A ESCOLA COMO ESPAÇO DO BRINCAR

ANA CAROLINA DO LAGO

RESUMO

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância. Dessa forma, a proposta deste artigo de revisão é discutir as principais perspectivas teóricas que abordam o uso de jogos na escola, bem como a sua importância para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança a partir de uma abordagem interacionista. Desejo estimular o profissional docente a refletir e compreender o jogo como elemento fundamental do trabalho pedagógico, sobretudo de alunos com manifestações de dificuldades de aprendizagem e demonstrar que o emprego de atividades lúdicas pode ajudar no desenvolvimento de várias capacidades, além de auxiliar na exploração e entendimento sobre a realidade, a cultura, as regras e os papéis sociais.

Palavras-chave: Jogo; Brincadeira; Infância; Prática Pedagógica; Aprendizagem.

SUMMARY

Games and games have been gaining space and importance in all approaches to childhood. Therefore, the purpose of this review article is to discuss the main theoretical perspectives that address the use of games at school, as well as their importance for the child's cognitive, social and emotional development from an interactionist approach. We aim to encourage teaching professionals to reflect and understand the game as a fundamental element of pedagogical work, especially for students with manifestations of learning difficulties, and demonstrate that the use of playful activities can help in the development of various skills, in addition to assisting in exploration and understanding about reality, culture, rules and social roles.

Keywords: Game; Joke; Infancy; Pedagogical Practice; Learning.

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades.

As brincadeiras e jogos têm sido alvo de investigações científicas em áreas como a filosofia, a educação, a psicologia, a sociologia e mais recentemente, as engenharias. Obras como as de Piaget, Bruner, Vygotsky, Wallon e Elkonin apresentam discussões sobre os diversos elementos no jogo e na brincadeira que influenciam o desenvolvimento humano de maneira ampla e, em especial, o infantil.

As proposições sobre a importância do lúdico têm início na Grécia, com filósofos como Platão, que falava da formação moral do cidadão a partir da infância por meio de brincadeiras (CAMBI, 2001). Desde então, filósofos, psicólogos e educadores como Santo Agostinho, Pestallozi, Froebel, Piaget e Vygotsky empreenderam esforços teóricos e práticos para valorizar o papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento humano, sobretudo na infância.

Na atualidade, observamos que uma diversidade de atividades lúdicas permeia a vida de nossas crianças, em casa e na escola. Diferente de décadas atrás, as crianças hoje possuem acesso aos mais diferentes tipos de brincadeiras e jogos, desde os tradicionais até os mais sofisticados tecnologicamente.

Para a perspectiva pedagógica, o jogo ganhou um significado mais prático, metodológico. Ainda que carregue em si uma carga de prazer e ociosidade (DE MASI, 2000), o jogo surge na sociedade burguesa e industrial com a finalidade de introduzir as crianças no mundo capitalista, do conhecimento, a partir da realidade das mesmas. Ou seja, atividades e situações lúdicas típicas da infância são acolhidas e reestruturadas pela escola para facilitar a introdução de novos conhecimentos às crianças.

Kishimoto (1993) destaca que foi a partir do início do século XX que algumas instituições de educação infantil desenvolveram o jogo a partir de teorias pedagógicas influenciadas por Frobel, Claparède, Dewey, Decroly e Montessori. Com o passar do tempo foi se tornando mais visível a possibilidade de utilizar os jogos e brinquedos para desenvolver a aprendizagem de forma lúdica.

O alemão Frederico Froebel (1782-1852), criador do Kindergarten (Jardim da Infância) foi o primeiro pedagogo a sistematizar uma proposta pedagógica para a educação infantil, concebendo o jogo e os brinquedos como elementos centrais da sua teoria educativa. Assim como Froebel, Edouard Claparède (1873-1940) reconheceu o jogo como um recurso pedagógico privilegiado. Maria Montessori também foi uma das educadoras que atribuiu um valor pe-

dagógico e educativo aos jogos infantis. Mas a associação entre jogo e trabalho, como na educação formal, nem sempre foi bem aceita entre educadores. Celestin Freinet se opôs às ideias de Froebel, Claparède e Montessori, afirmando que a pedagogia do jogo impõe atividades superficiais à criança, isto é, de fora para dentro.

Mais recentemente o sociólogo e educador Brougère (1998) procurou defender que é possível a conciliação entre o jogar e o aprender, no contexto educacional, desde que sejam respeitadas as características do jogo como atividade espontânea, não produtiva e incerta.

