emoções. Os educadores ,pais e crianças se relacionam e assim tem a finalidade de assegurar o desenvolvimento funcional da criança , tendo em conta as possibilidades da criança, e ajudar sua afetividade a se expandir e equilibrar-se, através do intercâmbio com o ambiente humano . São realizadas atividades motoras e emocionais a fim de estabelecer habilidades de desenvolvimento.

É brincando que a criança se descobre e consegue se expressar de maneira livre e saudável. A criança tem uma mentalidade semelhante à do artista, pois ambos ingressam facilmente no universo do faz de conta, aplicando o dom de fantasiar a tudo e fingindo que algo é, na verdade, alguma coisa bem diferente,ela inventa ,ela constrói ela faz e desfaz. A brincadeira pode ser representada por meio de várias formas,uma delas é simplesmente deixar a criança expor seus movimentos.

O brincar faz parte do ser criança, e isso é fantástico, pois tem expressivo efeito por si só, o brincar, além de auxiliar no desenvolvimento infantil, nas esferas emocional, intelectiva, social e física, demonstrando a sua fundamental importância neste período riquíssimo do ser humano, ou seja, a sua própria estruturação, a base construtiva do que tenderemos a chegar ao desencadear de nossas vidas, dando- nos o assegura mento necessário para progressão natural do ciclo humano.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, Sidirley de Jesus. Psicomotricidade, educação e reeducação. 2.ed. Blumenau: Livraria Acadêmica, 2000.

CRAIDY, Carmen; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva (org.). Educação Infantil Pra que te quero? Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

KYRILLOS, Michel Habib M.; SANCHES, Tereza Leite. Fantasia e criatividade no espaço lúdico: educação física e psicomotricidade. In: ALVES, Fátima. Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união. Rio de Janeiro: Wak, 2004. p.153-175.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MENDONÇA, Raquel Marins de. Criando o ambiente da criança: a psicomotricidade na educação infantil. In: ALVES, Fátima. Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união. Rio de Janeiro: Wak, 2004. p.19-34.

NEGRINI, Airton. Educação Pscicomotora. São Paulo: Ebrasa, 2003.

OLIVEIRA, Gisele de Campos. Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico. 4.ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.

PAÍN,Sara. Diagnóstico e Tratamento dos Problemas de Aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

SISTO, Firmino Fernandes. Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar. Petrópolis/RJ: Vozes, 1996.

VELASCO, Cassilda Gonçalves. Brincar: O Despertar Pscicomotor. Rio de Janeiro: Sprint,1996.

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70, 1968.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MAGALI PEREIRA DE MELO

RESUMO

O presente artigo tratará a respeito do brincar, do lúdico na aprendizagem. Assim, num plano mental, brincar não é puro divertimento. Supõe-se uma relação de domínio e triunfo entre a realidade psíquica e o mundo real no qual se vive, conferindo harmonia ao pensamento e ás emoções. Talvez por isso, quando se brinca, organiza ainda que intuitivamente e numa qualidade mágica o mundo inteiro e abre espaço para aprendizagem. A brincadeira é o material de que é feita a vida da criança. Este trabalho permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança reconhecer, compreender e construir seus conhecimentos. E o lúdico influencia o desenvolvimento cognitivo da criança. Dessa forma, falta aos professores analisar, globalmente, a própria prática docente e a cada aluno.

PALAVRAS CHAVES: Lúdico; Brincadeira; Jogo; Cognição; Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O trabalho a seguir tem como foco defender a importância do brincar na escola, por perceber que a brincadeira na escola, é compreendida apenas como entretenimento e não como estratégia de ensino-aprendizagem.

No Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil - RCNEI está incluída na legislação, o valor do brincar na estrutura educacional. A Declaração Universal dos Direitos da Criança declara, entre outras coisas que a criança tem o direito de brincar (BRASIL, 1997).

O termo lúdico tem aparecido frequentemente nas discussões sobre a nova perspectiva educacional voltada as séries iniciais do ensino fundamental. Tanto os professores quanto os teóricos da educação vem tentando esclarecer a importância do brincar nos anos iniciais de qualquer criança. Para Nogueira (2007,p.9):

Através de atividades lúdicas o educando forma conceitos, seleciona ideias, estabelece lógicas, integra percepções, faz estimativa, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimulando seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexões e enquanto função educativa proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento (NOGUEIRA, 2007, p.9).

