EXPLORANDO O MUNDO ATRAVÉS DA BRINCADEIRA: A RELEVÃNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VANESSA REIS MENEZES

RESUMO
Este artigo destaca a importância do brincar na educação de primeira infância. Aborda como a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral das crianças nessa fase crucial. Discute a relevância das atividades lúdicas na promoção do aprendizado, tanto cognitivo quanto socioemocional, ressaltando como o brincar estimula a criatividade, a imaginação e as habilidades sociais das crianças. Além disso, enfatiza o papel dos educadores na criação de ambientes propícios para o brincar, tanto dentro quanto fora da sala de aula, e destaca a necessidade de valorizar essa abordagem na educação infantil para garantir um desenvolvimento saudável e feliz das crianças.

PALAVRAS CHAVES: Educação infantil, brincar, desenvolvimento, aprendizado, ludicidade

INTRODUCÃO

Brincadeira é uma questão séria, pois ao se engajar em atividades lúdicas, a criança expressa-se, interage e adquire habilidades fundamentais para compreender o mundo que a cerca e moldar sua personalidade. Ao recriar situações do cotidiano, ela se expressa e aprende, destacando a importância do brincar como uma forma de desenvolver sua capacidade criativa, de se relacionar e de se comunicar.

A abordagem lúdica no processo de aprendizagem na educação infantil é de suma importância, pois permite que o aluno explore sensações e emoções essenciais para o seu desenvolvimento. Ao brincar, a criança não apenas se diverte, mas também constrói sua identidade e aprende a lidar com as complexidades do mundo. Portanto, o brincar, por estar intrinsicamente ligado ao desenvolvimento infantil, deve ser integrado ao contexto escolar como uma ferramenta que auxilia no processo de ensino e aprendizagem.

Este artigo irá discutir como o brincar na educação infantil muitas vezes é relegado a um segundo plano, sendo visto apenas como uma forma de entretenimento ou de preencher o tempo ocioso das crianças. A brincadeira é uma forma extraordinária de aprendizado, além de promover a interação entre os pequenos. Nesta fase crucial do desenvolvimento, a criança está constantemente explorando e aprendendo coisas novas, sendo o brincar fundamental para seu desenvolvimento social e cognitivo.

Muitos adultos, incluindo pais e educadores, tendem a se concentrar apenas no aspecto pedagógico, enxergando a escola como um ambiente estruturado para aprendizado, enquanto consideram o jogo e a brincadeira simplesmente como formas de lazer. Este artigo visa provocar uma reflexão entre pais e educadores, incentivando-os a adotar uma postura que reconheça o lúdico como uma ferramenta eficaz de aprendizagem.

Diante desse cenário, o artigo se propõe a explorar a seguinte questão: a escola de educação infantil deve ser vista como um espaço para brincar e aprender, ou para aprender brincando? Nesse sentido, busca-se investigar qual é a contribuição do método lúdico para o desenvolvimento infantil. Espera-se que este artigo seja útil para escolas, pais e educadores, ao estabelecer as relações entre a criança e o ato de brincar, e ao analisar os fatores que, por meio da brincadeira, promovem o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo das crianças.

O BRINCAR NA SOCIEDADE

É com carinho e uma pitada de nostalgia que recordamos os dias de infância, marcados por momentos de pura alegria e amizade, que se fortaleciam através das brincadeiras e da presença dos pais, que se reuniam com os vizinhos enquanto nós nos divertíamos.

O ato de brincar é tão essencial para a criança quanto comer e dormir. Através das brincadeiras, a criança desenvolve uma compreensão de si mesma, dos outros e do mundo ao seu redor.

Segundo Kishimoto (2004, p. 15), os jogos tradicionais são parte integrante da cultura de um povo, transmitindo características

únicas ao longo das gerações e tornando-se uma expressão cultural sempre presente na vida cotidiana das crianças.
Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014 3 produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.
A cultura é algo que pertence a todos e compreende objetivos comuns, brincar é a primeira forma de cultura, uma linguagem pela qua l nos expressamos e nos apossamos gradativamente. Desde a antiguidade os seres humanos jogam e brincam entre si, o jogo acompanhou a evolução histórica e esteve presente em todas as civilizações. É certo que ao longo do tempo, esses jogos vão agregando novas características e mudanças, pois é resultado das interações que os indivíduos fazem durante o uso de tais práticas.

