A EDUCAÇÃO INFANTIL E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DE BEBÊS E CRIANÇAS

ANTÔNIA FERREIRA SABINO

RESUMO
O brincar na educação infantil é uma ação extremamente importante na vida de uma criança, possibilitando o descobrimento de sua identidade e possibilitando a produção do saber, que será desenvolvido por meio de anos futuros. Desta forma a discussão sobre a recreação e o brincar em todas as idades é fundamental, pois não pode ser vista e entendida como simples prática pela prática, mas como disciplina que utiliza o brincar como princípio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporcionando um ambiente de experiência, satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social.

PALAVRAS CHAVES: Brincar. Educação infantil. Aprendizagem. Construção.

INTRODUÇÃO

O brincar é considerado ação que induz ao prazer, e para SANTINI (1996), brincar acima de tudo é exercer o poder criativo do imaginário humano construindo um universo, do qual o criador ocupa o lugar central, através de simbologias originais inspiradas no universo de quem brinca e, é nesta ação que a criança desenvolve-se como ser criativo, pois a relação onírica com as situações do mundo em sua volta permitem-na criar sua cultura ao mesmo tempo que identifica-se com a sociedade em que faz parte. A criança tem, ao fazer o que gosta (brincar), despertando um desejo de desvendar o desconhecido, são sujeitos ativos que quando interagem com o outro, com o meio, com o objeto ou consigo mesma adquirem de certa foram conhecimentos.

Podemos entender, que o faz-de-conta, vai evoluindo à medida do desenvolvimento, assim, os processos mentais evoluem na mesma medida.

Para Leme (2005 apud Queiroz; Maciel; Branco, 2006, p. 176), a atividade de brincar é fator relevante no desenvolvimento da criança e deve ser usada pelo professor em sala de aula em suas propostas educacionais. Isso só ressalta que toda a estrutura do brincar é para o professor um forte aliado quando se trata de questões pedagógicas, pois abre um leque de possibilidades.

Dentro do brincar, os jogos têm a função de socializar, dar um enfoque nas regras e desenvolver habilidades, pois todo o jogo implica em um ato de brincar. E na sua execução o professor pode explorar aspectos e atividades de forma a criar um ambiente de aprendizagem rico e espontâneo. Mas deve-se voltar um olhar para que os jogos sejam, pensados no sentido de ser apropriados a faixa etária que está sendo aplicado, Fantacholi (2011), denota que “É brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e os outros”. Sendo parte importante do jogo, o rico arsenal de causar modificações de regras e adaptações em qualquer que seja a atividade, podemos dizer neste caso que “As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transforme em um novo jogo, em uma nova forma de jogar”. (FANTACHOLI, 2011).

O homem é um ser que produz cultura e cria história, sendo esta passada aos seus descendentes, mas isto restringe a sua ação no mundo. Pois sua capacidade de inventar, de imaginar o leva a estar sempre superando seus limites, buscando novos desafios e obstáculos.

No âmbito educacional, o brincar começa a ter sentido, ganha mais espaços, fato antes considerado pelas escolas desnecessárias no processo da educação, devido à razão ser o aspecto mais importante deste processo (aprendizado).

Com as grandes formulações da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (LDB 9394/1996), e logo depois do lançamento dos Parâmetros Curriculares Nacio-

nais, (PCN), foi discutida minuciosamente a prática pedagógica, que a partir de então deu maior importância ao lúdico no processo de aprendizagem e construção do saber. Portanto no contexto escolar, a ação lúdica propõe manifestações que criam e recriam a possibilidade de imaginação e transformação da prática vivida do aluno, sendo que o educador com suas ferramentas pode contribuir para o desenvolvimento da criança. Para isso ele precisa ser autêntico em sua práxis, ou seja, é preciso manter a relação coerente entre prática e teoria traçando objetivos.

O USO DE JOGOS E O BRINCAR

O uso de jogos, e da ludicidade como um todo, está presente na vida humana desde os seus primórdios. Na Grécia antiga, assim como na idade média já havia a utilização de jogos. Durante esse período, e por muito tempo, a atividade lúdica era vista apenas como sinônimo de jogo e de divertimento, possuindo um caráter não sério.

Posteriormente o brincar foi trazido como um forte instrumento da educação. Froebel, em sua proposta para a educação infantil, realizou estudos nos quais foi atribuída grande relevância ao brinquedo. Estudiosos como Vygotsky e Piaget fizeram análises de todo o processo do desenvolvimento infantil, mostrando a importância da presença do jogo na vida humana demonstrando que eles favorecem não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento e a interação social do indivíduo.