Dentro da escola a brincadeira se faz presente em diversas situações e sob diversas formas. Muitas também são as concepções sobre o seu lugar e sua importância na prática pedagógica. A psicologia estuda o brincar e mostra que ele exerce um papel importante no desenvolvimento da criança e que ela satisfaz algumas de suas necessidades. Nas palavras de Tizuko Morchida Kishimoto:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância. A criança ao brincar e jogar se envolve tanto com a brincadeira, que coloca na ação seu sentimento e emoção. Pode-se dizer que a atividade lúdica funciona como um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, portanto a partir do brincar, desenvolve-se a facilidade para à aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal e contribui para uma vida saudável, física e mental.

O desenvolvimento deste artigo busca compreender a importância dos jogos e brincadeiras como subsídios eficazes na construção do conhecimento infantil através de estimulações necessárias na produção de sua aprendizagem. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Portanto, no presente estudo pretendo mostrar a importância do “lúdico” e como ele, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem ser importantes para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças.

O PODER DA RECREAÇÃO E DESENVOLVIMENTO LÚDICO NO ENSINO INTEGRAL

Para Smole (2007) a utilização dos jogos na escola não é algo novo, e é bastante conhecido seu potencial para o ensino e a aprendizagem em muitas áreas do conhecimento. O uso do jogo implica uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem, que permite alterar o modelo tradicional de ensino. O trabalho com jogos quando bem planejado

e orientado, auxiliam o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, 639 Revista Educar FCE - 35ª Edição - Outubro/2020 reflexão, tomada de decisões, argumentação e organização, que estão estreitamente relacionadas ao raciocínio lógico.

A mesma autora ainda argumenta que no jogo as habilidades desenvolvem- se porque, ao jogar, os alunos têm a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir a melhor jogada; refletir e a analisar as regras, estabelecendo relações entre os elementos do jogo e os conceitos. O jogo pode-se afirmar que, possibilita uma situação de prazer e aprendizagem significativa nas aulas. Além disso, o trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos de raciocínio e de interação entre os alunos, uma vez que, durante o jogo, cada jogador tem a possibilidade de acompanhar o trabalho de todos os outros, defender pontos de vista e aprender a ser crítico e confiante em si mesmo:

Todo jogo, por sua natureza, desafia, encanta, traz movimento, barulho e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, o caderno e o lápis. Essa dimensão não pode ser perdida apenas porque os jogos envolvem conceitos de matemática. Ao contrário ela é determinante para que os alunos sintam-se chamados a participar das atividades com interesse. Hoje sabe- se que, associada à dimensão lúdica, está a dimensão educativa do jogo. Uma das interfaces mais promissoras dessa associação diz respeito à consideração dos erros. O jogo reduz as consequências dos erros e dos fracassos do jogador, permitindo que ele desenvolva iniciativa, autoconfiança e autonomia. No fundo, o jogo é uma atividade séria, que não tem consequências frustrantes para quem joga, no sentido de ver o erro como algo definitivo ou insuperável (SMOLE, 2007, p. 12).

Piaget (1978) foi um dos principais estudiosos da brincadeira de faz-de- conta. Ele relacionou-a ao aparecimento e à evolução do símbolo. Para o autor, o desenvolvimento cognitivo ocorre em fases, as quais evoluem por meio do equilíbrio dialético entre a acomodação e a assimilação.

Winnicott (1975) defende que é por meio da apercepção criativa, mais do que qualquer outra coisa, que o indivíduo sente que a vida é digna de ser vivida. Em contraste, existe um relacionamento de submissão com a realidade externa, no qual o mundo em todos seus pormenores é reconhecido apenas como algo a que ajustar- se ou a exigir adaptação:

O faz-de-conta tem uma característica importante, que é marcada pelo brincar, em que as crianças criam possibilidades de entrarem no mundo adulto, sendo protagonistas de suas brincadeiras, realizando suas vontades e os objetos são usados como substitutos de outros. Ela brinca de ser a mamãe, o papai, o cachorro e representando esses papéis em situações variadas, fluindo sua liberdade de criação (BARBOZA & VOLPINI, 2015, p. 3).

Por isso, dentro da perspectiva piagetiana, diz-se que, no faz-de-conta, a brincadeira e o símbolo estão relacionados. Por não possuir a capacidade da linguagem desenvolvida, a criança pequena comunica seu pensamento por meio dos símbolos (CARRARO, 2003, p. 15).

A partir da imaginação, surge o brincar desde muito cedo. Por meio da curiosidade e brincadeiras livres e simples, o imaginário aparece e se transforma nos melhores brinquedos para a criança, sendo o brincar um dos responsáveis pelo desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem na infância. O professor pode enriquecer a sala de aula, para torná-la atrativa, de maneira lúdica e criativa, buscando chamar a atenção do aluno e aguçar a imaginação e o brincar nele já existente (OLIVEIRA et al, 2018, p. 2).

