Paulo, 1983, no 45, p. 71-78, maio.

MOACYR, Primitivo. A instrução e o império: subsídios para a história da educação no Brasil (1823-1853). São Paulo: Editora Nacional, 1936.

MONARCHA, Carlos. Escola Normal da Praça: o lado noturno das luzes. Campinas: Editora da UNICAMP, 1999.

NAGLE, Jorge. A educação na Primeira República. In: FAUSTO, Boris (org.),

História geral da civilização brasileira. São Paulo: Difel, 1977, p. 251-291.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. 2. ed. rev., atual. e ampl. – Curitiba: Ibpex, 2012.

SAUD, Cláudia Maria Labinas Roncon. Com a palavra, as crianças: os sentimentos de alunos e alunas da 1ª série do Ensino Fundamental. In: Almeida, Laurinda Ramalho de; Mahoney, Abigail Alvarenga (Orgs.). Afetividade e aprendizagem: Contribuições de Henri Wallon. 2 ed. São Paulo: Loyola, 2009.

SILVA, Rose Neubauer et al.. Formação de professores no Brasil: um estudo analítico e bibliográfico. São Paulo: Fundação Carlos Chagas, REDUC, 1991.

SIQUEIRA, Elizabeth M. Luzes e sombras: modernidade e educação pública em Mato Grosso (1879-1889). Tese de Doutorado em História da Educação. Instituto de Educação da Universidade Federal do Mato Grosso, 1999.

TANURI, Leonor M. O ensino normal no estado de São Paulo: 1890-1930. São Paulo: Faculdade de Educação da USP, 1979.

VIDAL, Diana G. O exercício disciplinado do olhar: livros, leituras e práticas de formação docente no Instituto de Educação do Distrito Federal (1932-1937). Tese de Doutorado em Educação. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 1995.

BRINCADEIRAS E JOGOS SIMBÓLICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL EXPLORANDO O LÚDICO E O COGNITIVO

ANDRÉIA SANDRINI SOUZA

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo nos levar a uma compreensão de como as brincadeiras e jogos simbólicos na educação infantil são importantes para a exploração do lúdico e do cognitivo, a saber, que durante o processo de desenvolvimento a criança está apta para a construção de sua identidade, levando-se me conta também a questão da afetividade que por sua vez é de extrema importância para que ocorra a aprendizagem, contudo na educação infantil certamente promover ações que fomentem o processo de construção que garante a elas uma aprendizagem saudável é, que se torna imprescindível através das brincadeiras e jogo.

Palavras-chave: Brincadeiras; jogos, educação infantil; lúdico; aprendizagem.

ABSTRACT

The present article aims to lead us to an understanding of how play and symbolic games in early childhood education are important for the exploration of the playful and

cognitive, namely, that during the development process the child is able to build his / identity, taking me also into account the issue of affectivity, which in turn is extremely important for learning to occur, but in child education certainly promote actions that foster the construction process that guarantees them a healthy learning is, that is makes it indispensable through play and games.

Keywords: Jokes; games, early childhood education; ludic; learning

INTRODUÇÃO

Compreender e refletir sobre a importância das brincadeiras e dos jogos simbólicos na educação infantil bem como explorar o lúdico e o cognitivo é algo bastante complicado, ou seja, não é uma tarefa muito fácil, para alguns professores, haja vista que os mesmos podem entender que as brincadeiras e os jogos simbólicos não passem de mero momento de diversão para as crianças, o que não é verdade.

Assim o desenvolvimento infantil depende da relação que elas têm com as brincadeiras e com jogos, sejam eles simbólicos ou não, mas as características do brincar enquanto forma de diversão, vai muito mais além de uma simples orientação, ou seja, ela necessita estar bem para poder entender que as atividades pedagógicas propostas pelo seu professor têm tudo haver com a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, que, justifica dentro do processo educativo recursos que auxiliem a criar possibilidades além de demonstrar habilidades no ato de brincar, sendo as mesmas relevantes nos projetos pedagógicos, o que contribui de maneira bastante significativa para que a criança realmente sinta que o ambiente em que ela está inserida é de fato um ambiente cheio de harmonia, e estabeleça uma conexão com o seu universo infantil de uma maneira geral, fazendo com que o seu acolhimento lhe garanta segurança.

