como uma simples forma de culminar um projeto pedagógico, ou lembrar de uma data comemorativa anual, o teatro vai além, a ideia é que a arte cênica seja utilizada também em sala de aula, como um recurso pedagógico, da mesma forma que o livro, o quadro negro, tem sua impotência e utilidade diária o teatro também deve ter. Assim, é possível afirmar que apesar do teatro já estar presente nas atividades pedagógicas, é preciso expandir mais, ou melhor, é necessário que o teatro seja reconhecido como "objeto direto no processo ensino aprendizado".

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Vol. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998

CANDAU, Vera Maria (org.). Rumo a uma Nova Didática. Petrópolis: Vozes, 2011. DOMINGUEZ, José Antônio. Teatro ,Música e educação. Rio de Janeiro: Serviço, 1978.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida (Org.). Jogos, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. Organização e gestão da escola: teoria e prática. 5.Ed. revista e ampliação. Goiânia: MF Livros, 2008.

MATE, Alexandre. Processos e transversalidades do teatro no ocidente. In: TOZZI, Devanil et al. (Org.). Teatro e dança: repertórios para a educação. Vol. 1. São Paulo: FDE, 2010.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia Bezerra. O uso dos jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar. Campinas: Papirus, 2009.

REVERBEL, Olga. Jogos teatrais na escola. São Paulo: Editora Scipione, 1996. REVERBEL, Olga. Um caminho do teatro na escola. São Paulo: Editora Scipione, 1997.

SANTANA, Arão Paranaguá. Os saberes escolares, a experiência estética e a questão da formação docente em artes. In: Anais do XV ENDIPE. DALBEN, Ângela; DINIZ, Júlio (orgs.) et al. Coleção didática e prática de ensino: convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

SAVIANI, Demerval. Pedagogia Histórico-crítica: primeiras aproximações. 6.ed. Campinas: Autores Associados, 1997.

SLADER, Peter. O jogo dramático infantil. São Paulo: Summus, 1978.

BRINCADERIAS NA EDUCAÇÃO A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO EDUCACIONAL

SONIA ALVES SALGADO

RESUMO

Brincar permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro. É através da brincadeira que as crianças desde muito cedo se envolvem e interagem com o mundo que as rodeia. Brincar permite que as crianças criem e explorem um mundo que possam dominar, vencendo seus medos enquanto praticam papéis diversos, às vezes em conjunto com outras crianças ou adultos à medida que domina seu mundo, a brincadeira ajuda as crianças a desenvolver novas competências que aumentam a confiança e a resiliência de que precisarão para enfrentar os desafios futuros. Quando as brincadeiras podem ser conduzidas pela criança, as crianças praticam habilidades de tomada de decisão, movem-se em seu próprio ritmo, descobrem suas próprias áreas de interesse e, por fim, se envolvem totalmente nas paixões que desejam seguir. O presente trabalho tem o objetivo de investigas através da pesquisa bibliográfica a importância do brincar no desenvolvimento educacional.

Palavras Chave: Brincadeiras; Educação; Desenvolvimento;

INTRODUÇÃO

Com a ênfase crescente na escola e no desenvolvimento de habilidades acadêmicas das crianças o brincar desempenha uma porta de acesso fundamental no desenvolvimento. A ideia de brincar é apenas um retrocesso a outra época em que não tínhamos tantas informações sobre como as crianças aprendem a ler e adquirem habilidades. Há um crescente corpo de pesquisas que mostra uma ligação entre brincar e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais que são pré- requisitos para aprender conceitos mais complexos à medida que as crianças crescem. Por exemplo, o brincar está ligado ao crescimento da memória, autorregulação, linguagem oral e reconhecimento de símbolos. Tem sido associada a níveis mais altos de ajuste escolar

e maior desenvolvimento social. Brincar também tem sido vinculado ao aumento das habilidades de alfabetização e outras áreas de aprendizagem acadêmica (uma visão sustentada pelas teorias piagetiana e vygotskyana de desenvolvimento infantil).