A compreensão das brincadeiras e recuperação do sentido lúdico de cada povo depende do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e seu espaço. (Kishimoto, 2004, p. 63)

Kishimoto (2004) também descreve as influências que os portugueses, negros e índios inseriram na cultura infantil brasileira: os portugueses trouxeram os versos, adivinhas, parlendas, lendas, alguns jogos e brinquedos como os jogos de saquinho, amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros; a influência negra contribuiu com os jogos simbólicos e os índios instituíram as brincadeiras junto à natureza e aos animais. Essas influências são resultados do contato que existiu entre esses diferentes povos quando se encontraram em nosso país. Com essa interação, podemos visualizar uma grande variedade de jogos, brinquedos e brincadeiras que fazem parte não só da cultura infantil popular do Brasil, mas que também aparecem e permanecem no contexto social de outros povos. O jogo e a brincadeira têm uma função sócio-cultural e educacional, segundo Huizinga apud Darido e Rangel (2003):
O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana".
Ariés apud Marcellino (2006) argumenta que para os adultos, o brincar não era importante para a formação das crianças, a criança que brincava e jogava não produzia, pois seu prazer estava no brincar e este não interessava para sociedade. O autor ainda nos mostra como os jogos e as brincadeiras eram praticados sem distinção de idade ou classe social. Porém, a partir dos surgimentos dos sentimentos da infância, "a escola e a família retiraram juntas a criança da sociedade dos adultos". Com o surgimento da modernidade, a sociedade passou a estimular a convivência das crianças com outras crianças, principalmente por meio da escola, tirando-as das atividades de trabalho. No passado as crianças tinham maior liberdade para brincar, mais espaço e mais tempo, nas ruas e praças as pessoas se encontravam para brincar, correr, jogar e aprender uns com os outros.

Os jogos tradicionais infantis aparecem de forma mais abundante no cotidiano dos agrupamentos infantis de tempos passados, marcados por um ritmo de vida mais lento. (Kishimoto 2004, p. 81)

Atualmente, por falta de espaço e segurança nas ruas, os jogos e brincadeiras na vida das crianças tem se limitado ao espaço da escola, pois até mesmo em casa as crianças têm sofrido influência da mídia e dos brinquedos eletrônicos e quando não é isso, é a falta de tempo da criança que tem atividades programadas para o dia todo (natação, inglês, judô, etc.) que não lhe sobra tempo para brincar, restando apenas o espaço da escola. Preenchido por obrigações e deveres, o tempo e o espaço para a criança brincar e criar estão cada vez menores, impedindo-as de se tornarem autônomas e de fazerem suas desco-

bertas.

A preferência por brincadeiras de rua, presente na memória desses antigos moradores de São Paulo, mostra o poder dos jogos tradicionais infantis, perpetuados pela oralidade e pela apropriação do espaço coletivo. (Kishimoto 2004, p. 82)

Percebemos que o ritmo de vida mudou, refletindo mudanças no modo de brincar da criança, as brincadeiras de rua quase não acontecem mais, a urbanização e a violência trouxeram uma nova caracterização das ruas, que já não são adequadas para a permanência das crianças. Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014 5 Essa mudança no contexto social influi diretamente na forma de brincar de nossas crianças, as próprias limitações de espaço físico fizeram com que as crianças passassem a brincar em seus quintais (quando este espaço existe), dentro de casa, com brinquedos industrializados, jogos eletrônicos e o computador. Influenciados pela mídia, as crianças desejam possuir vários brinquedos, as novidades surgem dia após dia e os brinquedos rapidamente vão perdendo sua especialidade, sendo necessária a substituição destes por outros mais arrojados, com várias funções e atrativos. Kishimoto (2004) aponta para a questão social que influencia no poder de aquisição de brinquedos:

As condições sociais das crianças ricas estão associadas à utilização de brinquedos industrializados ou artesanais e das crianças pobres, a brinquedos construídos a partir de materiais facilmente disponíveis na natureza, como o barro (Kishimoto, 2004, p.87).

As crianças de nível social mais elevado têm maior acesso a diferentes tipos de brinquedos e atualmente vêm adquirindo diversos jogos eletrônicos, vídeos-game, jogos para o computador, brinquedos que permitam a atividade em grupos ou sozinho. Entretanto, podemos observar que houve o aumento da variedade de brinquedos industrializados disponíveis no mercado, tornando acessível a aquisição de diversos brinquedos às diferentes camadas sociais, onde não somente os ricos possuem essa possibilidade, mas também as crianças menos favorecidas. Segundo Almeida (2003, p. 37), ainda vale lembrar que, considerando a realidade em que a criança vive não se pode esquecer que o brinquedo tem se tornado objeto de consumo, a brincadeira tem perdido seu objetivo lúdico por conta dos brinquedos contemporâneos, a criança não brinca mais, não explora, não cria, nem representa concretamente seus pensamentos, valores, pois tudo já vem pronto, a criança torna-se espectadora do "objeto brinquedo" e não interage com o mesmo. Neste sentido, Wamser (2005, p. 11) também afirma:

A contemporaneidade nos tem revelado uma infância cada vez mais tecnológica. As crianças desde a mais tenra idade dominam o uso de computadores, aparelhos eletrônicos e celulares. Como consequência disso, para muitos de nossos educandos, o ato de brincar ocorre quase que exclusivamente de modo eletrônico e virtual. Quando essa realidade é com o que sonham.

