O BRINCAR E A SUA IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

LUCELIA MARIA BATISTA DA SILVA

RESUMO

Esse artigo pretende buscar reflexões a respeito da importância do brincar para o desenvolvimento infantil. O brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, no início são movimentos corporais simples que, aos poucos, vão se ampliando e se tornando mais complexos para a introdução de outros elementos. Com o tempo, a brincadeira permite que a criança desenvolva sua imaginação, explore seu ambiente, expresse sua visão de mundo, desenvolva sua criatividade e desenvolva habilidades socioemocionais entre seus pares e adultos. Dessa forma, o jogo contribui para o seu amadurecimento psicomotor, cognitivo e físico, também afirma o vínculo afetivo com os pais e favorece a socialização. Portanto, a brincadeira é um dos meios de maior impacto para as crianças desenvolverem novas habilidades e conceitos por meio da própria experiência.

Palavras-chave: Aprendizagem. Habilidades. Imaginação.

INTRODUÇÃO

As crianças passam grande parte do seu tempo a brincar, o tipo de jogo é modificado e adaptado à idade e preferências de cada criança, mas mais do que um meio de diversão, é uma atividade pedagógica motivadora para as crianças. Por exemplo, a partir dos dois anos de idade, a criança inicia uma nova etapa do brincar, pois neste momento ela se comunica com mais fluência, está ampliando seu vocabulário e tem maior domínio sobre seu corpo (motricidade grossa e fina), o que leva ele para buscar novas experiências e companheiros.

Posteriormente, no momento da incorporação à escola, o brincar faz parte da escola e do lar, e é quando através do brincar as crianças imitam a realidade, representando o que viveram ou querem viver, permitindo-se exteriorizar suas emoções em alegrias, tristezas, frustrações, etc.

Para facilitar o jogo, podem-se utilizar materiais como caixas de papelão, blocos de madeira ou plástico e tampas, que podem ser adaptadas de acordo com o crescimento e treinamento das habilidades das crianças.

A brincadeira, além de proporcionar à criança momentos de prazer e distração, é uma atividade que estimula e ativa diversos componentes do desenvolvimento infantil. É o cenário no qual as crianças podem praticar a experiência de medir suas próprias possibilidades nas diferentes situações de sua vida e que influencia todas as áreas do desenvolvimento humano.

O jogo ativa as habilidades cognitivas da criança, na medida em que lhe permitem compreender seu ambiente e desenvolver seu pensamento.

A criança pode brincar sozinha com suas brincadeiras, mas quando um parceiro participa de sua atividade, é a oportunidade de compartilhar, de levar em conta os outros, de se relacionar. Em última análise, permite que você se comunique.

Brincar com os pares e com os adultos é um poderoso instrumento que facilita o seu desenvolvimento social na medida em que se aprende os rudimentos de reciprocidade - dar e receber - e empatia.

A brincadeira assume muitas formas, mas o cerne de todas as brincadeiras é o prazer. Se não for divertido, não é brincadeira. Brincamos desde o nascimento - brincamos usando nossos corpos (construindo com blocos) e nossas mentes (brincadeiras de fantasia). Usamos palavras para brincar (piadas, sagacidade, humor) e usamos adereços (blocos, brinquedos, jogos). Enquanto a natureza exata da brincadeira evolui, tornando-se mais complexa à medida que crescemos, brincar em todas as idades traz prazer.

CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL

A criança decide a vida dos personagens em suas brincadeiras: o que fazem, por quanto tempo, de que forma, quem está envolvido.... Além disso, ele lhes empresta seus sentimentos e emoções - a expressão de si mesmo - Por outro lado, o equilíbrio emocional que se consegue com o jogo é um estado de prazer que sempre se tende a buscar.