A brincadeira é especialmente benéfica para o aprendizado das crianças quando atinge certo grau de sofisticação. Em outras palavras, as brincadeiras que têm potencial para estimular muitas áreas do desenvolvimento de crianças incluindo o desenvolvimento social e cognitivo, têm as seguintes características, criam um cenário de faz de conta negociando e conversando com seus colegas e usam objetos de maneira simbólica, criam funções e regras específicas para o comportamento criado e adotam vários temas e funções. Da mesma forma, quando as crianças se envolvem neste tipo de jogo na maior parte de seus primeiros anos, elas aprendem a adiar a gratificação e a priorizar seus objetivos e ações. Eles também aprendem a considerar as perspectivas e necessidades de outras pessoas. Eles aprendem a representar as coisas simbolicamente, a regular seus comportamentos e a agir de forma deliberada e intencional.

A maioria dos professores do ensino fundamental provavelmente concordaria que não espera que os alunos do jardim de infância entrem na primeira série com um domínio completo de ortografia ou acréscimos. Afinal, é nas primeiras séries do ensino fundamental que as crianças aprendem essas competências acadêmicas. No entanto, os professores de ingressantes na idade escolar esperam que as crianças
que vêm para suas salas de aula possam se concentrar, prestar atenção e tiver consideração pelos outros. Essas áreas são desenvolvidas pela interação com colegas durante o brincar.
Enquanto as crianças brincam, elas desenvolvem habilidades de linguagem. A exposição constante a coisas e atividades novas constrói e expande seu vocabulário e, conforme falam sobre o que estão fazendo, praticam o uso da linguagem e aprendem à gramática e a construção de frases. Cada atividade fornece uma maneira para que as crianças construam sua compreensão de novos conceitos. Através da brincadeira, eles descobrem o mundo e aprendem como as coisas funcionam enquanto exploram e investigam. Não há melhor maneira de as crianças aprenderem a socializar do que durante as brincadeiras, seja entre irmãos ou amigos. Eles também aprendem isso por meio da interação com os pais. Brincar é um jogo constante de dar e receber entre duas ou mais crianças. Quer estejam estabelecendo regras para um novo jogo, decidindo o que construir com seus bloqueios ou desempenhando papéis durante o jogo de fantasia, sempre há negociação e compromisso envolvido. Buscaremos aqui por meio de pesquisa bibliografia delinear pontos gerais da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

ANÁLISE DAS POSSIBILIDADES

Jogos se tornaram um tópico indispensável no domínio da tecnologia educacional. Embora o conceito de jogos educativos, ou seja, relativamente novo, a ideia e o uso não são. Esse interesse crescente é aparente, entre outras coisas, no número de livros publicados que tratam de aprendizagem baseada em jogos, nos múltiplos seminários e conferências sobre esse tema, na grande quantidade de estudiosos que têm trabalhado neste tópico de pesquisa ao longo dos anos.
“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)
Então, muitas pessoas estão ocupadas em tempo integral com esse assunto. Um exemplo bem conhecido são os computadores para aprendizagem e, de acordo com eles, a aprendizagem baseada em jogos é muito mais motivadora do que a educação formal é para os alunos de hoje. Os jovens se tornaram falantes nativos da linguagem digital de computadores, internet e videogames ou nativos digitais. Isso implica que esse grupo de alunos é diferente (por exemplo, eles pensam e processam informações fundamentalmente) e as coisas na educação terão que mudar, por exemplo, como um professor se comunica com seus alunos, o conteúdo que ele está ensinando.
“(...) o brincar e o jogo documentam como o adulto coloca-se com relação a criança e mostra suas concepções e representações do sujeito criança. O jeito de lidar, organizar, propor, respeitar e valorizar as brincadeiras das crianças (...). A criança expressa-

-se pelo lúdico e é desse ato que a infância carrega consigo a brincadeira. (...). (DORNELLES, 2001 p. 103)

A juventude aprende mais com tecnologias digitais e videogames sobre arte, design e tecnologia do que na escola. Os amplos interesses no domínio da aprendizagem baseada em jogos levaram a expectativas e reivindicações promissoras, não só do ponto de vista científico, mas também no plano de trabalho prático da educação.

"É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (…). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos". (VYGOTSKY, 1991, p.122).

Os jogos têm o poder de ensinar, treinar e educar e são meios eficazes para aprender habilidades e atitudes que não são tão fáceis de aprender por memorização mecânica. Esses jogos educacionais são cada vez mais considerados como novas tecnologias instrucionais com grande potencial e têm a hipótese de auxiliar efetivamente propósitos instrucionais, porque (teoricamente) fornecem abordagens diversas que podem abordar a aprendizagem cognitiva e afetiva (por exemplo, construção do conhecimento, habilidades e competências).