Todavia as relações de afetividade no processo da aprendizagem através dos jogos e brincadeiras na educação infantil são indispensáveis para que haja fortemente uma interação entre crianças e adultos, sejam eles da equipe escolar ou da própria família. Contudo, a escola tem o seu papel na formação do ser humano e, constitui uma referência social muito grande, pois quando o professor atua como mediador para que o processo ensino aprendizagem ocorra é sinal de que o seu olhar estará sempre atento aos acontecimentos a sua volta, considerando a importância das brincadeiras e jogos simbólicos durante todo o tempo em que a criança estiver no ambiente educacional, estabelecendo para isso uma ampla margem de confiança entre a criança e os espaços em que se utiliza para brincar e se desenvolver, como é o caso do faz de conta, ela usará de uma ferramenta importantíssima para brincar, ou seja, a sua imaginação, fértil e bastante aguçada.

1. A EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS SIMBÓLICOS

Como já sabemos é por meio das brincadeiras e dos jogos simbólicos que as crianças conseguem representar o seu universo infantil, contudo, elas criam a possibilidade de explorar o mundo que as cercam, interpretando através da imitação a realidade vivenciada por elas nos ambientes de educação infantil, porém é de extrema importância estimular o brincar nesses espaços, sempre

as aproximando umas das outras favorecendo o seu desenvolvimento cognitivo, estabelecendo para tanto uma interação social que seja capaz de enriquecer o seu aprendizado.

Conforme Wallon (1989) nos diz que:

[...] os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações. (WALLON, 1989.p.98).

São diversas as contribuições que elas encontram nas brincadeiras e nos jogos simbólicos e um dos mais importantes para elas são o faz de conta que favorece uma ressignificação do brincar, estimulando-a e explorando inúmeras possibilidades, aproveitando para esse fim o seu prévio conhecimento, embora possa não ficar muito claro, para elas o porquê de certas brincadeiras, mas, na realidade acabam encontrando uma maneira objetiva em seu brincar.

Segundo Kishimoto (1997) nos afirma:

[...] se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1997. p.36).

Assim a autora nos mostra que a brincadeira ou o jogo são um instrumento de grande importância tanto para a aprendizagem quanto para o desenvolvimento infantil, uma vez que ela aprende espontaneamente.

Constituir a autonomia delas nos jogos simbólicos é bastante comum nos espaços escolares e sua prática torna-se uma característica intrínseca a elas, que são na verdade as verdadeiras protagonistas dessa ação educativa, na qual os professores propõem o compartilhamento em vários momentos do cotidiano explorando a convivência além de propor também que elas alcancem seu próprio estágio de aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (1993):

[...] 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).

Quando a criança brinca na escola acreditamos ser diferente do brincar em qualquer outro lugar, passando a ter por isto ouro significado, embora a finalidade da brincadeira na escola ganhe outro sentido, mas não tão distante da intencionalidade pedagógica na qual ela é empregada nos ambientes de educação infantil.

Para isso Friedmann (1996) nos diz que:

[...] é através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de autoexpressão: ao reproduzir os diferentes papéis a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. (FRIEDMANN, 1996, p. 56).

Dessa forma tanto as brincadeiras quanto os jogos contribuem para que ocorra o desenvolvimento da criança, criando uma oportunidade de aprendizado que fomente a um ambiente propicio ou favorável para que as atividades lúdicas ganhem cada vez mais

espaço.

2. AS BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS PARA O ALCANCE DO LÚDICO E DO COGNITIVO

Em parte nós educadores compreendemos a estrutura que comporta o brincar para as crianças, no entanto, quando a relacionamos com as demais atividades na educação infantil fica claro o propósito de se trabalhar atentamente as brincadeiras, embora o processo cognitivo ou lúdico somente ocorra quando nós passamos a observar e dar o devido valor ao ato de brincar.

Na realidade é a criança quem decide como ela quer brincar, de que jeito, suas ações são únicas e fazem parte de seu imaginário, que contempla interações culturais que ela estabelece com meio, apropriando-se das brincadeiras de maneira clara simples e objetiva.

Conforme Corsino (2009) nos destaca que:

[...] à medida que as crianças crescem, ampliam suas formas de brincar, interessando-se e compreendendo cada vez mais os jogos com regras, que lhes abrem outras janelas para a experiência lúdica, as interações sociais e a construção de novos conhecimentos.