A visão do brincar como estratégia capaz colaborar no processo de ensino-aprendizagem da educação infantil, tem sido muito discutida e trazida aos poucos para os ambientes escolares, por ser a brincadeira é um dos universos da criança. Mesmo com todos os estudos que tratam da eficácia do uso de jogos nos ambientes escolares, ainda existe resistência por parte de alguns educadores descrentes na possibilidade de unir a brincadeira ao conteúdo pedagógico. Para estes profissionais brincar e aprender são duas instâncias distintas que não devem ser utilizadas simultaneamente.

Após presenciar inúmeras situações escolares em que existe a verdadeira separação entre o aprender e o brincar, foi possível entrar em contato com uma realidade em que as crianças eram estimuladas e educadas através de atividades lúdicas. Surgiu, então, o interesse de estudar essa realidade que trazia o lúdico como um elemento presente em sua proposta pedagógica.

De acordo com Kishimoto (2009) a utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar representa um fator importante para que se alcance uma melhor aprendizagem. Através das brincadeiras e dos jogos, as crianças desenvolvem sua afetividade, manipulam de objetos, praticam ações sensório-motoras e vivem ativamente os contextos de participação e interação social, fatores que contribuem para o seu desenvolvimento e para a aprendizagem. O jogo pode ser usado com dimensão educativa com o propósito de contribuir para a aprendizagem, desde que haja um planejamento por parte do educador.

No momento em que brinca a criança trabalha diversas dimensões de aprendizagem, envolvidas pelo mundo do faz-de-conta que a brincadeira lhe oferece. Como afirma Kishimoto (2009, p.36)

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remetemos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

Para que a inserção da atividade lúdica no cotidiano da escola seja uma ação de sucesso, é preciso que os profissionais tenham seus objetivos de trabalho bem definidos, conheçam o nível de aprendizagem de sua turma e o estágio de desenvolvimento em que os seus alunos se encontram. A formação desses profissionais é um fator relevante para que as atividades realizadas tenham um retorno satisfatório.

A brincadeira é um universo que envolve a criança, apresentar novos elementos partindo do olhar que ela tem do mundo que a cerca, do mundo que pode ser criado através do faz-de-conta, oportuniza um maior interesse por estas novas informações e por consequência possibilita um maior aprendizado. Através da contextualização entre o conteúdo que se pretende trabalhar e uma

atividade lúdica, é possível acreditar no trabalho em educação sem haver a dissociação entre o brincar e o aprender. A contextualização do conteúdo trabalhado em jogos e brincadeiras pode ser uma estratégia para a construção de uma prática pedagógica através do ato de brincar sem que o professor separe a hora de "ensinar" e a hora de "brincar".

Na maioria das escolas é possível utilizar diversos espaços para a brincadeira e para o jogo. O ambiente da sala de aula pode ser transformado em um espaço de brincar, utilizando as mesas, cadeiras ou afastando-as para que se tenha um espaço livre. Fora das salas existem os parques e pátios onde predominam as brincadeiras de grande atividade física. Outra alternativa é a utilização de espaços planejados para o brincar, chamados de brinquedoteca, que Friedman assim define:

São espaços públicos e/ou privados que funcionam como bibliotecas de brinquedos, organizados de forma para que as crianças possam desenvolver criativamente suas atividades lúdicas, Em creches, escolas e universidades há brinquedotecas com fins especificamente educacionais. (FRIEDMAN, 1996, p.16)

Pela existência destes diversos espaços lúdicos, e de como estes são utilizados, torna-se importante observar as formas de brincar que podem ser sugeridas e criadas no momento do uso destes espaços. A partir desta observação, torna-se um elemento da investigação identificar, diferenciar e caracterizar as brincadeiras livres, em que são as crianças que decidem suas funções e regras, das brincadeiras utilizadas pelas professoras com foco pedagógico.

O PLENO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

No decorrer do desenvolvimento da criança, diversos tipos e modalidades de brincadeira vão sendo agregados a sua rotina devido a fatores como preferência e empatia, mas o que determina com maior intensidade a aceitação e a participação nas brincadeiras é a fase do desenvolvimento em que cada criança se encontra. Estudos Piagetianos relatam sobre a presença dos jogos de exercício no período sensório-motor que engloba crianças de 0 a 2 anos, e no período pré-operatório a presença das brincadeiras que envolvem o faz-de-conta, 19 que compreende as crianças que estão entre 2 e 7 anos.

Diversas são as possibilidades de brincar e de utilizar o lúdico como fator motivador para as atividades pedagógicas, entretanto a escolha de atividades que correspondam ao nível de desenvolvimento e a faixa etária que cada grupo se encontra, é um dos elementos fundamentais para que haja um retorno satisfatório das crianças com relação às atividades planejadas e para que o objetivo que foi traçado para ele seja alcançado.

