mecanismo de estruturação social, ou seja, o homem brinca porque possui uma herança biológica que tem o ato de brincar como mecanismo de defesa da espécie".

(REINOLDS, aput :10).

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Brincar é importante, pois, quando se brinca, a criança adquire vivências que serão aplicadas posteriormente em situações da vida real, sendo assim é muito importante que a criança tenha oportunidades para criar de formas variadas, através de materiais diversificados essas oportunidades favorecem a melhoria da capacidade criativa de cada criança de acordo com as suas limitações e vivencias.

Porque é essencial para a saúde física, emocional e intelectual do ser humano. É através do brincar que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de suas possibilidades durante o momento em que se fantasia acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de expectativas familiar e social.

Brincar é coisa séria na brincadeira o entrosamento é voluntário, a doação, a socialização ocorre de maneira natural e simples e se desenvolve a atenção, concentração e muitas outras habilidades. O brincar é o momento da verdade da criança.

O brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, já que é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico.

Através do brincar desenvolve a iniciativa, concentração, imaginação interesse, relaciona através da imitação o seu conhecimento de mundo, trabalha o emocional; aceitação, rejeição, disputa, liderança, cria-se conceitos de responsabilidade e o prepara para o convívio em sociedade.

O brincar nos oferece a oportunidade de que nos tornemos mais humanos, abrindo uma porta para sermos nós mesmos. O brincar surge como oportunidade para o resgate dos nossos valores mais essenciais de seres humanos, podendo pensar o brincar como possibilidade de conviver com os outros, de se colocar no lugar do outro, instrumento de inserção em uma sociedade regada através dessa oportunidade de conviver com os outros, de ganhar hoje e perder amanhã de dividir, compartilhar para somar, de liderar e de ser conduzido de falar e de ouvir neste sentido o brincar representa um fator de grande importância na socialização integração da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social em um mundo culturalmente simbólico.

Brincar auxilia na construção da autoimagem e no desenvolvimento da autonomia, além disso, desenvolve a atenção, a capacidade de imitação, a memória a imaginação e principalmente a socialização.

Isto se dá porque na brincadeira lúdica a criança imita a vida, resgatando imagens que não estão necessariamente presentes no momento.

Para brincar a criança transforma os conhecimentos que já possuem em conceitos gerais. Isso se dá por que quando brinca a criança transfere situações e conflitos da vida real para a brincadeira realizando uma espécie de ensaio em que isso é pouco ou nada prejudicial ampliando assim os seus conhecimentos.

"Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade porque experimentam outras formas de ser e pensar (...) desenvolvendo um sentido próprio de moral e justiça" ANÔNIMO

(sem data: 29).

Está comprovado que brincar não constituiu uma atividade sem nenhum fim, como as maiorias das pessoas entendem brincar pelo contrário, é uma atividade que exerce grande influência na construção do conhecimento, o brincar é recreação, pois ele recria continuamente a sociedade em que é executado.

O brincar, como um processo e modo, em que proporcionam as necessidades básicas de aprendizagem das crianças podem ser satisfeitas. Essas necessidades incluem as oportunidades: de praticar, escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança; de adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes lógicos; de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar; de comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais; de conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças, e entender as limitações pessoais; e de ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais.

1.3 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 a 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 supõe 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.

1.4 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 torna-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 desen-

volvimento 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 auto determinação 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 estudo 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.

1.5 BRINCAR SEGUNDO FROEBEL

A concepção de Froebel sobre o jogo infantil, Kishimoto (2002) lembra que ele foi um dos principais defensores do caráter livre do brincar infantil, como um meio para garantir a espontaneidade da criança, considerada fundamental para seu desenvolvimento moral, intelectual e físico. Para ele, por meio da conduta lúdica livre, a criança espontaneamente expressava suas necessidades e impulsos interiores. Kishimoto lembra que Fröebel foi o criador do kindergarten (jardim de infância), e que propunha atividades lúdicas como parte do currículo.

Fröebel defendia o "aprender brincando", e criticava características autoritárias e diretivas presentes no sistema educacional vigente em sua época, que, segundo ele, coibiam a liberdade da criança e inibiam seu desenvolvimento integral. Sua teoria pedagógica defendia o equilíbrio entre diretividade e liberdade, entre respeito ao indivíduo e à coletividade. Froebel (1782-1852) dá uma acentuada importância à criança, a seus interesses e atividades e valoriza sua liberdade de expressão, que pode acontecer por meio de brincadeiras livres e espontâneas, que, segundo ele, devem ser realizadas em cooperação com os outros, em trabalhos de que todos participem. Entende que é por meio do brinquedo que a criança adquire a primeira representação do mundo.

Um dos pontos mais importantes da pedagogia Froebiana é dar tempo necessário para a livre exploração.

Froebel oportuniza a criança explorar livremente, percebendo a necessidade que a criança tem que dominar objetos assim poder explorá-lo e associação desenvolvendo assim habilidades sensoriais motoras possíveis a partir da manipulação, observação e atenção.

Todos os jogos froebianos envolvem movimentos, facilitando o conhecimento espontâneo sobre os elementos e o ambiente sendo esse o papel educatizador do brincar. Quando desenvolvimento livremente pela criança o brincar tem efeito positivo na esfera cognitiva, social e moral.

1.6 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

Através do estudo elaborado, podemos observar que brincar é uma necessidade na vida de crianças, jovens e adultos. Ao brincar, a criança exercita sua imaginação, atividade mental que lhe permite relacionar seus interesses e necessidades à realidade do mundo dos adultos, interagindo com ele para melhor compreendê-lo.

Através da brincadeira, do jogo, as crianças expressam sua forma de pensar, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e os conhecimentos que constroem com as experiências que vivem.

Acreditando no Direito da criança ela deve; brincar, se desenvolver, ser protegida, amada, enfim, direito de crescer com liberdade para aprender a fazer e aprender a ser. É importante, então, que a sociedade, como um todo, se mobilize para possibilitar um crescimento sadio, equilibrado e feliz a todas as crianças.

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.

Brincando a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade. Recria situações do cotidiano e experimenta sentimentos básicos, como amor e medo.

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 ,Fapi 2003

KISHIMOTO, Tizuko Morchida Jogos infantis o jogo, a criança e a educação ,São Paulo, Pioneira 1998

KiISHIMOTO , Tizuko Morchida O brincar e suas teorias ,São Paulo ,Pioneira 20

LA TAILLE, Yves de Piaget, Vygosty , Wallon :Teorias psicogenicas em discussão São Paulo ,Summus 1992

MONTEIRO, Ignácio .In :MOLL,Luís C. Vigosty A educação :implicações pedagógicas da psicologia sócio-historica .Porto Alegre:Artes Médicas,1996.

NAVARRO, Mariana Stoeterau – UNICAMP O |Brincar na educação infantil

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.

Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINTO, R. C. Repensando a educação. São Paulo: Cultrix, 1988.

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

1998.

Revista Humanidades Série Pedagogia Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

RODULFO,Ricardo. O brincar e o significante: Um estudo psicanalistico sobre a constituição precose.Porto Alegre:Artes Médicas, 1999. 179p

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imagino, 1975.

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