A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM EM TODAS AS FASES DA VIDA HUMANA

NATÁLIA ALVES DE SOUSA PALOMO

O presente trabalho pretende apontar semelhanças entre o ato de brincar e a aprendizagem e levantar os benefícios que brinquedos e brincadeiras podem trazer para a criança e seu desenvolvimento, no que diz respeito às suas habilidades de pensar, construir conhecimento, desenvolver sua criatividade e capacidade de resolver problemas. Além disso, os benefícios do lúdico para o adulto também serão explorados como uma maneira de estender o tema para além da infância.

Palavras-chave: Brinquedo- Aprendizagem- Brincadeira- Desenvolvimento infantil- Lúdico.

JUSTIFICATIVA: Tendo em vista que a aprendizagem é um processo no qual estão envolvidos o organismo, o corpo, a inteligência e o desejo (vontade), o presente trabalho pretende apontar semelhanças entre o ato de brincar e a aprendizagem e levantar os benefícios que este ato pode trazer também para o adulto, no que diz respeito às suas habilidades de pensar, construir conhecimento, desenvolver sua criatividade e capacidade de resolver problemas.

Muitas pessoas acreditam que entrar em contato com a fantasia é apenas "coisa" para criança e, portanto, deixam de brincar quando adultos e perdem a oportunidade de continuar vivenciando formas de lidar com seus conflitos de uma maneira mais lúdica (como as crianças fazem quando brincam). Brincar lida com a criatividade, tão necessária também para a aprendizagem. A problemática que tentará ser esclarecida neste trabalho é se o ato de brincar pode tornar a aprendizagem mais prazerosa para o indivíduo tanto na infância quanto na fase adulta e em quais outros aspectos este ato pode contribuir para a aprendizagem do adulto.

OBJETIVO: Comprovar que o brincar pode colaborar na aprendizagem em todas as fases da vida humana.

INTRODUÇÃO

O ato de brincar está presente na vida do ser humano desde a primeira infância. Um bebê já experimenta brincadeiras quando entra em contato com os chamados "objetos transicionais" que, segundo o psicanalista inglês Donald Woods Winnicott, representam de certa forma a figura materna e uma ligação entre o mundo interno e externo do bebê, sendo seu uso a primeira brincadeira experimentada pela criança e tendo grande importância para a saúde psíquica do bebê e do adulto.

Quando não vivenciada de forma saudável a relação com o objeto transicional, além da possibilidade de se desenvolverem patologias, a criança, e futuramente o adulto, podem sofrer com a incapacidade de brincar e o empobrecimento no campo criativo.

A partir destas afirmações, fica clara a importância que os brinquedos e as brincadeiras têm para possibilitar o desenvolvimento da criança e também em todas as fases da vida humana, pois a relação de um bebê em seus primeiros contatos com o mundo externo influenciará toda a formação posterior do ser humano. Diante dos objetos transicionais e da capacidade de entrar em contato com a fantasia, o bebê vai descobrindo o mundo além de si. É dessa maneira também que o bebê vai substituindo a dependência da mãe pelo ato de brincar.

Ainda para Winnicott, o próprio adulto necessita brincar para trabalhar, a partir de suas fantasias, a busca de um estado saudável para a mente humana. O brincar é capaz de amenizar ansiedades, já que é em si próprio uma terapia.

Brincar e viver se relacionam, criam entre si uma experiência criativa. Quando trata do brincar na fase infantil, o autor nos diz que a própria criança traz para suas brincadeiras objetos ou fenômenos de sua realidade, expondo assim, uma amostra de seu mundo interior.

Traçando um paralelo além da primeira infância (além do bebê), já é conhecido que o ato de brincar para a criança mais velha é de extrema importância. Quando brinca, a criança tem a oportunidade de entrar em contato com o mundo da imaginação, da abstração. O brinquedo ajuda no desenvolvimento da criança, além de ajudá-la a entender o mundo dos adultos que a cercam.