O BRINCAR E AS AÇÕES COGNITIVAS

Aprender através do brincar é um termo usado em educação e psicologia para descrever como uma criança pode aprender a compreender o mundo ao seu redor. Por meio do brincar, as crianças podem desenvolver habilidades sociais e cognitivas, amadurecer emocionalmente e ganhar a autoconfiança necessária para se envolver em novas experiências e ambientes.

"Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual. Sobretudo nesta fase, devem-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando- lhe condições adequadas para desenvolver suas competências." (MALUF, 2009. p.13)

As principais formas que as crianças pequenas aprendem incluem brincar, estar com outras pessoas, ser ativo, explorar e novas experiências, conversar consigo mesmo, comunicar-se com outras pessoas, enfrentar desafios físicos e mentais, mostrar-se como fazer coisas novas, praticar e repetir habilidades e ter Diversão.

"O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais." (BRASIL, 1998, p. 22).

As crianças não apenas desfrutam de brincadeiras, mas também se beneficiam dela de muitas maneiras, assim, a importância do brincar. Abaixo estão explicações baseadas em pesquisas sobre a importância do jogo e como incorporar o jogo na sala de aula da primeira infância. O brincar pode ser um termo vago no mundo educacional porque sua definição não é clara, especialmente quando se coloca no contexto de uma sala de aula. A brincadeira pode ser definida como qualquer coisa que uma criança faça dentro do contexto social e, às vezes, é definida como apenas tempo livre. Existem definições confusas e conflitantes, mas existem duas formas seguras de brincar no contexto da educação, jogo e brincadeiras guiadas ou estruturadas. Grande parte da confusão em torno da definição de brincar está relacionada ao fato de que na literatura de desenvolvimento infantil o termo brincar é frequentemente usado para rotular a maioria das formas de comportamento social e não social das crianças, independentemente de ser ou não brincadeira.

AS AÇÕES SOCIOEMOCIONAIS DAS BRINCADEIRAS

O brincar é essencial para o desenvolvimento porque contribui para o bem- estar cognitivo, físico, social e emocional das crianças e jovens. Brincar é a ferramenta que as crianças usam para aprender sobre o mundo e a sociedade. Através do brincar, suas necessidades sociais e cognitivas podem ser atendidas e desenvolvidas. Brincar é o modo como as crianças interagem com este mundo e criam experiências para entender a sociedade e as interações humanas. Sua prática permite que as crianças criem e explorem um mundo que podem dominar, conquistando seus medos enquanto exercem papéis

adultos, às vezes em conjunto com outras crianças ou cuidadores adultos. O jogo ajudará as crianças a se tornarem solucionadoras de problemas auto eficientes, porque durante as brincadeiras, as crianças criam e resolvem seus próprios problemas. Quando uma criança é solicitada a resolver um problema acadêmico ou da vida real, ela poderá usar as habilidades que pratica durante o jogo para encontrar uma solução.

"A ludicidade, tão importante para a saúde mental humana, precisa ser mais considerada; o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço de exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos." (CUNHA, 2005 p. 09).

O evidente auxílio que o brincar proporciona às crianças, no que tange desenvolver novas competências que levam a uma maior confiança e à resiliência de que precisam para enfrentar os desafios futuros, contribui para o desenvolvimento global da criança. Através de sua prática explora-se a criatividade, habilidades físicas e cognitivas são refinadas e fortalecidas. Usar o brincar como uma ferramenta para ensinar em sala de aula na primeira infância trará uma abordagem holística ao conteúdo e ajudará a desenvolver cada parte de cada criança. Permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro atuando como um elemento essencial nos programas para a primeira infância, pois proporciona às crianças a oportunidade de expressar suas ideias e sentimentos, simbolizar e testar seus conhecimentos sobre o mundo e adquirir apoio efetivo aprendizagem.

"Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados" (BRASIL, 1998, p.27).

Através do brincar, as crianças podem sintetizar e internalizar as informações que aprenderam. Depois de ensinar uma lição, deixar as crianças brincarem irá ajudá-las a colocar as informações que acabaram de aprender em situações imaginárias do "mundo real". Se o plano não puder ser usado nas aulas para ensinar o conteúdo, é importante usá-lo depois que o conteúdo for ensinado para ajudar as crianças a internalizar o que acabaram de aprender.