Com o avanço da tecnologia e a introdução do computador no ambiente social, esse recurso tem entrado cada vez mais cedo ao acesso das crianças, seja nas casas ou na escola. Um produto inovador, transmissor de informações e influente nas relações sociais, o computador apresenta uma nova face da realidade. Por mais atrativo que seja o brinquedo eletrônico ou virtual, se a criança não tiver prazer nele, este não terá valor algum, pois sua validade depende do interesse da criança. Muitas vezes a criança se vê obrigada a brincar sozinha, ou porque mora longe de outras crianças, ou mora em apartamentos que não dispõem de espaços, em lugares movimentados, que não permitem brincadeiras ao ar livre ou em grupos. Diante dessa realidade, a criança também é estimulada a assistir desenhos na televisão, filmes infantis, como forma de brincar, resultado da transformação da sociedade, como ela não pode brincar na rua ou com outras crianças, esta é uma alternativa assertiva na opinião de muitos pais, preocupados com a segurança de seus filhos. A televisão ajuda na construção da identidade, das relações sociais entre as crianças, os adultos e o mundo. Quando a criança assiste aos desenhos, ela relaciona o real com o imaginário, misturando a fantasia e a imaginação com o mun-

do real. O problema é que o fio condutor dos desenhos é na maioria das vezes a violência e o consumo, e a criança precisa de outras alternativas para lidar com seus conflitos. É preciso estimular a reflexão de pais e educadores, atentando para as mudanças que vêm ocorrendo na sociedade e a influência que esta tem sobre a educação dos alunos. Se por um lado todo este avanço tecnológico tem oferecido conforto, praticidade à população, o mesmo é responsável por um estilo de vida mais sedentário e menos ativo. Sendo assim, a criança não tem oportunidade para desenvolver seu pensamento, sua criatividade, pois todas as informações já vêm prontas, a criança não precisa pensar, não interage com brinquedo. Uma boa alternativa é incentivar a criança a realizar em casa as brincadeiras e jogos, estimulando-as a compreender e vivenciar o brincar como forma de aproveitar o tempo.

JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

Conforme apontado por diversos autores, como Kishimoto (2003), Negrine (2002), Froebel e Huizinga apud Kishimoto (2003), o conceito de jogo abrange uma série de definições teóricas e questionamentos sobre sua origem. É relevante para nosso estudo entender que o jogo pode variar desde atividades simples até aquelas que demandam maior concentração, com regras complexas, por exemplo. Além disso, nos jogos, a criança pode criar situações imaginárias ou simbólicas.

Negrine (2002, p. 46) destaca a relação do simbolismo com os aspectos biológicos da mente humana e sua evolução, ressaltando a importância do exercício no desenvolvimento da autoimagem da criança.

Kishimoto (2003) destaca que, no início do século XIX, o jogo foi introduzido como inovação pedagógica por Froebel, tornando-se parte integrante da Educação Infantil. Froebel enfatizou a importância do jogo livre para o desenvolvimento infantil, mas também propôs o uso do jogo como ferramenta educacional.

Huizinga, citado por Kishimoto (2003), destaca as características sociais do jogo, como o prazer do jogador, a natureza não seria da ação, a liberdade do jogo em relação aos aspectos cotidianos, a existência de regras, seu caráter fictício ou representativo, e sua limitação temporal e espacial. O jogo promove a integração social da criança e também ajuda na internalização de regras.

Kishimoto (2003, p. 40) ressalta a importância dos jogos de construção, que enriquecem a experiência sensorial, estimulam a criatividade e desenvolvem habilidades na criança. Fromberg, citado por Kishimoto (2003, p. 6), acrescenta características como simbolismo, significação, atividade voluntária, regras implícitas ou explícitas e episódica ao jogo infantil.

Quanto ao brinquedo, este é considerado parte integrante da vida da criança e está ligado ao ato de brincar. Silva (2004, p. 25) destaca que o brinquedo é uma produção cultural da criança, que o cria e recria de acordo com sua imaginação e contexto. Tudo o que a criança utiliza para fazer experiências, expressar-se e lidar com seu mundo pode ser considerado um brinquedo.