Algo que também se relaciona com o ato de brincar é a criatividade. Winnicott diz que talvez seja apenas neste ato que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação. Criatividade para ele se relaciona ao simples fato de estar vivo. Além disso, o brincar é essencial, pois é por ele que o ser humano manifesta sua criatividade e pode utilizar-se de sua personalidade integral, ou seja, descobrir o eu. Viver criativamente constitui um estado saudável para o ser humano, enquanto que o contrário pode ser considerado uma base doentia para a vida. Muitas pessoas sofrem por estarem tão amarradas à realidade que são incapazes de lidar com os fatos de uma maneira mais subjetiva, trabalhando-os de forma criativa. Vemos muitos adultos assim, pessoas que perderam a capacidade de

brincar e, por isso, não sabem lidar com seus próprios conflitos.

Entrar em contato com tais questões é a possibilidade de refletirmos sobre a importância de pequenos atos desenvolvidos na infância, e também de não perder de vista as mesmas questões na fase adulta. Trazer o brincar como um assunto importante para indivíduos na fase adulta é saber que este ato não se encerra na infância, e que, pelo contrário, o adulto que se permite continuar entrando em contato com suas fantasias através da brincadeira será um indivíduo muito mais saudável e criativo.

Aprofundar mais a relação "brincar aprender" é o objetivo deste trabalho, tentando levantar mais informações sobre este assunto e compreender melhor como usar esta ferramenta, o brinquedo, para o desenvolvimento da criança. Além disso, busco aprofundar também a importância que existe no brincar para a fase adulta, já que a necessidade de entrar em contato com o lúdico não se encerra na infância ou adolescência, e sim se estende por toda a vida do ser humano.

CAPÍTULO I

Considerações sobre brinquedo e jogo e sua importância no universo infantil

Só a brincar

Quando estiver montando blocos

Construindo casas, prédios, cidades

Não digam que estou só brincando

Porque brincando, estou aprendendo Aprendendo sobre o equilíbrio e as formas

Um dia, posso ser engenheiro ou arquiteto. Quando me virem fantasiando

Fazendo comidinha, cuidando das bonecas

Não pensem que estou só brincando

Porque brincando, estou aprendendo

Aprendendo a cuidar de mim e dos outros Um dia, posso ser mãe ou pai.

Quando estiver coberto de tinta

Ou pintando, ou esculpindo e moldando barro

Não digam que estou só brincando

Porque brincando, estou aprendendo

Aprendendo a expressar-me e a criar

Um dia, posso ser artista ou inventor.

Quando estiver sentado

Lendo para uma plateia imaginária

Não riam e achem que estou só brincando

Porque brincando, estou aprendendo

Aprendendo a comunicar e a interpretar Um dia, posso ser professor ou ator.

Quando estiver à procura de insetos no mato

Ou enchendo os meus bolsos com bugigangas

Não achem que estou só brincando

Porque brincando, estou aprendendo

Aprendendo a prestar atenção e a explorar Um dia, posso ser cientista.

Quando estiver mergulhado num puzzle Ou num jogo da escola

Não pensem que perco tempo brincando

Porque brincando, estou aprendendo

Aprendendo resolver problemas e concentração Um dia posso ser empresário.

Quando estiver cozinhando, provando comida

Não achem, porque estou gostando, que estou só brincando

Porque brincando, estou aprendendo

Aprendendo seguir instruções e descobrir as diferenças Um dia, posso ser chefe.

Quando estiver pulando, saltando,correndo e movimentando-me

Não digam que estou só brincando

Porque brincando, estou aprendendo

Aprendendo como funciona o meu corpo

Um dia posso ser médico, enfermeiro ou atleta.

Quando me perguntarem o que fiz hoje na escola

E eu disser que brinquei

Não me entendam mal

Porque brincando, estou aprendendo

Aprendendo a trabalhar com prazer e eficiência

Estou preparando-me para o futuro Hoje, sou criança e o meu trabalho é brincar.

(Poema de origem desconhecida).

Inicialmente os conceitos de brinquedo e jogo podem se assemelhar, porém segundo alguns autores existem diferenças entre eles. De acordo com Tizuko Morchida Kishimoto, o brinquedo, diferente do jogo, supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

A autora cita como exemplo a relação que a criança tem com uma boneca que permite a ela várias formas de brincadeiras, desde a manipulação até a realização do brincar de mamãe e filhinha. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário jogos, como xadrez e jogos de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras.

Ainda segundo a autora, pode-se admitir que o brinquedo é para a criança o correspondente de determinadas realidades, substituindo objetos reais para que possam ser manipulados por elas e, também, "não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica" (2002, p.111).