As crianças integram tudo o que sabem em todos os domínios quando jogam, tudo se torna valioso, principalmente como meio de aprendizado. A fim de implementar o jogo de forma estruturada e eficaz, ele deve ter um lugar no currículo. Há muitos benefícios na construção do currículo em jogo. Em primeiro lugar, garante que o conteúdo seja adequado ao desenvolvimento. Em seguida, cria diferenciação para os alunos. Isso ocorre porque o jogo é determinado pelos alunos. Os alunos decidem o que querem aprender ou como aprenderão através do jogo. Uma maneira de garantir que as atividades de educação sejam adequadas ao desenvolvimento e com conteúdo rico é através do desenvolvimento de um currículo que se baseia nas brincadeiras das crianças. O brincar tem um impacto positivo nos alunos em seu desenvolvimento, portanto, deve ser uma grande parte do currículo nas escolas. Quando as crianças são capazes de selecionar o que aprendem, elas estarão mais engajadas e capazes de obter as informações.

"[...]No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento." (VIGOTSKI, 2007, p.134).

O brincar permite que as crianças pequenas selecionem seu aprendizado, especialmente se isso facilitar a obtenção de uma ampla gama de metas de desenvolvimento; portanto, deve ser um componente vital no currículo de educação infantil. As experiências de brincadeira das crianças os ajudam a aprender conceitos e habilidades acadêmicas. Um programa efetivo de estudos por meio do lúdico oferece às crianças o ambiente apropriado para que elas se tornem membros

produtivos de uma sociedade democrática. As crianças podem representar papéis em diferentes posições políticas. As crianças podem ter eleições e oportunidades de voto, também visam ensinar as crianças sobre interação social, cultura e vida

doméstica. As crianças poderiam ter um lugar para brincar de casinha e assumir papéis familiares. Existem muitas ideias diferentes para o currículo.

JOGOS E BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

O desenvolvimento da linguagem é outro elemento que percebemos aqui, pois, a linguagem se desenvolve por meio de contextos culturais e sociais. Muitos desenvolvimentos na linguagem ocorrem no contexto social. Portanto, quando as crianças brincam juntas, elas estão praticando suas habilidades linguísticas e se desenvolvendo mais. O currículo de idiomas e alfabetização pode ser integrado em todas as áreas. Se houver uma abordagem baseada em investigação para o ensino de ciências, a brincadeira também será incorporada através de uma abordagem baseada na investigação, as crianças podem explorar e brincar para encontrar as respostas para suas próprias perguntas sobre esse mundo natural. Permitir que as crianças usem materiais no ambiente para experimentá-las e jogá-las ajudará a aprender sobre os conceitos matemáticos de maneira natural. Além disso, a criação de experiências como cozinhar, medir, construir, etc., em um ambiente de jogo, aprimora seu desenvolvimento matemático.

"Igualmente, no brincar relacionado ao letramento, é o evento do faz-de- conta que determina a natureza da resposta letrada, e não uma página de um livro de exercícios que arbitrariamente, decide focalizar a leitura ou a escrita." (MOYLES, 2006, p 137)

O jogo é suficientemente importante para as Nações Unidas, que é reconhecido como um direito específico para todas as crianças. As crianças precisam da liberdade para explorar e brincar. O brincar também contribui para o desenvolvimento do cérebro. Evidências da neurociência mostram que os primeiros anos do desenvolvimento de uma criança (do nascimento aos seis anos) estabeleceram a base para a aprendizagem, o comportamento e a saúde ao longo da vida. Os caminhos neurais de uma criança são influenciados em seu desenvolvimento através da exploração, pensamento, resolução de problemas e expressão de linguagem que ocorrem durante episódios de brincadeira. O jogo nutre

todos os aspectos do desenvolvimento infantil – forma o alicerce das habilidades intelectuais, sociais, físicas e emocionais necessárias para o sucesso na escola e na vida. O brincar abre o caminho para o aprendizado.

A aprendizagem ocorre quando as crianças brincam com blocos, pintam uma imagem ou brincam de faz de conta. Durante o brincar, as crianças tentam coisas novas, resolvem problemas, inventam, criam, testam ideias e exploram. As crianças precisam de brincadeiras não estruturadas e criativas; em outras palavras, as crianças precisam de tempo para aprender através de suas brincadeiras.