A criança é um ser complexo, com suas próprias características, com uma forma específica de observar o mundo de modo muito singular, que fornece perspectivas para transformar o mundo – perspectivas que devem ser entendidas dentro do seu estágio de vida. Neste sentido, a escola não complementa ou molda a criança, mas sim, proporciona condições para que se desenvolva plenamente. É um conceito variável e que se estabelece nas dimensões psicológica, social e afetiva (ROUSSEU, 1995).

O conceito de infância no presente estudo é entendido como o período etário compreendido entre o nascimento e a puberdade, onde Ariès (1978), em suas abordagens, destaca um estudo cronológico deste período da vida, partindo do período da Idade Media, onde conceito de infância se deu nas construções sociais em determinados períodos históricos.

Mesmo com diversos documentos que regulamentam a educação nos parâmetros legislativos, selecionou-se nesta parte dos estudos acadêmicos análises documentais sobre a LDBEN e as DIRETRIZES CURRICULARES para a EDUCAÇÃO INFANTIL.

A LDBEN (1996) em seu Art. 29, cita "A educação infantil, como a primeira etapa da educação básica", ou seja é na educação infantil que começa todo o processo de aprendizagem da criança. E saber qual é a melhor forma de construir essa aprendizagem é o objetivo do professor, pois se for recapitulado todo os embasamentos e referências, já

citadas por estudiosos anteriormente, trará à tona toda a construção desse trabalho acadêmico que defende que o brincar é imprescindível para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil.

Já as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010, p. 12), em suas referências sobre o processo dessa construção trata a criança como:

Sujeito histórico e de direitos que nas interações, relações e práticas cotidianas que vivência, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

Nesta citação é notório observar que entre tantos direitos, a criança brinca para desenvolver-se. Neste mesmo documento, o brincar e tratado como todo um processo que vai ocasionar construções para as crianças, desenvolvendo habilidades, interações e sociabilidade. Também cita sobre o faz-de-conta e suas contribuições (DCNEI, 2010).

Com essas leis citadas anteriormente, procurou-se fornecer mais elementos de defesa, no contexto do quanto o brincar na educação infantil é importante, com as leis que respaldaram esse ato, bem como, além das citadas, muitas outras que também existem para defender, incentivar e mostrar sua importância do tema em questão.

O LÚDICO E SUA PRESENÇA NOS PERÍODOS HISTÓRICOS

O lúdico esteve presente em diversos períodos históricos, desde a Grécia clássica, Roma antiga, passando pela Idade Média e pelo Renascimento, possuindo em cada período características e interpretações distintas sobre sua função. É importante citar a presença do lúdico nesses períodos, entretanto a pesquisa referida terá início a partir de um recorte histórico em que o lúdico se apresenta numa perspectiva educacional.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte de movimentos e ações que estimulam o desenvolvimento psicomotor, favorecendo o estímulo à criatividade, à imaginação, exercendo uma forte influência no aprendizado infantil.

A família tem grande importância nesse processo na articulação de ambientes adequados para proporcionar as condições para a criança brincar com uma maior diversidade de experiências para auxiliar no desenvolvimento da inteligência e a usar plenamente o seu corpo.

Com a evolução das brincadeiras a criança começa a se expressar fisicamente de forma mais eficaz, favorecendo a criança construir uma imagem positiva de si própria, tornando-se uma criança mais agradável, preparada criar vínculos e obter cooperação dos outros com o uso da expressão corporal.

Por meio de jogos e brincadeiras, a criança desenvolve suas aptidões perceptivas como meio de ajustamento do comportamento psicomotor, as atividades coordenadas favorecem a educação psicomotora com a prática do movimento.

O intelecto se constrói a partir da atividade física e o desenvolvimento das funções motoras (movimento) não pode ser separado do desenvolvimento intelectual (memória, atenção, raciocínio) nem da afetividade (emoções e sentimentos). Portanto, para que o ato de brincar se processe adequadamente é indispensável o domínio de habilidades psicomotoras através de um acompanhamento especial da família e de outros profissionais que devem dar suporte à família para realizar ações de planejamento de como desenvolver as brincadeiras com acriança.

A criança vive num mundo de significações, onde os gestos querem dizer alguma coisa, o corpo tem um sentido que pode sempre ser interpretado e traduzido. Na visão de LaPierre e Aucouturier (2004, p. 231) “existem os comportamentos inatos que a criança manifesta e comportamentos aprendidos”.