Para Marina Célia Moraes Dias, na criança a imaginação criadora surge em forma de jogo, instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento da realidade. Jogo sensóriomotor que se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de ação e compreensão do mundo. O conhecimento deixa de estar preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível "imaginá-lo", representá-lo com o gesto no ar, no papel, nos materiais, com os sons, com as palavras.

Segundo Edda Bomtempo, quando vemos uma criança brincando de faz de conta, sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve. A primeira impressão que nos causa é que as cenas se desenrolam de maneira a não deixar dúvida do significado que os objetos assumem dentro de um contexto. Assim, os papéis são desempenhados com clareza: a menina torna-se mãe, tia, irmã, professora; o menino torna-se pai, índio, polícia, ladrão sem script e sem diretor. Sentimo-nos como diante de um miniteatro, em que papéis e objetos são improvisados. Esse tipo de jogo recebe várias denominações: jogo imaginativo, jogo de faz de conta, jogo de papéis ou jogo sócio-dramático. A ênfase é dada à "simulação" ou faz de conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram uma eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança.

Todas essas variantes serão levadas em consideração ao longo deste trabalho, porém o brincar e o jogar aqui serão abordados como sinônimos.

Dentre os vários benefícios que os brinquedos proporcionam à criança está também a possibilidade de experimentar e descobrir novas habilidades, contribuindo para seu desenvolvimento. Os brinquedos são um estímulo para despertar a curiosidade e iniciativa, além de proporcionar aprendizagens novas, o desenvolvimento da linguagem e da atenção. O brinquedo também é uma excelente ferramenta para suavizar o sentimento de impotência da criança, à medida que permite a ela entrar em contato com o mundo dos adultos, mas de forma lúdica.

O brinquedo também proporciona o desenvolvimento do senso de companheirismo e convivência na criança, ensina a lidar com a frustração e contribui para seu amadurecimento emocional.

Para o desenvolvimento motor da criança o brincar é um grande aliado. Brincadeiras que incentivam a coordenação motora como, por exemplo, brincar com uma bola, ouvir músicas, ou qualquer outra atividade que estimule mexer o corpo pode contribuir com o processo de desenvolvimento. Brincadeiras saudáveis e desafiantes que estimulem a criatividade e a capacidade de agir e pensar podem contribuir muito com este processo como o construir, encaixar ou montar de um quebra-cabeça. Brincando a criança consegue exercitar sua psicomotricidade, concentração, atenção e simultaneamente desenvolve seu pensamento lógico e criativo.

Os brinquedos também podem estimular as percepções tátil, visual e auditiva das crianças, que se não estiverem bem desenvolvidas poderão acarretar dificuldades para a aquisição de novas aprendizagens como a leitura e escrita, por exemplo.

Por tudo isso é possível perceber que são muitos os benefícios que o "brincar" pode proporcionar durante a infância e o quão importante é esta atividade para o desenvolvimento da criança como pessoa e seu preparo para a vida adulta.

1.1 A importância do brincar segundo algumas teorias

1.2 A teoria de Froebel: Para o filósofo e professor Frederico Froebel, quando tratamos da importância do jogo para a criança podemos observá-lo como um recurso para seu desenvolvimento à medida que contribuíra para deixá-la "viver de acordo com sua natureza". Acrescenta que, a partir do jogo, será possível para a criança "aprender cedo como encontrar por si mesma o centro de todos os seus poderes e membros, para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus

próprios pés, encontrar e observar com seus próprios olhos" (FROEBEL, 1912 apud KISHIMOTO, 2012, p.59).

A partir de suas contribuições é possível pensar a importância de deixar que a criança viva essa fase do brincar da maneira mais livre e espontânea possível, o que contribuirá no seu desenvolvimento físico, intelectual e moral, ou seja, de forma integral.

A concepção de brincadeira para Froebel destaca o brincar como a "fase mais importante da infância- do desenvolvimento humano neste período- por ser a auto-ativa representação do interno- a representação de necessidades e impulsos internos" (FROEBEL, 1912 apud KISHIMOTO, 2012, p.68). E acrescenta:

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo- da vida natural interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL, 1912 apud KISHIMOTO, 2012, p.68).