As pesquisas nas áreas de educação e psicologia apontam que os jogos e as brincadeiras são muito utilizados na educação infantil. Segundo Moylés (2006), no processo contínuo de reconhecimento, inserção, interação e ação da criança no mundo por meio do brincar, três fatores são determinantes: a qualidade de provisão de recursos para o brincar, o valor atribuído aos processos do brincar e o envolvimento dos adultos. Sendo assim, as práticas lúdicas constituem um recurso reconhecidamente capaz de conquistar as crianças e mediar o processo de ensino-aprendizagem.

Desejo ao longo desse artigo estimular o profissional docente através dessa revisão bibliográfica a refletir e compreender o jogo como elemento fundamental do trabalho pedagógico, sobretudo de alunos com manifestações de dificuldades de aprendizagem e demonstrar que o emprego de atividades lúdicas pode ajudar no desenvolvimento de várias capacidades, além de auxiliar na exploração e entendimento sobre a realidade, a cultura, as regras e os papéis sociais.

1.COMPREENSÃO DE INFANCIA



FIGURA 1: As fases da infância: quais são e porque você deve conhecer? Disponível em: https://familycenter.com.br/as-fases-da-infancia-quais-sao-e-porque-voce-deve-conhecer/

A infância é uma condição da criança é um período pelo qual todos passam. É da natureza do ser nascer e passar pela fase da infância até um determinado período, independente da condição vivida.

De acordo com Heywood (2004), a fascinação pelos anos da infância é um fenômeno relativamente recente e isso fez com que o seu conceito sofresse alterações, considerados por muitos estudiosos, significativa no decorrer dos tempos.

A criança possui uma natureza singular e isso a caracteriza como um ser que sente, age e pensa o mundo de forma muito particular e própria, pois ela se utiliza de muitas maneiras e de diferentes linguagens e exercem a sua capacidade para terem ideias próprias e originais sobre o que procuram ou querem desvendar.

Com o passar dos anos o conceito de infância foi sofrendo modificações e consoante com diferentes culturas esse conceito foi sendo visto de diversas maneiras por muitos. O fato é que a concepção de infância que temos hoje, que é a fase das descobertas e brincadeiras, nem sempre foi visto dessa forma. As crianças de antigamente eram vistas como pequenos adultos e assim eram tratados como tal.

Nos dias atuais, há uma grande preocupação em se cuidar da criança como seres merecedores de proteção, afeto, carinho, educação e cuidado, pois para muitos esta é uma fase da vida onde reina a fantasia e a liberdade.

A verdade é que nunca se estudou tanto a infância e de acordo com Pinto e Sarmento (1997, p. 33):

Quem quer que se ocupe com a análise das concepções de criança que subjazem quer ao discurso comum quer à produção científica centrada no mundo infantil, rapidamente se dará conta de uma grande disparidade de posições. Uns valorizam aquilo que a criança já é e que a faz ser, de facto, uma criança; outros, pelo contrário, enfatizam o que lhe falta e o que ela poderá (ou deverá) vir a ser. Uns insistem na importância da iniciação ao mundo outros defendem a necessidade da proteção face a esse mundo. Uns encaram a criança como um agente de competências e capacidades; outros realçam aquilo de que ela carece (CASTRO, 2013).

E a infância é a idade das brincadeiras e em grande parte delas a criança satisfaz seus desejos, necessidades e interesses mais particulares. E este é um meio de inserção na realidade, pois expressa a maneira como ela reflete, organiza, destrói e reconstrói seu mundo através da imaginação, pois o imaginário faz parte do cotidiano de uma criança.

A criança necessita que a brincadeira faça parte de sua infância, pois através desse mundo ela imagina seres, busca respostas para as suas fantasias e a imaginação passa a fazer parte do seu cotidiano porque a partir disso é que ela vai se tornando cada vez mais criativa.

A imaginação tem que fazer parte do dia a dia da criança, pois ela é função vital do cérebro humano e segundo Vygotsky (2008) a imaginação se apoia na experiência, pois a atividade criadora da imaginação se encontra em relação direta com a riqueza e a variedade de experiências acumuladas pelo homem ao longo de sua existência.

Dessa forma, é importante que a imaginação da criança seja constantemente aprimorada para que assim ela adquira experiências e se torne criativa e através do seu mundo fantasioso ela descubra seu mundo e manifestar seus sentimentos. E não há problemas que a vivencia de uma criança seja fantasiosa, porque o sentimento que ela traz é da realidade e esses sentimentos são influenciados pela imaginação e são essas práticas que promovem o pensamento lógico e as capacidades cognitivas.