O brincar é um negócio sério para o desenvolvimento de jovens em fase de desenvolvimento. Esse é um entendimento tão importante. Uma abordagem deliberada e eficaz apoia o desenvolvimento cognitivo de crianças pequenas. Quando bem projetada, essa abordagem explora os interesses individuais das crianças. Atrai as suas capacidades emergentes e responde ao seu sentido de investigação e exploração do mundo à sua volta. Ele gera crianças altamente motivadas que desfrutam de um ambiente no qual os resultados de aprendizagem de um currículo têm maior probabilidade de serem alcançadas.

"O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar- se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade." (OLIVEIRA, 2000, p. 67).

O brincar desenvolve o conhecimento de conteúdo das crianças e oferece às crianças a oportunidade de desenvolver habilidades sociais, competências e disposição para aprender. A aprendizagem baseada em brincadeiras baseia-se em um modelo vygotskiano de no qual o professor presta atenção em elementos específicos da atividade lúdica e fornece incentivo e retorno sobre a aprendizagem das crianças. Quando as crianças se envolvem em atividades reais e imaginárias, o brincar pode ser um desafio no pensamento das crianças. Para estender o processo de aprendizagem, a intervenção sensível pode ser fornecida com apoio de adultos, quando necessário, durante a aprendizagem baseada em jogos. Aprendizagem baseada em brincadeiras também pode ser definida como crianças ativas e envolvidas em seu aprendizado. As crianças aprendem melhor através de experiências, o propósito da aprendi-

zagem ativa é que ela motiva, estimula e apoia o desenvolvimento de habilidades, conceitos, aquisições de linguagem, habilidades de comunicação e Também oferece oportunidades para que as crianças desenvolvam atitudes positivas e demonstrem conscientização uso de aprendizado, habilidades e competências recentes e consolidem o aprendizado. Ainda em tenra idade, as crianças vêm adquirindo ativamente experiências valiosas, adquirindo muitas habilidades e formando, cada vez mais, consciência de sua própria identidade. Neste contexto, os jogos educativos oferecem áreas de experiência nas quais lidam com os requisitos que eles ainda não conseguem enfrentar na realidade. O enfrentamento da realidade por meio dos jogos pode ocorrer de três formas: a reprodução da realidade, a transformação da realidade e a mudança da realidade. Comparado com as atividades cotidianas, o jogo garante às crianças uma certa zona de proteção, uma sala de manobra que garante o auto- desenvolvimento individual sem perturbações, como jamais seria de outra forma. No nível real do jogo, os riscos podem ser tomados sem medo de consequências na realidade. Habilidades podem ser testadas e desenvolvidas. No jogo, não apenas o teste de auto pertencimento, mas também a experiência de novas competências, avançadas são possíveis, cada um representando experiências de aprendizagem e contribuindo para o desenvolvimento do ser. As crianças se sentem no jogo como competentes e auto eficazes, porque determinam sua própria experiência em espaços de aprendizagem que o próprio jogo proporciona.

Segundo Piaget (1975), o brincar da criança é parte constituinte da forma central de apropriação mundial, porque a criança constrói o conhecimento a partir do engajamento ativo com seu ambiente.

“[...] os conhecimentos derivam da ação, não no sentido de meras respostas associativas, mas no sentido muito mais profundo da associação do real com as coordenações necessárias e gerais da ação. Conhecer um objeto é agir sobre ele e transformá-lo, apreendendo os mecanismos dessa transformação vinculados com as ações transformadoras [...].” (PIAGET, 1970, p. 30).

Para Wygotsky (1980), o brincar da criança é de suma importância para a aprendizagem e o desenvolvimento, com processos de aprendizagem ocorrendo no trato com os outros. Ligados ao jogo estão os processos de pensar, falar, abstrair, lembrar e planejar. A interpretação de papéis tem uma função importante na construção das consciências coletivas que hão de constituir o cidadão. Como resultado, a rotina diária da criança é gradualmente condensada em pequenos roteiros, por exemplo, para refeições, para situações médicas ou para rotinas e recados diários. Estas rotinas diárias em família ou a creche permitem que a criança apresente uma autonomia cada dia maior.

“[...] define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, ao invés de “frutos” do desenvolvimento. O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente.” (VYGOTSKY 1989, p. 97).