Principalmente para os primeiros anos de vida da criança, Froebel menciona a importância da brincadeira:

Neste estágio de desenvolvimento a criança vai crescendo como ser humano que sabe usar seu corpo, seus sentidos, seus membros, meramente por motivo de seu uso ou prática, mas não por busca de resultados em seu uso. Ela é totalmente indiferente a isso, ou melhor, ela não tem idéia sobre o significado disso. Por tal razão a criança neste estágio começa a brincar com seus membros - mãos, dedos, lábios, língua, pés, bem como com as expressões dos olhos e face (FROEBEL, 1912 apud KISHIMOTO, 2012, p.69).

O brincar para o bebê "representa uma finalidade em si, a ação motora da criança leva ao seu desenvolvimento" (KISHIMOTO, 2012, p. 69).

Para Kishimoto "as obras de Froebel despertam o interesse pela auto-atividade da criança, liberdade de brincar e expressar tendências internas e pelo jogo como fator de desenvolvimento integral da criança" (2012, p. 71).

1.3 A teoria de Jonh Dewey: Filósofo e pedagogo norte-americano, Dewey atribui o prazer que as crianças vivenciam em suas brincadeiras "à necessidade que a criança tem de imitar a vida dos pais e adultos" (AMARAL, 2012, p. 99). Brincar para o autor ajuda a criança a observar melhor e fixar na memória e nos hábitos "muito mais do que se elas simplesmente vivessem indiferentemente todo o colorido da vida ao redor" (DEWEY, 1915 apud AMARAL, 2012, p. 99). E continua:

Conseqüentemente, enquanto jogos imitativos são de grande valor educacional no modo de ensinar a criança a observar seu meio e alguns dos processos necessários ao seu desenvolvimento, se o meio não for bom, a criança aprende maus hábitos e maneiras erradas de pensar e julgar. Tais modos são muito difíceis de corrigir, porque foram fixados ao serem vivenciados em situação de brincadeira (DEWEY, 1915 apud AMARAL, 2012, p. 99).

1.4 A teoria de Bruner: Jerome Seymour Bruner fez doutoramento em Psicologia e foi professor em várias universidades americanas e inglesas.

Bruner ressaltou não só a importância do jogo na infância do ser humano como também a maneira como as espécies animais adquirem condutas mais complexas com o uso do jogo. Para ele:

O jogo é visto como forma de o sujeito violar a rigidez dos padrões de comportamentos sociais das espécies. A interação mãe-cria, desde cuidados iniciais com a alimentação, catar piolho e brincar é fundamental para a aquisição de padrões de comportamento dentro do grupo. Os cuidados maternais e a proteção da comunidade aos jovens geram modificações qualitativas na conduta dos animais. Um longo período de jogo, com a participação da mãe e de outros parceiros, o declínio do uso de punições como forma de induzir o mais jovem aos padrões da espécie criam um modelo: o jovem observa o adulto, imita-o e expressa tais condutas pelo ato de brincar (KISHIMOTO, 2012, p. 140).

O jogo pode proporcionar "condições para aprendizagem das normas sociais", assim como "a conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro e punição" (2012, p.140).

Segundo Kishimoto, Bruner "aponta a potencialidade da brincadeira para a descoberta das regras e aquisição da linguagem", e "assinala como relevante nas brincadeiras interativas a ação comunicativa entre mãe e filho que dá significado aos gestos e permite à criança decodificar contextos e aprender a falar" (2012, p. 142).

Segundo a autora, "ao propor o lúdico para ensinar crianças de diferentes idades, em situações estruturadas, com a mediação de adultos, Bruner concebe-o como forma

de exploração, estratégia que leva ao pensamento divergente, por sua característica pouco opressora e estimuladora da criatividade" (p. 143).

Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados. É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para explorações livres. A conduta lúdica, ao minimizar as conseqüências da ação, contribui para a exploração e a flexibilidade do ser que brinca, incorporando a característica que alguns autores denominam futilidade, um ato sem consequência. Qualquer um que brinca atreve-se a explorar, a ir além da situação dada na busca de soluções pela ausência de avaliação ou punição. Bruner entende que a criança aprende a solucionar problemas e que o brincar contribui para esse processo (KISHIMOTO, 2012, p. 143- 144).