Corroborando o pensamento das autoras, Carraro (2003) sustenta que:

No início, a brincadeira caracteriza-se por uma simples assimilação funcional ou reprodutora, confundindo-se com os esquemas sensório motores que são reproduzidos pelo mero prazer de dominá-los e pelo sentimento de eficácia e poder. É o que Piaget (1978) chama de jogos de exercício. Após os dois anos de idade, a brincadeira deixa de ser predominantemente um pensamento objetivo que se submete às exigências da realidade externa, para vir a adquirir o caráter da imaginação. Assim, surge a brincadeira simbólica ou de faz-de-conta. Mais tardiamente, com a socialização, a brincadeira adota regras e aproxima-se cada vez mais do mundo real. São os jogos de regras. A brincadeira de faz-de-conta começa a declinar entre os quatro e sete anos de idade, quando se inicia uma aproximação maior com o real, ou seja, o símbolo acaba perdendo o seu caráter de deformação lúdica para se tornar uma simples representação imitativa da

realidade. Para Piaget, essa fase caracteriza-se por três aspectos: uma tentativa de ordenar as construções lúdicas em sequência, constituindo-se num progresso quanto às atividades lúdicas anteriores; uma crescente preocupação com a semelhança à realidade, representando o real da maneira mais fiel; e pelo início do simbolismo coletivo, em que os papéis se diferenciam cada vez mais e tornam-se complementares, caracterizando a brincadeira compartilhada (CARRARO, 2003, p. 16).

Vygotsky (2007) atribui um papel importantíssimo à brincadeira, especialmente ao brincar de faz de conta, considerado um verdadeiro "laboratório da infância". Nas brincadeiras de faz de conta as crianças criam a capacidade de imitar, imaginar, representar sem medo da imposição do adulto. A partir do mundo que ela cria, ela conseguirá entender e internalizar regras no mundo em que está inserida (OLIVEIRA & RUBIO, 2013, p. 2):

A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social (KISHIMOTO, 2003, p. 39).

Conceição (2010) endossa a teoria de Kishimoto, e vai além, ao afirmar que: Desta forma, dentro destes sistemas, o processo imaginativo encontra-se no topo da complexidade das funções pois nesta atividade de fantasia diferentes elementos estão envolvidos. Contudo, o componente afetivo presente tanto na imaginação quanto no pensamento real faz com que estas atividades possuem uma compreensível relação. Para um pensamento mais realista é necessária uma atitude mais livre da consciência para o afastamento da percepção primária e a internalização dos elementos dessa realidade, assim como na imaginação (CONCEIÇÃO, 2010, p. 35).

Essa dissociação caracteriza a representação, já que o objeto serve apenas para evocar a coisa ausente. Também para Vygotsky, a brincadeira de faz-de-conta é uma atividade representacional, já que a criança, ao representar um objeto por outro, passa a se relacionar com o significado atribuído ao objeto e não mais com o objeto propriamente dito. Na medida em que a criança é capaz de distinguir o objeto do seu significado, ela está representando. Assim, durante a brincadeira de faz-de--conta, a criança torna-se capaz de separar a percepção que tem dos objetos e pessoas do seu significado (CARRARO, 2003, p. 17).

JOGOS E BRINCADEIRAS NO ÂMBITO ESCOLAR

Domingos (2016) aponta que é a partir da brincadeira de faz de conta que a criança expressa seus sentimentos. Representa o que acontece em seu cotidiano por meio do Faz de conta na brincadeira. As crianças brincam de acordo com sua cultura, do jeito que aprendem, elas representam aquilo que vivencia em seu cotidiano. A mesma brincadeira é reproduzida de forma diferente em diversas culturas (p. 14):