Como os papeis sociais tornam possível saber o que vai acontecer agora – pois nos caracterizam enquanto pertencentes a determinada esfera – ascrianças podem contribuir ativamente para essas ações, ou mesmo incorporar suas próprias ideias ou planos, se nem sempre forem bem-sucedidas. No jogo, esses papeis são testados, expandidos e negociados com outras crianças e seus papeis sociais. Isso resulta em um conhecimento estendido sobre diferentes situações cotidianas em famílias e culturas. O brincar é, portanto, também uma forma de apropriação cultural.

Uma característica marcante na construção e desenvolvimento de jogos é a capacidade de representação mental, ou seja, a capacidade de imaginar coisas que não estão fisicamente presentes.

“A inteligência não aparece, de modo algum, num dado momento do desenvolvimento mental, como um mecanismo completamente montado e radicalmente diferente dos que o precederam. Apresenta, pelo contrário uma continuidade admirável com os processos adquiridos ou mesmo inatos respeitantes à associação habitual e ao reflexo, processos sobre os quais ela se baseia, ao mesmo tempo que os utiliza.” (PIAGET, 1986, p.23)

Em termos de psicologia do desenvolvimento, isso está associado à permanência do objeto, que por sua vez influencia o desenvolvimento da segurança do apego como um modelo interno de trabalho. Se o jogo de símbolos inicialmente se refere à própria pessoa, outras pessoas e objetos são incluídos ao longo do tempo e objetos do cotidiano são reinterpretados. O brincar simbólico na primeira infância é, portanto, uma expressão das habilidades cognitivas complexas já existentes.

No jogo, as crianças aprendem a antecipar o comportamento dos outros e como seu próprio comportamento é compreendido pelos outros, além das experiências cognitivas que são feitas em jogos comuns. Tais interações podem ser reconhecidas por meio de comportamentos peculiares como risadas, saltos, corridas ou declarações verbais acompanhadas de gestos e expressões faciais que são percebidas por outras crianças e retribuídas à sua própria maneira. Mas interações também podem ser repletas de conflitos, tais disputas, muitas vezes não é tanto sobre a coisa em si, mas sobre a percepção de si mesmo (aquele quem sou, aquilo que me pertence).As crianças desenvolvem habilidades sociais e estratégias de relacionamento ativo ainda em idade precoce. Já no segundo ano de vida há sinais de que eles reconhecem os sentimentos de outras pessoas e tentam interpretar ações ou intenções, o que torna possível compreender o comportamento das pessoas até certo ponto. Há também a oportunidade de reconhecer que outras pessoas têm seus próprios desejos, intenções e necessidades que podem entrar em conflito com os próprios desejos (quando querem ter um item só para si).

Experiências colaborativas são cada vez mais relacionadas à percepção de que o comportamento de uma pessoa pode influenciar o comportamento dos outros, por exemplo, compartilhando um objeto com outros jogadores. Mais e mais estratégias socialmente competentes estão sendo desenvolvidas para conquistar outros para novas ideias, com o intuito de prolongar o aproveitamento, continuar o que já fora construído anteriormente ou em épocas posteriores. Para isso, comportamentos em prol da sociedade são favorecidos, mas disputas e conflitos são vistos como deletérios e inibidores. As formas de manter as relações educativas positivas em jogos com crianças conduz, portanto, a um repertório diferenciado de competências sociais, na medida em que favorecem outras formas de cooperação e posteriores relações de trabalho. Podemos destacar também a capacidade de autocontrole envolvendo os próprios interesses ou interesses em favor dos outros. A capacidade de esperar e ver é observada em todas as manifestações e, ao mesmo tempo, é vista como pré-requisito importante para o engajamento em processos formais de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existem vários benefícios da abordagem de aprendizagem lúdica no cenário dos anos iniciais, incluindo as crianças que usam e aplicam seus conhecimentos, habilidades e compreensão de maneiras diferentes e em diferentes contextos, e praticantes lúdicos usam muitas abordagens diferentes para envolver as crianças em atividades que as ajudem a aprender e a desenvolver disposições positivas para o aprendizado. Os praticantes podem e devem planejar brincadeiras infantis, criando ambientes de aprendizado de alta qualidade e garantindo períodos ininterruptos para as crianças.