Para maior aprofundamento na questão dos benefícios do brincar para a aprendizagem, seguiremos para o próximo capítulo.

CAPÍTULO II

Benefícios do brinquedo e do brincar na aprendizagem

A relação entre o ato de brincar e a aprendizagem se faz presente quando se leva em consideração o prazer que deve haver na realização de ambos. Envolvido no ato de brincar está a possibilidade de, através de uma linguagem lúdica, envolver significações de aprender pela forma como a criança se relaciona com a fantasia envolta no brincar, como se relaciona com os objetos, se os organiza, como desenvolve as ações. A organização destas ações e do pensamento lógico e subjetivo na aprendizagem podem ser relacionadas.

Além de integrar estes atos, o brincar também proporciona um ambiente de confiança, necessário para a aprendizagem.

Quando brinca, a criança tem a oportunidade de entrar em contato com o mundo da imaginação, da abstração. O brinquedo ajuda no desenvolvimento da criança, além, de ajudála a entender o mundo dos adultos que a rodeiam.

Autores como Kishimoto relatam a importância do brinquedo para envolver a criança e dar a ela a possibilidade de se colocar em contato com a realidade e tentar entendê-la de forma lúdica:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Manipulando estes objetos substitutos do mundo real, a criança tem a possibilidade de "aprender fazendo" (2001, p.18).

Além disso, a criança amplia as possibilidades de ação e compreensão do mundo. Para

Alicia Fernández (2001, p.35) "brincando descobre-se a riqueza da linguagem; aprendendo vamos apropriar-nos dela"; e quando cita Morles:

Brincar é descobrir as bondades da linguagem; é inventar novas histórias, é assistir à possibilidade humana de criar novos pulsares, e isso é maravilhosamente prazeroso. Brincar é pôr a galopar as palavras, as mãos e os sonhos. Brincar é sonhar acordado; ainda mais; é arriscar a fazer do sonho um texto visível. Um grande obstáculo para instrumentalizar um programa educativo em que a criança e seus jogos estejam no centro é a dificuldade que têm os professores para jogar (2001, p.36).

Quando se relaciona o desenvolvimento infantil, especialmente na idade pré-escolar, o brinquedo também pode atuar como um meio benéfico para esta fase.

2.1 Relação entre o brincar e a aprendizagem

Traçar relações entre as ações de brincar e de aprender é possível na medida em que se percebe que ambos os atos dialogam entre si.

Para Alicia Fernández, os atos de jogar e aprender se relacionam seguindo três fases que ela descreve em seu livro "A Inteligência Aprisionada". Segundo ela, quando a criança joga emprega neste ato um prazer tão necessário também para a aprendizagem, além de partilhar de um espaço de confiança (necessário tanto para o jogo quanto para a aprendizagem); e da presença da figura do outro que compartilha com ela em ambos os contatos.

Quando a criança mostra como joga também está externando significações do aprender e a dinâmica de sua aprendizagem.

Os momentos de semelhança entre as ações do jogo e do aprender podem ser analisados no que a autora partilha em seu livro como sendo os momentos do inventário, organização e apropriação. Para ela, estes três momentos estão presentes em toda aprendizagem verdadeira e, "se observarmos o brinquedo de uma criança também encontramos os três momentos" (1990, p.172).

Fazendo uma descrição destes momentos encontramos no inventário e na organização a eleição que a criança faz por determinados objetos na hora de brincar, se os escolhe de acordo com um objetivo e de uma forma organizada ou se escolhe aleato-

riamente qualquer um passando por vários sem uma determinada organização. A relação com a aprendizagem se faz quando da analogia com a organização do pensamento e da inteligência (se a criança mantém um pensamento organizado). O jogo se relaciona com a aprendizagem também na capacidade de decisão da criança, com a aceitação da carência, com a tolerância diante de uma frustração, com a capacidade de mostrar e guardar, com a possibilidade de lembrar.

2.2 O jogo e o brinquedo educativo

Partindo para a questão do jogo e da brincadeira relacionados à educação pré-escolar, essas ferramentas ganharam força com a expansão da educação infantil, principalmente a partir deste século e são entendidos como recursos que ensinam e desenvolvem de forma prazerosa, considerando que a criança pré-escolar aprende de forma intuitiva. O brinquedo possibilita processos interativos, envolvendo cognição, afetividade, corpo e interações sociais, e por isso contribui de forma significativa com o desenvolvimento da criança como nos relata Kishimoto na seguinte passagem:

> Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para aprendizagem e desenvolvimento infantil (2001, p. 36).