Por esta razão, é extremamente importante que a atividade imaginativa seja despertada em uma criança, pois com essa prática essas fantasias vão se transformando em experiências que devem ser bem exploradas na infância para que com isso, os momentos de brincadeiras façam com que ela saiba se sobressair aos momentos de conflitos consigo mesmo e com o outro.

Sendo assim, é de primordial importância a utilização das brincadeiras e jogos no processo pedagógico, pois o lúdico faz a criança vivenciar aquilo que está aprendendo e assim o aprender se torna muito mais significativo e atraente.

2. AÇÃO PEDAGOGICA NAS INTERAÇÕES E BRINCADEIRAS



FIGURA 2: O papel da interação com outras crianças. Disponível em: https://portalgestante.blogspot.com/2016/02/aquisicao-da-fala-o-papel-da-interacao.html

Atualmente as pesquisas têm comprovado que práticas pedagógicas que promovem a aprendizagem e o desenvolvimento na etapa da Educação Infantil são aquelas que respeitam e valorizam a forma peculiar da criança se expressar e aprender sobre o mundo, a cultura, as pessoas, as relações e sobre si mesmas. Essa aprendizagem se dá por meio de brincadeiras, de experiências provocadoras de investigação, permeadas por interações de qualidade e por relações de vínculo seguras e estáveis.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) bem como os Parâmetros e Indicadores de Qualidade consideram as interações e a brincadeira como eixos estruturantes da prática pedagógica. E a BNCC da etapa da Educação Infantil referenda essa diretriz ao descrever os eixos como experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, com os objetos e a natureza, possibilitando aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

É na interação que o sujeito surge. Conforme Freire, "tudo no jogo aponta para o mundo interior do sujeito, invisível aos nossos olhos, e a tradução exterior dessa atividade, no plano da nossa razão, confunde-se com expressões de qualquer outra atividade" (FREIRE, 2002, p.67).

Com isso pode-se entender que somente quem está brincando sabe a realidade dessa ação, quem observa acha que ela está 'somente' brincando, porém, é nesse momento que a criança sai do seu mundo real e entra no seu mundo imaginário e é por meio dessa prática que ela aprende.

Vygotsky (2007) apresenta dois níveis de desenvolvimento infantil: o primeiro é chamado de real, que são as funções que a criança consegue executar sozinha, enquanto que o outro nível é chamado de potencial, o que significa atividades que a criança tem competência de realizar, mas ainda não faz Mas Vygotsky apresenta um outro conceito entre esses dois níveis de desenvolvimento infantil: a zona de desenvolvimento proximal, que se encontra entre o desenvolvimento real e o potencial, compreendida como o que a criança consegue fazer, porém, com o auxílio de um mediador.

No âmbito escolar é importante que o professor faça essa mediação, deixando a criança brincar livre com os brinquedos ou até mesmo brincando junto com ela, o que proporciona ao educador, por meio da interação com as crianças e da brincadeira conjunta, entender um pouco mais sobre cada aluno, pois são nessas situações de brinca-

deira e de interações que a criança recria e explicita situações experimentadas em seu cotidiano.

Conforme Vygotsky (1998), existem dois artefatos mediadores no desenvolvimento infantil: os instrumentos e os signos. Os mesmos oferecem suporte para a prática humana. Conforme ele orienta, o instrumento é todo objeto que servirá para o desenvolvimento de signos, compreendidos como ações psicológicas internas, por exemplo: um cabo de vassoura (instrumento), que pela imaginação da criança se transforma em um cavalo (signo); uma boneca (instrumento), que se transforma em sua filhinha (signo) na brincadeira de mamãe e papai, ou até mesmo peças de encaixe (instrumentos), com as quais as crianças montam seus castelos ou suas casas (signos), ou seja, todo objeto que tem seu significado próprio, pode ser "transformado" pela criança usando sua imaginação em um mundo mágico, cheio de detalhes e de representações. Além desses materiais, o professor e os alunos podem explorar a natureza, pois é papel fundamental do educador e da escola promover essa interação da criança com a 269 natureza. Com esse acesso os alunos ficam mais livres, fazendo com que a imaginação cresça ainda mais, proporcionado que um simples lugar com terra, grama, ou até mesmo gravetos se transforme em algo grandioso à imaginação e ao aprendizado.

O educador deve utilizar a natureza como ferramenta para o aprendizado, das mais variadas formas possíveis, a fim de desenvolver as habilidades das crianças da Educação Infantil. Nesta perspectiva do contato com a natureza, faz-se mister que a escola proporcione à criança o brincar em espaços livres, ciente da necessidade de levar os estudantes em um ambiente aberto sem nenhum tipo de brinquedos pré-fabricados.