Os comportamentos adquiridos das aprendizagens básicas podem ser considerados como os de higiene pessoal e alimentação, fazem parte da formação da personalidade e da imagem corporal. O desenvolvimento psicomotor da criança é de fundamental importância para sua vida. É preciso que a criança possa assimilar cada um de seus progressos antes de adquirir um novo.

Em relação às perspectivas da família com a escola de seus filhos, encontram-se várias ideias, de que a instituição escolar “eduque”,

naquilo em que a família não alcança. A família não é a única via pela qual se pode tratar a questão da socialização, mas sim um ambiente privilegiado, uma vez que tende a ser o primeiro grupo social, no qual a criança tem acesso. A família constitui uma das mediações entre o homem e a sociedade. Porém, é na escola, que este processo assume sua função educativa. O brincar assume novo contorno, então assim como a escola está tendo que se adaptar a essas mudanças, as famílias precisam entender essa nova realidade que permeia a vida de seus filhos e perceber que a escola deve ser seu parceiro nesta travessia, nunca o agente determinante.

Para a escola, este brincar precisa ser amplamente entendido como uma ferramenta onde favorecer a brincadeira, não significa simplesmente deixar que as crianças brinquem sem que seja feita nenhuma intervenção.

A aprendizagem decorrente da brincadeira vem da experimentação que a atividade propicia. As maneiras de mediação que os professores podem utilizar no ambiente da educação são amplas, basta que ele reconheça o valor e a utilidade dos objetos, dos ambientes, da sua ajuda e orientação, e principalmente da sua organização, para assim alcançar seu objetivo pedagógico, no brincar dos educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda há muito a ser estudado e discutido sobre a educação das crianças pequenas e sobre quais os melhores métodos de ensino. Isso também nos leva a pensar qual cidadão queremos formar para o futuro de nossa sociedade.

Mediante os estudos já realizados vimos que o brincar é essencial na interação social da criança com o seu meio.

A brincadeira lúdica ajuda a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem. Utilizar jogos e brincadeiras no cotidiano escolar não é somente uma forma de diversão e, sim, um método de aprendizagem e desenvolvimento, tendo o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já se pesquisou, escreveu-se e se discutiu sobre a educação, mas o tema é sempre atual e indispensável, pois seu foco principal é o ser humano. Então, pensar em educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, nas suas preferências, nos seus gostos, nos seus prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas.

O lúdico fornece à criança um desenvolvimento sadio e harmonioso. Ao brincar, a criança aumenta sua autoestima e independência; estimula sua sensibilidade visual e auditiva.

Através do lúdico na educação, conseguiremos uma escola melhor e mais atraente para as crianças. É preciso saber como adentrar ao mundo da criança; no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela.

O aprendizado organizado, no qual se delineiam os conhecimentos científicos, se estabelece nesta zona de desenvolvimento. O brinquedo também cria a zona de desenvolvimento proximal da criança. Na brincadeira, a criança está sempre se comportando acima de sua idade, acima de seu comportamento usual do dia a dia; na brincadeira ela está, por assim dizer, um pouco adiante dela mesma. O brinquedo contém de uma forma concentrada, como no foco de uma lupa, todas as tendências de desenvolvimento; é como se a criança tentasse pular acima de seu nível usual.

A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente, por exemplo, uma vareta de madeira como uma espada, um boneco como filho no jogo de casinha, papéis cortados como dinheiro para ser usado na brincadeira de lojinha etc. Assim, as brincadeiras infantis são caracterizadas pela dimensão imaginária que tem sua gênese na realidade, no observado ou conhecido. Brincando, as crianças elaboram suas vivências cotidianas em situações imaginárias ou virtuais. O faz-de-conta cria, portanto, na imaginação, um mundo dominado por significados.

Ao brincar, a criança tem consciência de que está imaginando uma suposta situação, cuja característica fundamental é sua relação

com a realidade. Portanto, a ação, no brinquedo, não provém da situação imaginária, mas, pelo contrário, é esta que nasce da discrepância entre a operação e ação; assim, não é a imaginação que determina a ação, mas são as condições da ação que tornam necessária a imaginação e dão origem a ela.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

ALVES, Rubens. Conversas sobre Educação. Campinas, SP: Verus Editora, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional par a educação infantil. Brasília, 1998. V. 2.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1997.

FREIRE, João Batista. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Práticas da Educação. SP: Scipione, 1997.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. Jogo brinquedo, brincadeira e a educação. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil . São Paulo: Pioneira, 1994.

MACEDO, Lino de, et al. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. PortoAlegre, RS. Artmed, 2005.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1994.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, Santa Marli pires dos. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

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

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975