A partir do momento em que as situações lúdicas são organizadas e criadas de forma intencional pelo adulto com o objetivo de estimular certas aprendizagens podemos dizer que surge a dimensão educativa e "desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem" (2001, p. 36).

A utilização do jogo e do brinquedo como instrumento no desenvolvimento da criança

> "potencializa a exploração e a construção do conhecimento por contar com a motivação interna, típica do lúdico" (2001, p. 37).

2.3 O brinquedo como estímulo também no lar

Conforme a criança vai experimentando e tendo um variado número de experiências repetidas e concretas com os objetos que a cercam e, também, vivenciando interações com seu ambiente, vai adquirindo compreensões tais como a habilidade de aprender a pensar. A brincadeira, neste processo, é de extrema importância na medida em que contribui para o desenvolvimento desta habilidade.

Segundo Piaget (1975), a criança experimenta o surgimento das primeiras condutas inteligentes quando da exploração dos objetos que a cercam; conforme a relação que mantém com eles a criança dominará suas qualidades. Ela precisa experimentá-los, manipulá-los, até que os conheça bem o suficiente que não precise mais deles fisicamente "para saber como são e como se comportarão em grande variedade de circunstâncias" (BOMTEMPO, 1999). A partir disso, pode-se perceber que "a criança progride da necessidade de experimentar alguma coisa para a habilidade de pensar sobre ela" (BOMTEMPO, 1999).

Por tudo isso, é importante que a criança também vivencie esses estímulos no lar, tendo contato com variados tipos de objetos e brinquedos que não precisam ser sofisticados para oferecer à criança a possibilidade de viajar por um mundo mais fantástico. Os pais podem estimular brincadeiras simples que contribuirão com o desenvolvimento do raciocínio, da imaginação e da criatividade infantil; além de partilhar com ela de algumas brincadeiras em que ambos interajam, tornando o momento de brincar também um momento em família.

Para chegar à abstração, a criança precisa passar pelo processo do concreto que evoluirá naturalmente, chegando ao momento das perguntas, ao de experimentar de maneiras novas objetos conhecidos, e também, como nos aponta Bomtempo (1999): "Todo o comportamento da criança pode ser estudado através de suas atividades lúdicas que, se fossem encaradas seriamente pelos adultos, poderiam resolver muitos dos problemas afetivosociais e de aprendizagem".

Por fim, o brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes objetos e diferentes situações estimula também a linguagem interna e o aumento de vocabulário. O entusiasmo da brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de palavras novas. A variedade de situações que o brinquedo possibilita pode favorecer a aquisição de novos conceitos. A participação de um adulto, ou criança mais velha, pode enriquecer o processo; a criança faz experiências descobrindo as leis da natureza, o adulto introduz os novos conceitos por ela vivenciados, completando, assim, a sua integração.

CAPÍTULO III

Benefícios do brincar também na fase

adulta

"Quem brinca não quer chegar a lugar nenhum - já chegou".

Rubem Alves.

Muitos adultos acreditam que brincar é apenas coisa para criança, esquecendo-se que a necessidade de lazer que todos temos, independente da idade, também pode ser considerada uma forma de brincar, pois se associa a atividades lúdicas.

Segundo Antunes, está cada vez mais distante o tempo em que a brincadeira separavase de "atividade séria". Para ele, hoje a maioria dos especialistas concordam ser o jogo uma "atividade que contém em si mesma o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da aprendizagem e da caminhada humana" (ANTUNES, 2008, p.38). E prossegue:

Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual (2008, p. 38).

Em meio a uma sociedade cada vez mais exigente em relação ao rendimento e competitividade de seus membros, sejam eles crianças ou adultos, as pessoas tem tido cada vez menos tempo para se dedicar a atividades de lazer. As próprias crianças, tem tido "cada vez menos tempo para brincar, para construir seus mundos de fantasia, enfim, de captar ludicamente o mundo" (ACOSTA, 2008, p. 52).