Esta ação permite que a criança invente suas próprias brincadeiras, deixando que desenvolva sua autonomia e que resolva conflitos. É no contato com a natureza que as crianças terão acesso a diferentes texturas e cores, cheiros e sensações. Sendo assim, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aqueles que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica.

A escola e, particularmente, a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. Sendo assim, a escola deve ter como principal característica oferecer aos educandos um ambiente estimulador e adequado, com professores que entendam e respeitem cada fase de seus alunos a fim de conhecer a individualidade de cada um, fazendo com que os momentos de aprendizagem sejam mais lúdicos e não autoritários, proporcionando o desenvolvimento gradativo pautado na confiança.

Os adultos, tanto os professores como os responsáveis, fazem parte da mediação no ato do brincar. O adulto pode auxiliar nesse processo na hora de dar ideias, sugerir novas atividades, estimular e principalmente na hora de brincar junto, por mais que o brincar seja um momento único das crianças, é importante que o professor ou responsável esteja presente e possa interagir auxiliando no desenvolvimento infantil e dando suporte à criança.

O desenvolvimento da criatividade infantil também pode ser estimulado pela mediação e interação do professor com a criança e favorecido pelas brincadeiras. A criatividade, se bem desenvolvida enquanto criança, pode auxiliar no processo de um adulto criativo. Para isso é necessário que o professor compreenda a criatividade como habilidade A ser desenvolvida na Educação Infantil.

3.O EDUCADOR NA GESTÃO DAS BRINCADEIRAS

O educador deve estimular a criança despertando o interesse e a atenção da mesma, permitindo que a criança tenha um brincar livre, que seja espontânea. Através da brincadeira a criança se apodera do mundo de forma simples, alegre e descontraída, permitindo que a mesma interaja e se comunique com outras pessoas.

Deste modo, a criança estará resolvendo confrontos e possibilidades de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender opiniões diferentes, e também de demonstrar sua opinião em relação aos outros, a si própria e ao mundo, os momentos do brincar são mais que oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento, é um direito da criança. (KISHIMOTO, 2008).

O educador precisa ter claro esse conceito para que possa articular o lúdico com as situações de aprendizagem. Um primeiro passo é adequar o tipo de atividade ao conteúdo, tempo de aula e características da turma. Ele pode "lançar mão" da brincadeira, priorizando o aspecto da espontaneidade, ou o jogo com regras. Tudo depende dos objetivos estabelecidos. O professor precisa ter cuidado para não "ficar preso" demais aos objetivos pedagógicos. Isso pode resultar numa condução excessiva da brincadeira, na inibição da criatividade e da liberdade da criança e, por fim, na descaracterização o elemento lúdico empregado.

As brincadeiras a serem desenvolvidas com crianças precisam estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que elas se encontram. Isso possibilita maior eficácia

na construção da aprendizagem. Uma brincadeira ou um jogo raramente são praticados individualmente, e é nessa troca presente na situação de brincar que se promove o crescimento.

Para conseguir transpor barreiras conceituais e inserir a brincadeira nas aulas, Freud (apud FORTUNA, 2000, p. 8) sugere ao educador reconciliar-se com a criança que existe dentro de si, "não para ser novamente criança, mas para compreendê-la e, a partir disso, interagir, em uma perspectiva criativa e produtiva, com seus alunos. [...] Não é necessário 'ser criança' para usufruir o brincar, pois sua herança – a criatividade – subsiste na vida adulta".

De acordo com Fortuna (2000, p. 8), "o que permite a superação desses dilemas e viabiliza a atividade lúdica na educação é a redefinição do papel que o adulto, o professor, a escola, a criança e a cultura desempenham". Concomitante com isso está a formação do professor.

Como formar educadores capazes de cultivar o brincar em suas aulas? A formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas, pela observação do brincar, pelo entendimento do significado e dos efeitos da brincadeira no estudante, por conhecimentos teóricos sobre desenvolvimento da aprendizagem nos seres humanos. Uma boa formação do professor e boas condições de atuação são os facilitadores para que se resgate o espaço de brincar da criança no dia a dia da escola. Isso não é tão fácil como muitos imaginam, pois para conseguir entrar e participar do mundo lúdico da criança é necessário que o educador tenha conhecimentos, prática e vontade de ser parceiro da criança nesse processo.