(CORSINO, 2009, p.79).

Partindo desse pressuposto quando nós utilizamos as brincadeiras para alcançarmos a exploração do lúdico e do cognitivo podemos afirmar que estamos agindo corretamente, pois, na medida em que a criança se desenvolve aprimora os seus conhecimentos é será a partir do que lhe é apresentado que ela consegue chegar a um patamar um pouco mais alto.

Todavia o processo de brincar é pra a criança uma riqueza imensurável que auxilia no processo de construção da identidade dela, desde que passamos a ter uma melhor compreensão de como interagir junto com as crianças, assim, precisamos rever nosso conceito de brincar que é fundamental para o seu desenvolvimento de uma maneira geral e global.

Segundo nos diz Oliveira:

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 ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil e acordo com as nossas práticas certamente alcançaremos o nosso objetivo, nesse contexto o ato de brincar se assemelha ao processo da aprendizagem que a faz conciliar com a sua capacidade de conhecimento, apontando dessa maneira a criação de novos vínculos efetivos, estabelecendo o contato com todo o processo pedagógico a sua volta.

Contudo, as relações de interação da criança com o meio na qual está inserida é muito importante, haja vista que é através desses espaços da educação infantil que socialmente elas expõem suas individualidades e particularidades, fazendo o uso de suas ferramentas principais que são o lúdico e o cognitivo que pontualmente ocorre de forma natural realçando com amplitude sua permanência nesse ambiente educacional, oferecendo a si mesma a oportunidade de

crescimento a partir das brincadeiras.

Conforme Vygotsky (1998) nos diz:

Ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. (VIGOTSKY, 1998, p. 139).

Assim quando a criança brinca ela consegue extrair de sua imaginação lúdica tudo aquilo que vivencia em seu cotidiano, passando a controlar emocionalmente suas emoções bem como suas atitudes dentro do ambiente escolar que oportuniza a elas a garantia da afetividade entre si.

3. BRINCADEIRAS INFANTIS: UMA VISÃO LÚDICA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Para a criança os aspectos do ato de brincar vão muito mais além de uma simples brincadeira e o desenvolvimento social e cultural acontecem naturalmente desde que se respeite o tempo que cada criança tem para se desenvolver, o que na prática facilita o processo da aprendizagem, dando uma conotação lúdica do papel das brincadeiras nesses ambientes, auxiliando-as na aquisição de uma linguagem que transmita a construção de conhecimento, corroborando com a socialização, além de preparar o caminho para o desenvolvimento pessoal como um todo.

Para Oliveira (2000):

[...] no brincar, as crianças vão também se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação nas brincadeiras. (OLIVEIRA, 2000, p. 101).

Dessa maneira o desenvolvimento integral das crianças ocorre quando se busca como brincar, isto é, quando o professor interage com as crianças demonstrando o conceito das brincadeiras, sobretudo, quando da realização de uma atividade de faz de conta, que envolva a capacidade de relacionar-se com o outro.

Em outras palavras sempre que buscamos novas experiências no campo da educação infantil isso nos deixa claro o quanto se é importante integrar uma comunicação com brincadeiras, brinquedos ou jogos simbólicos para se alcançar de fato o objetivo proposto das atividades pedagógicas, construindo paulatinamente as características afetivas, cognitivas, sociais e por fim psicomotoras, atrelando o compromisso de não esquecermos qual é o nosso verdadeiro papel na educação infantil.

Assim Ferreira (2001) nos diz que:

[...] a criança é autora do seu próprio desenvolvimento, mas precisa de mediador cuja principal figura é o professor (FERREIRA, 2001, p. 85).

Em relação aos desafios cognitivos podemos entender ser necessário que o professor considere que o papel do lúdico pode ser visto como uma ferramenta que facilita o processo da aprendizagem, e é através das brincadeiras que as crianças encontram essa ação, que caracteriza certas habilidades que podem ser por ora desenvolvidas dentro dos objetivos que foram propostos pelo professor, ficando a cargo dele, que será o mediador dessa ação, uma resposta rápida quanto

da questão das formas de brincar, adequando essas propostas aos interesses de suas crianças.

Conforme nos afirma Oliveira (2000):

Uma situação lúdica pode ser vista como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal de características pessoais e grupais, quer sociais, morais ou intelectuais em suas múltiplas combinações. (OLIVEIRA, 2000, p.23).