Se as próprias crianças encontram dificuldades para desenvolver uma atividade que deveria ser prioridade nesta fase, imagine os adultos. Como nos aponta Acosta, "sob o preceito da seriedade, do trabalho, da maximização de seu tempo, as pessoas adultas vão perdendo a capacidade de criar, de transformar as situações em momentos de prazer, de alegria" (2008, p. 53).

O adulto que se permite entrar em contato com momentos que fujam da rotina, seja de seu trabalho ou de qualquer outra atividade constante, e consegue estabelecer no seu dia a dia momentos para se dedicar a alguma forma de lazer ou distração acrescentará muito mais criatividade à sua vida. Tais momentos podem também estar ligados a atividades de relaxamento ou exercícios físicos, passeios com a família ou simplesmente momentos dedicados a atividades de distração como jogos diversos. A passagem a seguir acrescenta um novo olhar para a forma de se enxergar o lúdico na fase adulta:

É preciso encarar a ludicidade para além do senso comum. Nesta perspectiva, o homem, sem perder sua condição de adulto sério e responsável, passa a dar um sentido mais alegre à sua vida pela via da ludicidade, buscando na infância a gênese do prazer, resgatando a alegria, felicidade, afetividade, entusiasmo, recuperando a sensibilidade estética que alimenta e impulsiona o lúdico (SANTOS, 2008, p. 58).

Até mesmo no mundo do trabalho o lúdico tem encontrado seu espaço como um novo caminho para se enfrentar os desafios da modernidade:

Para muitas empresas, o copiar e o reproduzir deram lugar ao criar e inovar pela via lúdica. Investiram na capacitação de recursos humanos, através do jogo, por entender que o homem é a base de qualquer mudança e o jogo a forma mais natural e gratificante de entender a vida. Pesquisas têm demonstrado que o desenvolvimento, a competência, a descoberta de talentos e os técnicos mais criativos estão sendo considerados o maior capital duma empresa. A estratégia lúdica é considerada o ponto alto em programas de educação, treinamento, desenvolvimento, seleção e identificação de potencial (SANTOS, 2008, p. 60).

Continuar mantendo o lazer e o contato com a alegria que as atividades lúdicas proporcionam é de extrema importância para manter uma mente mais ágil, aberta a novas possibilidades e, consequentemente mais estimulada para aprender. Além disso, as atividades de recreação e lazer podem estimular a imaginação e criatividade, facilitar a socialização e ajudar a combater o estresse do dia a dia, contribuindo para uma vida muito mais saudável.

Brincar é também uma forma de se relacionar com o mundo, de autoconhecimento, uma investigação espontânea que nos ajuda a descobrir o que nos faz feliz. É a oportunidade de mergulharmos mais em nossas questões pessoais, buscando o amadurecimento por meio de entender melhor a si, e não de seguir conceitos pré-estabelecidos pela sociedade. Brincar aumenta o bom humor, faz com que se desenvolva a capacidade de levar tudo menos a sério. Brincadeiras e jogos, principalmente os em grupo, trabalham conceitos como o de equipe, conjunto e contribuem para a socialização.

Pode-se pensar que todas estas questões de certa forma também contribuirão para a aprendizagem do adulto, à medida que indivíduos mais sensibilizados para a ludicidade poderão transformar seus conhecimentos de forma muito mais criativa.

Não se pode negar a necessidade do jogo também para o adulto, pois desta forma estaríamos perdendo algo natural ao ser humano. Negrine afirma que "a capacidade lúdica do adulto está diretamente relaciona-

da a sua pré-história de vida; é antes de mais nada, um estado de espírito, relacionado à cultura do corpo" (2008, p. 21). E acrescenta:

Faz parte de apropriação dum saber, que progressivamente vai se instalando na conduta do indivíduo (...) a concepção de que brincar está reservado às crianças nada mais é do que a perda da naturalidade humana, imposta pelo homem ao próprio homem, já que- a história nos diz- o adulto costumava dedicar muitas horas ao lazer (NEGRINE, 2008, p. 21).