O professor contemporâneo tem buscado apropriar-se do brincar, inserindo-o no universo escolar. Como um adulto é afetivamente importante para a criança, quando acolhe suas vivências lúdicas abre um espaço potencial de criação. Com isso, o professor instiga a criança à descoberta, à curiosidade, ao desejo de saber. A criança tem no professor um parceiro nessa busca.

Kishimoto (1994, p. 18) explicita que o jogo educativo tem a vantagem de aliar contentamento e aprendizagem. Ele afirma também que muitos autores, ao tratar dessa temática, tentam conciliar a tarefa de educar com a necessidade irresistível de brincar. Nessa junção surge o jogo educativo, um meio de instrução, um recurso de ensino para o professor e, ao mesmo tempo, um fim em si mesmo para a criança que só quer brincar.

"O jogo transita livremente entre o mundo interno e o mundo real" (FORTUNA, 2000, p. 2), o que garante à criança a fuga temporária da realidade. Tudo se transforma em lúdico para o aluno, mas o professor precisa trazer do lúdico a realidade, a verdade subentendida como conhecimento, especialmente o escolar.

Como afirma Fortuna (2008, p. 4), "defender o brincar na escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento". É preciso, nesse aspecto, que o professor busque o equilíbrio entre ministrar aulas convencionais, em que recursos como lápis e caderno precisam fazer parte do cotidiano como forma de preparo para o mundo adulto, e aulas lúdicas.

Por isso, o professor deve utilizar as atividades criativo-lúdicas como suporte do desenvolvimento e da aprendizagem, por meio de seus procedimentos, e, nesta circunstância, criar situações e propor problemas, assumindo sua condição de parceiro na interação e sua corresponsabilidade no desenvolvimento cognitivo, psicomotor e psicossocial do aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na educação básica entendemos que é essencial "fazer com os alunos", não por eles, mas com eles. As crianças até os seis anos, independentemente de suas condições físicas, psíquicas, sensoriais e cognitivas, estão fazendo suas primeiras aproximações com o mundo, com o conhecimento, com a cultura, aprendendo sobre si, sobre os outros e sobre o mundo. É tarefa do professor auxiliar a criança a experimentar o mundo, a traduzi-lo de uma forma compreensível, oportunizando a elas a ampliação de conhecimentos e experiências, bem como disponibilizando e potencializando espaço-tempo para elas usarem a inventividade, para criarem e transformarem, com suas produções e desejos, suas experiências e existências.

No cotidiano da escola e no frenesi da prática pedagógica, sabemos o quanto é mais fácil responder às perguntas dos alunos rapidamente, eliminando o desejo em sua gênese, do que transformar essa pergunta em um desafio a ser administrado com auxílio do professor, das crianças do grupo e até mesmo da manipulação de objetos e jogos. Dessa forma, torna-se importante que professor e alunos sejam parceiros na condução e administração dos desejos a fim de descobrir e ultrapassar as dificuldades. Inventivamente essa parceria pode ser pensada e construída de diferentes maneiras. É importante fazer com que este espaço seja permanente dentro da escola para que assim durante todo o ano letivo professores e alunos possam vivenciar experiências inesquecíveis dentro do espaço escolar.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

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

CAMBI, F. História da Pedagogia. São Paulo: Fundação Editora Da UNESP (FEU), 1999.

CASTRO, Michele Guedes Bredel. "Noção de criança e infância: diálogos, reflexões e interlocuções. Disponível em: alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/.../sm13ss04_02.pdf. Acesso em: 10/05/2024

COTONHOTOL, L. A; ROSSETTILL, C; MISSAWAL, D. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica, 2019. Disponível em:http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005. Acesso em 05/05/2024.

DE MASI, D. O ócio criativo. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; 2008.

DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

FREIRE, J. B. O jogo: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.

HEYWOOD, Colin. Uma história da infância: da Idade Média á época contemporânea no Ocidente. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. "Jogo, brinquedo, brincadeira e educação". São Paulo: Cortez, 2008.

MOYLÉS, J. R. (2006) Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil. Trad. Maria Adriana Veronese. Porto Alegre, Artmed Editora, 2006.

SARMENTO, Manuel Jacinto e PINTO, Manuel. As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo. In: SARMENTO, Manuel Jacinto e PINTO, Manuel. As crianças, contextos e identidades. Braga, Portugal. Universidade do Minho. Centro de Estudos da Criança. Ed. Bezerra, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZANA, Augusta. O brincar em sala de aula a partir da perspectiva do professor, 2013. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/13/2/o-brincar-em-sala-de-aula-a-partir-da-perspectiva-do-professor. Acesso em 05/05/2024.