O nível de brincadeiras infantis aumenta quando adultos brincam com elas. A variedade de brincadeiras que as crianças praticam também aumenta quando os adultos se juntam. A união é diferente do controle. O controle faz com que as crianças sigam uma agenda castradora e não leve a tanto desenvolvimento cognitivo quanto quando os pais seguem o exemplo de seus filhos. Brincar é a moeda das crianças. Existem várias maneiras pelas quais os educadores, pais e responsáveis podem facilitar o aprendizado das crianças durante o brincar.

Os adultos podem modelar atitudes positivas em relação ao jogo, encorajando-o e proporcionando um equilíbrio de brincadeiras internas e externas ao longo do ano. Quando os adultos se juntam, devem guiar a forma, engajar-se e estendê-la, em vez de ditar ou dominar a ação. É necessário um ambiente decidindo quais brinquedos, materiais e equipamentos serão incluídos nesse ambiente. É importante oferecer uma variedade de materiais e experiências em diferentes níveis de dificuldade. A escolha dos materiais é importante, porque fornece a motivação para a exploração e descoberta das crianças. Ambas as experiências internas e externas devem fornecer centros e espaços exploratórios. O ambiente de jogo deve permitir que as crianças façam escolhas e explorem as possibilidades de jogo. O ambiente de jogo deve refletir as experiências de vida diárias da criança.

Observe cuidadosamente quando as crianças começarem a usar os brinquedos, materiais e equipamentos. A observação é um processo contínuo, fornecendo informações sobre os interesses, habilidades e pontos fortes da criança e as oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento adicionais. A observação ajuda a identificar maneiras pelas quais os adultos podem construir e guiar o aprendizado. Ouça, repita, amplie e faça perguntas no momento certo, estenda a

observação natural das crianças fornecendo a

linguagem necessária para ajudar as crianças a articular o que elas vêm acontecer. Os adultos podem promover brincadeiras e oportunidades para descobertas expansivas; eles podem melhorar (ou facilitar) o brincar, encorajando as crianças a trazer seus interesses e experiências para a brincadeira. Os adultos podem fazer perguntas para expandir e melhorar o jogo. Auxiliar as crianças a reconhecerem os conceitos que surgem ao lidar com o ambiente, fazer hipóteses, reconhecer semelhanças e diferenças e resolver problemas. Fornecer conhecimento social, permitindo que as crianças aprendam o conhecimento físico e lógico-matemático que as ajuda a entender o mundo ao seu redor.

Brincadeiras de faz-de-conta, envolve a criança a interpretar ideias e emoções. As crianças encenam histórias que contêm diferentes perspectivas diferentes. Embora alguns estudos mostrem que esse tipo de brincadeira não aumenta o desenvolvimento infantil, outros descobriram que ele tem um grande impacto no uso da linguagem das crianças e na percepção das perspectivas dos outros. O faz de conta também pode ajudar na autorregulação de uma criança nas áreas da civilidade, atraso na gratificação, empatia e redução da agressão. Também pode melhorar as habilidades sociais, como empatia, resolução de problemas e comunicação.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, R. C.; PICKLER, L. Um estudo sobre a motivação e o estado de fluxo na execução musical. In: SIMPÓSIO DE COGNIÇÃO E ARTES MUSICAIS INTERNACIONAL, 4. 2008, São Paulo. Anais... São Paulo: USP, 2008. v. 1, p. 01-06.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social. Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02.1998. 85p.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brinquedos, desafios e descobertas. Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2005.

DORNELLES. Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo Brinca se você Brinca. In Carmen Craidy, Gládis E. Kaercher. Educação Infantil, Pra que te quero? Org. – Porto Alegre: ed. Artmed 2001.

KISHIMOTO. Tizuco Morchida. Jogos tradicionais infantis; O jogo a criança e a educação. Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes,1993.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009(a).

MOYLES, Janet R. A Excelência do Brincar. Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MONTESSORI, M. Pedagogia Científica. Tradução de AuryAzélioBrunetto. São Paulo: Editora Flamboyant, 1965.

PIAGET, Jean. Epistemologia Genética. Tradução: Álvaro Cabral. 3ª ed. Martins Fontes: São Paulo, 2007.

. Seis estudos de Piaget. Tradução: Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 25ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

. O nascimento da inteligência da criança. Editora Crítica: São Paulo, 1986.

. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação. Tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 4ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

VELASCO, Calcida Gonsalves, Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.

VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 10ª ed. São Paulo: Ícone, 2006. Cap.4.