Podemos considerar, no entanto que o lúdico cumpre um importante papel na educação infantil, por exemplo, podendo ser utilizado como um recurso pedagógico capaz de estimular de uma maneira geral a aprendizagem das crianças, e as brincadeiras ganham um status para isso, haja vista que ao brincar livremente elas já conseguem desenvolver certos valores que mais adiante serão agregados em sua vida, influenciando decisivamente no equilíbrio emocional e psicológico de cada uma delas, ampliando-se a percepção motora e social, além de também fortalecer de uma forma mais robusta e significativa à construção de sua identidade, tornando-a mais segura de si mesma e contribuindo para a formação de sua personalidade.

De acordo com Rojas (2009) que nos afirma:

Brincar é experiência fundamental para qualquer criança em qualquer idade, especialmente para as com idade entre três e seis anos, que brincam para viver e interagem com o real, descobrindo o mundo que as envolve, [...] destarte há necessidade de o professor poder ampliar significativamente, as vivências das crianças com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com as demais crianças. (ROJAS, 2009, p. 56).

Assim, todas as relações entre brincadeiras serão oportunas para que a criança se desenvolva, e interagindo com as demais proporciona de maneira ilimitada a troca de experiências em seus mais diferentes aspectos culturais.

Dessa maneira Wajskop (1995) nos diz que:

[...] dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos alunos. (WAJSKOP, 1995, p. 25).

Igualmente nos referimos aos espaços propícios para que aconteça a aprendizagem, em que o professor irá preparar o território infantil da criança para que todo o percurso metodológico planejado anteriormente siga por caminhos que ofereçam não somente a ela, mas ao educador uma real situação que amplie a capacidade da criança de brincar, criar e recriar ações que torne a brincadeira em algo diferente naquele momento, até mesmo pelo fato de uma descoberta lúdica ela encare a construção de seu conhecimento, contextualizando dentro de um de faz de conta real, adquirindo de forma significativa o seu pleno desenvolvimento global.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando nos relacionamos diretamente com as brincadeiras e jogos simbólicos passamos a entender um pouco do universo infantil, e isso é importantíssimo para que as crianças se desenvolvam, e consigam principalmente demonstrar o interesse em participar de todas as atividades propostas dentro do currículo pedagógico, porém cabe mais uma vez ressaltar a importante ferramenta

que os professores têm a mão que é a exploração do lúdico e do cognitivo, por parte delas, e saber utilizar com maestria, essa ferramenta é algo assim surpreendente, haja vista que, amplia de forma integral o seu aprendizado desde a primeira etapa da Infância, garantindo a aprendizagem em cada etapa da educação infantil, o que vale ressaltar aqui é também os espaços dentro do ambiente educacional que não pode deixar de oferecer junto com as brincadeiras e jogos de faz de conta, por exemplo, o envolvimento dela com o meio em que está inserida, ou seja, ela sendo protagonista dessa ação é bastante capaz de compreender cada momento do seu imaginário infantil.

Todavia a presença do lúdico e do cognitivo através das brincadeiras, brinquedos ou jogos simbólicos auxilia em seu desenvolvimento de maneira global, sendo fato que, as crianças assumem seus papéis de verdadeiros protagonistas em cada canto dos espaços que são dispostos a elas, e compete ao professor proporcionar uma maior segurança quando da interação criança-criança ou até mesmo criança-adulto.

Contudo o olhar do professor precisa estar voltado para o enriquecimento social delas, levando-se em consideração a amplitude das brincadeiras e dos jogos simbólicos na educação infantil, e mesmo assim aos professores de educação infantil necessita rever a intencionalidade com que ela assemelha o protagonismo infantil, em especificidade de cada ação e momento, lhes assegurando, portanto, todas as condições necessárias para que ocorra o pleno desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e social das crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORSINO. Patrícia. Educação Infantil: cotidiano e políticas. Campinas, Autores Associados, 2009.

FERREIRA, M. Ação psicopedagógica na sala de aula: uma questão de inclusão.

São Paulo: Paulus, 2001.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.

Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

ROJAS, Jucimara. Educação lúdica: a linguagem do brincar, do jogo e da brincadeira no aprender da criança. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2009.

VIGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.

WALLON, H. Origens do pensamento na criança. São Paulo: Manda, 1989.