Wajskop (2007) ressalta que o brinquedo propicia a imaginação de situações e histórias diferentes, sendo associado a um contexto cultural específico.

O brinquedo pode ser tanto industrializado quanto criado pela criança, sendo sua definição determinada pela própria criança durante o momento de brincadeira.

A brincadeira é a expressão do lúdico em ação, onde a criança cria, recria, inventa e usa sua imaginação. Ela é fundamental para a construção do conhecimento e dos valores da criança, proporcionando experiências ricas e diversificadas. Durante as brincadeiras, as crianças podem experimentar diferentes papéis, resolver conflitos internos, desenvolver a autoconfiança e a criatividade. O papel do educador é de facilitador nesse processo, orientando e direcionando quando necessário, mas permitindo que as crianças sejam responsáveis por suas próprias brincadeiras.

O BRINCAR E O JOGO NA ESCOLA

As crianças aprendem através da relação com outras pessoas, além do contato com os objetos e com o meio ambiente, explorando e vivenciando, esses materiais. Segundo Felipe (2001, p. 28), Piaget, Vigotsky e Wallon tentaram mostrar em suas obras a capaci-

dade de conhecer, aprender e construir que ocorre por meio das trocas e interações entre sujeito e o meio. Sobretudo, o autor destaca as contribuições dessa relação no sentido de desenvolver a capacidade afetiva, a sensibilidade e a autoestima, o raciocínio, o pensamento e a linguagem no desenvolvimento da criança, quando interage consigo, com os objetos e com os outros. A propagação dos jogos na área educacional se deu no século XVI como apoio à prática pedagógica, e tinha como objetivo, a aquisição de conhecimentos diversos e a partir daí, conquista seu espaço definitivo na educação infantil.

Entretanto, nos processos de expansão, a pré-escola acabou cerceando o jogo livre proposto inicialmente por Froebel e criou condições para o aparecimento dos jogos didáticos e educativos, com finalidades definidas. O processo gradual de escolarização acabou dando uma nova forma ao jogo pré-escolar; um jogo aliado ao trabalho escolar, um jogo que visa à aquisição de aprendizagens específicas, definidas a priori, tais como forma, cor, números, além de comportamentos mais amplos e complexos como cooperação, socialização, autonomia entre outros. (Kishimoto 2002, p. 27 e 28)

Considerado como essencial, o brincar na escola muitas vezes perde seu espaço dando lugar a outras ações pedagógicas. O jogo passou a ter um valor educativo a partir do século XIX, com as contribuições de Froebel apud Kishimoto (2003, p. 16), em sua teoria ele enfatiza o valor do jogo livre como forma do desenvolvimento infantil, mas não descarta o jogo como o material educativo para auxiliar na aquisição do conhecimento. Surgem então, debates a esse respeito, alguns estudiosos defendem que o jogo deve ser livre, enquanto outros acreditam que deveria ser direcionado. A partir dessa relação, da necessidade de brincar (livre) e a tarefa de educar (direcionado) surge então o jogo educativo: mistura de jogo e de ensino, um meio de instrução, um recurso de ensino para o professor e ao mesmo tempo um fim em si mesmo para criança que só quer brincar. (Girard apud Kishimoto 2003, p.18). O desequilíbrio dessas funções causa ou a falta do ensino (só o jogo), ou a falta do jogo (só ensino). Segundo Campagne apud Kishimoto (2003, p. 19 e 20), o jogo utilizado como suporte pedagógico deve ser pensado e bem elaborado, pois se não for, perde sua função lúdica quando empregado inadequadamente, para isso sugere critérios para escolha de brinquedos para a prática pedagógica: o brinquedo deve ter valor experimental, que permita a exploração e manipulação; valor da estruturação, que dá suporte à construção da personalidade infantil; valor de relação, onde a criança entra em contato com seus pares e adultos, com objetos, e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações; e o valor lúdico, avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação. Utilizando-se destes critérios na escolha do jogo para uma situação de aprendizagem o professor consegue obter bons resultados de acordo com as metas pedagogicamente traçadas. Quando brinca, a criança pensa e se organiza para aprender aquilo que está no momento de aprender, na brincadeira espontânea a criança cria, escolhe e organiza seus brinquedos, lidando com o mundo à sua maneira e aprendendo o que ela quer aprender. Neste sentido, vale ressaltar nas palavras de Almeida (2003, p.37 e 38):

"O brinquedo faz parte da vida da criança, simboliza a relação pensamento-ação e torna possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e faz parte da vontade de crescer e desenvolver-se. Ao brincar com as bonecas a criança descarrega seus sentimentos, exprime suas necessidades de afeto. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento."