Estas reflexões são a base para repensarmos nossa maneira de nos relacionarmos com o lúdico em nossa vida e de refletirmos o espaço que dedicamos a ele. Finalizo com a seguinte passagem:

Será que conseguimos lembrar dos nossos tempos de criança? O que nos fazia tão "elétricos", "inquietos", como diziam nossas mães? Não era certamente a ausência de obrigações, do trabalho, fato que a idade se encarrega de colocar nos nossos ombros. Mas o que de melhor havia nessa fase, sem dúvida alguma, era a presença dos desejos, das esperanças, a incrível energia que brotava dos projetos mais incompreensíveis. Creio que perdemos isso ou, ao menos, nossa sociedade se esforça cotidianamente para que não alimentemos tal tipo de apreensão da realidade. Como falar em ludicidade sem tocar nesse ponto? (ACOSTA, 2008, p. 49).

Como falar em jogo, brincadeira, lúdico; sem pensar que vivemos em um mundo que quer cada vez mais tornar as pessoas seres menos pensantes, agrupando-os todos numa mesma massa sem levar em conta suas individualidades. Precisamos descobrir nosso lado mais humano e criativo, que aos poucos está se perdendo. Precisamos continuar entrando em contato com nossas fantasias interiores, nossos mundos de faz de conta, mesmo que crescidos estejamos. Só assim não perderemos o que genuinamente faz parte do ser humano: sua capacidade de pensar e transformar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

São vários os benefícios do brinquedo e do brincar para o desenvolvimento de uma criança e também para sua aprendizagem. Aproveitar o interesse que já é inerente a criança pelos objetos lúdicos e incentivar seu uso, tanto na escola quanto no lar, só contribuirá para que ela desenvolva suas habilidades de pensar, de construir conhecimento, de desenvolver confiança, de chegar às suas próprias conclusões, criar seus próprios valores morais e culturais, desenvolvendo também sua autoestima, além de desenvolver sua criatividade, imaginação, capacidade de cooperação, aprendendo a lidar com seus sentimentos, interagir com o outro e resolver conflitos.

Além destes benefícios, enxerga-se também que objetos e atividades lúdicas são extremamente importantes para o adulto como uma maneira de deixá-lo sempre em contato com sua imaginação criadora, contribuindo para seu bem estar como um todo.

Não há como esquecer que o brinquedo faz parte e manifesta a cultura de uma sociedade. É a oportunidade de oferecer às crianças o contato simbólico com o mundo que elas virão a experimentar posteriormente.

Crianças e adultos necessitam fantasiar. As crianças por ser esta a forma de entender o mundo à sua volta. Os adultos por necessitarem elaborar seus conflitos (o que também se aplica a criança).

Criatividade é um ato que não se separa da aprendizagem. E onde melhor vivenciar o ser criativo se não entrando em contato com o ato de brincar. A aprendizagem verdadeira é aquela que nos possibilita tomar posse do que nos foi ensinado e transformar conforme nossas necessidades. Sem criatividade não há transformação. Sem brincar não podemos recriar e acessar o nosso ser criativo e transformador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACOSTA, Marco Aurélio de Figueiredo. A ludicidade na terceira idade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Rio de Janeiro: Vozes, 2008. p.43-56.

AMARAL, Maria Nazaré de Camargo Pacheco. Dewey: Jogo e filosofia da experiência democrática. In: KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning Editores, 2012. p. 79-107.

ANTUNES, Celso. O jogo e o brinquedo na escola. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Rio de Janeiro: Vozes, 2008. p. 37-42.

BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. 1999, vol.3, nº.1, p.61- 69.

FERNÁNDEZ, Alicia. A inteligência aprisionada. Porto Alegre: Artmed, 1990.

_____ O saber em Jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento. Porto Alegre: Artmed, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____ O jogo e a educação infantil. Cengage Learning Editores, 1994.

_____ O brincar e

suas teorias. São Paulo: Cengage Learning Editores, 2012.

NEGRINE, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Rio de Janeiro: Vozes, 2008. p. 15-24.

O ADULTO pode continuar a brincar sem parecer ridículo? Disponível em: <http://www.adjorisc.com.br/jornais/apalavra/geral/o-adulto-pode-continuar-a-brincar-sem parecer-ridiculo-1.1168991> Acesso em 13 de nov. de 2013.

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. Rio de Janeiro, Zahar, 1975.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Espaços lúdicos: Brinquedoteca. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Rio de Janeiro: Vozes, 2008. p. 57-61.

WINNICOTT, Donald Woods. O Brincar e a Realidade. Imago Editora, 1975