Os autores em geral concordam que durante a brincadeira de faz-de-conta os objetos são transformados mentalmente (PIAGET, 1978; VYGOTSKY, 1984), bem como que existe uma evolução desde a manipulação inicial do objeto até o uso simbólico do mesmo. Quando ocorre este último, os objetos ou pessoas são representados, progredindo a brincadeira da ação inicialmente ligada aos objetos à ação gerada pelas ideias. A Teoria da Mente oferece outra forma de se entender a brincadeira de faz-de-conta. A mente se constitui como o principal diferencial entre as pessoas e as outras entidades. O conhecimento pela criança da natureza da mente lhe permite explicar o comportamento dos outros e predizer suas ações, remetendo-se às suas crenças, desejos, percepções, pensamentos, emoções e intenções. Alguns teóricos da Teoria da Mente (LESLIE, 1987, 1988; LILLARD, 1993; PERNER, 1991) acreditam que o faz- -de-conta poderia indicar um entendimento da natureza da mente. Assim, por exemplo, uma criança dá sentido ao comportamento de seu amigo de revirar sua caixa de brinquedos, supondo que ele quer um brinquedo em particular, que acredita que pode ser encontrado ali, que pretende brincar com ele e que vai sentir-se triste se não o encontrar. O faz-de- conta poderia evidenciar um entendimento precoce de que as pessoas têm representações mentais da realidade (CARRARO, 2003, p. 17).

ao observarmos as formas de imaginação relacionadas com a criatividade, orien-

tadas para a realidade, vemos que a fronteira entre o pensamento realista e a imaginação se apaga, que a imaginação é um momento totalmente necessário, inseparável, do pensamento realista (VYGOTSKY, 2007, p. 128).

Segundo Kishimoto (2008), o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, se apresenta como a linguagem própria da criança, através da qual lhe será possível o acesso à cultura e sua assimilação. É essencial ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança a socialização (KISHIMOTO, 2008, p. 64)

Para o autor (2008, p. 65), entende que: "O uso do brinquedo e ou jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil." Quando as situações lúdicas são criadas intencionalmente pelo adulto tendo em vista estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa".

Para o autor (2008, p. 65), entende que: "O uso do brinquedo e ou jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil." Quando as situações lúdicas são criadas intencionalmente pelo adulto tendo em vista estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa".

Desta forma, brincar é a capacidade de poder exprimir a linguagem, como também, a emoção, que proporcionam um despertar despertam, das ideias enunciadas, bem como um despertar, nos outros, idêntica como emoção; promovendo quaisquer estímulos ou disposição para receber experiências afetivas:

As crianças precisam brincar independentemente de suas condições físicas, intelectuais ou sociais, pois a brincadeira é essencial vida delas. O ato de brincar alegra e motiva, desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhecem objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e sons (KAERCHER, 20001, p. 108)

Passando pelo argumento de maior igualdade entre classes e sexos e o científico de mais inteligência e um comportamento social mais equilibrado, até mesmo o argumento político de maior participação na sociedade e na transmissão de valores para as gerações seguintes; apesar da enorme variedade de ideias e abordagens, todos esses argumentos concordam que um dos primeiros elementos que facilita o desenvolvimento do conhecimento do ser humano, e tem sido assim ao longo de sua existência como espécie, são as brincadeiras, o autor (2000) ressalta que:

O "brincar" não é simplesmente um meio de gastar energia ou passar o tempo, pois, "para além dos limites de ocupação puramente biológica ou física, é uma função significativa. No processo humano de brincar, relacionamentos são criados com objetos, situações e pessoas, o desenvolvimento cognitivo é aprimorado, especialmente para resolver problemas e criar novos conhecimentos (SANTIAGO, 2000, p. 12).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dessa pesquisa, pode-se constatar que ao longo do desenvolvimento da criança as relações mediadas passam a predominar sobre as relações diretas, o processo simples estímulo-resposta é substituído por um ato complexo, mediado.

Os mundos simbólicos das crianças podem ser trazidos por suas brincadeiras e da mesma forma pode ser ampliado por elas. Assim, entender os tipos de brincadeiras e jogos que mobilizam determinadas funções no desenvolvimento infantil pode ser de grande valia. Como foi visto, o brincar e as brincadeiras infantis se dão de forma espontânea tanto nas crianças com nós adultos.

O aprendizado deve acontecer dentro de um ambiente que seja agradável e atrativo aos aprendizes, além de respeitar os diferentes níveis de raciocínio e as habilidades que são próprias de cada etapa do desenvolvimento humano. Com a utilização dos jogos o professor pode propiciar aos alunos a vivência em equipe, desenvolver a criatividade e a imaginação, além de proporcionar oportunidades de autoconhecimento, de descobertas de potencialidades, promover a formação da autoestima e a prática de exercícios de relacionamento social. Mas, para isso ocorrer, deve estar convencido de que o jogo é um instrumento cognitivo e afetivamente significativo e que pode trazer enriquecimento das atividades pedagógicas (OLIVEIRA, 2003, pp. 123-124).

Dado o exposto, concluo esse artigo ressaltando a importância do desenvolvimento cognitivo no ambiente escolar, ampliando nos jogos e brincadeira a maneira de aprender e criar.