Com este apontamento percebe-se a importância do brincar como forma da criança expressar-se e desenvolver suas habilidades de criação, de relacionar-se e de interagir. A criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didático-pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando. O ideal, de acordo com nossa vivência, é que as escolas de educação infantil devem ter espaços e re-

cursos que promovam a hora da brincadeira livre e dirigida. Livre: onde a criança se expressa e desenvolve sua criatividade, o professor não interfere, apenas observa e nesse brincar espontâneo, podemos diagnosticar as ações da criança. Dirigida: a criança tem uma meta a alcançar, estabelecida pelo professor, o professor é o orientador, mediador e deve ser parceiro nesse processo. De acordo com Macedo (2003), a escola pode e deve ser um lugar de brincadeiras e jogos (livres ou dirigidos) de atividades que significativas para a criança, que estimulem seu pensamento e sua criatividade. Chateau apud Kishimoto (2003, p. 21), considera que a escola tem uma natureza própria distinta do jogo e do trabalho. Entretanto, ao incorporar algumas características tanto do trabalho como do jogo, a escola cria a modalidade do jogo educativo, destinada a estimular a moralidade, o interesse, a descoberta, e a reflexão. As brincadeiras livres ou espontâneas permitem à criança chegar às suas próprias conclusões sobre o mundo que a cerca, pois ela transforma e recria objetos dando a eles novas formas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a elaboração do tema proposto por este artigo pode-se notar a importância do lúdico para a promoção do desenvolvimento da criança na Educação Infantil. De acordo com a revisão bibliográfica e outras referências consultadas, pode-se organizar e selecionar as principais contribuições que fundamentaram teoricamente o presente artigo. Considerando que o brincar enquanto primeira forma de cultura, enquanto atividade biológica essencial e espontânea da criança, sempre esteve presente em seu cotidiano, com o passar do tempo se transformou e agregou características específicas de cada povo em seu espaço e tempo, todavia sendo perpetuado pela transmissão de geração à geração. Pode-se constatar que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são instrumentos mediadores no processo didático-pedagógico, são importantes ferramentas, auxiliares no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, psicológico e social da criança em formação. Peças-chave neste processo, estimulam a relação da criança consigo mesmo, com os outros e com o mundo. Pode-se visualizar a transformação do contexto social, modificado e marcado por um estilo de vida acelerado, abarrotado de compromissos e atividades, espaços e tempos limitados, a introdução da tecnologia e do ambiente virtual, a violência e a insegurança causadas pelo crescimento acelerado das cidades e do consumo, todos esses são fatores contribuintes para a mudança no conceito de brincar na vida de nossas crianças. De acordo com toda essa constatação, conclui-se que o educador ocupa um papel principal nesta situação, pois é na escola, e talvez somente na escola, que ocorram Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014 21 oportunidades para as crianças brincarem. Portanto, o educador necessita refletir sobre a questão do brincar, criar espaços e tempos que permitam a realização de jogos, brincadeiras, instituindo estratégias que permitam a promoção e evolução integral da criança.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos. 11ª edição. São Paulo: Loyola, 2003. BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto.

Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. V.1

CELY, E. B. Brinquedoteca: Espaço Lúdico de Educação e Lazer. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

CORSARO, William. Cultura se constrói brincando. Revista Pátio Educação Infantil, Porto Alegre – RS, Ano V, n. 15, p. 18-21- Nov. 2007/ Fev. 2008. CUNHA, N. H. S. A Brinquedoteca Brasileira. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

FELIPE, J. O desenvolvimento infantil na perspectiva sociointeracionista: Piaget, Vygotsky, Wallon. In: CRAIDY, C. e KAERCHER, G. E. (orgs) Educação infantil pra que te que-

ro? Porto Alegre, RS: Artmed, 2001.
FORTUNA, Tânia Ramos. O brincar na educação infantil. Revista Pátio – Educação Infantil. Ano I - Nº 03, Dez. 2003 – Mar. 2004.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Brinquedo e Brincadeira – usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. _____. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ª edição. São Paulo, SP: Cortez, 2003. _____. Jogos Infantis – O jogo, a criança e a educação. 12ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MACEDO, Lino de. Faz-de-conta na escola – a importância do brincar. Revista Pátio – Educação Infantil. Ano I - Nº 03, Dez. 2003 – Mar. 2004.