Martins et al (2006, p. 12) afirmam que:

Para que a brincadeira seja inserida efetivamente nos processos educativos é preciso, além de uma atitude favorável à mesma, uma mudança no comportamento que seja consoante com tal atitude. Embora uma mudança abrangente seja necessária (envolvendo aqueles que comandam as instituições escolares e estruturam a educação no país), isto não significa tirar a responsabilidade dos professores de educação infantil

(incluindo aqueles que permanecem nas universidades) em relação à implementação da brincadeira, assim como de outras práticas também relevantes. É preciso que os professores reconheçam seu importante papel na determinação da qualidade dos programas de educação infantil, buscando meios para permitir a melhor forma de utilização da brincadeira nesse contexto.

Os jogos de representação de cenas do quotidiano, de reprodução de histórias e de situações imaginárias, implicam a reconstrução e encenação dos saberes já existentes. Assim, neste tipo de jogo, as crianças falam umas com as outras usando o tom adequado para os papéis que simulam, as emoções típicas desses papéis são expressas, as atitudes são ajustadas.... Nesse sentido, quando a criança brinca simbolicamente, deforma a realidade, adaptando-a aos seus desejos. Desta forma, no jogo, ele domina uma realidade que, fora do jogo, o domina.

Quando está relacionado ao seu meio, muitas vezes acontece que a criança está exposta a uma tensão psíquica muito forte, por isso cria um mundo à sua medida que oferece garantias para superar ou aliviar essas tensões. Através do jogo, uma realidade alternativa é criada que serve para canalizar suas energias para soluções mais satisfatórias para si mesmo.

A capacidade cognitiva da criança é aprimorada em jogos por tentativa e erro, resolução de problemas e prática de discriminação entre informações relevantes e irrelevantes. Brincar requer que a criança faça escolhas e atividades diretas e frequentemente envolve estratégia, ou planejamento, para alcançar um objetivo.

Habilidades interpessoais / sociais, que vão da comunicação à cooperação, se desenvolvem no jogo. As crianças aprendem sobre o trabalho em equipe quando se juntam e decidem quem joga cada posição em um jogo de futebol. A criança ganha compreensão sobre as pessoas ao seu redor e pode se tornar mais empática e menos egocêntrica. Ao brincar com os colegas, as crianças aprendem um sistema de regras sociais, incluindo maneiras de se controlar e tolerar suas frustrações em um ambiente social.

Santana (2016 p.16) afirma que:

No contexto de educação, o brincar não deve ser considerado apenas como uma forma de divertimento, pois possibilita à criança aprender e desenvolver as interações sociais. Por isso, a brincadeira deveria estar mais presentes na prática educativa direcionada às crianças com o transtorno do espectro autista. Porém é preciso que o professor tenha orientação e uma capacitação para superação de barreiras no processo de inclusão. Embora o senso comum apregoe que crianças com autismo têm dificuldade em brincar, essa ideia não se sustenta e que os professores dispostos a tentar, poderão se surpreender com a participação dessas crianças. O brincar como recurso educativo merece atenção e espaço no processo de ensino aprendizagem. O professor que desenvolve sua ação pedagógica compreendendo que a aprendizagem e desenvolvimento também podem ocorrer com criança de "singularidade concreta/visível", ultrapassa os limites arraigados do processo educativo e demonstra que é possível ter uma prática de inclusão.

Do ponto de vista afetivo-social, através da brincadeira a criança faz contato com seus pares, e isso a ajuda a conhecer as pessoas ao seu redor, a aprender regras de comportamento e a se descobrir no âmbito dessas trocas.

Todas as atividades lúdicas em grupo que meninos e meninas realizam ao longo da infância estimulam o desenvolvimento progressivo social. Os estudos realizados destacam que os jogos simbólicos, jogos de regras e jogos cooperativos possuem qualidades intrínsecas que os tornam relevantes no processo de socialização infantil.

De acordo com Niles e Socha (2014, p. 85):

[...]O brincar se constitui em ação, brincadeira, divertimento, imitação, faz-de-conta, expressão livre, pois, quando a criança brinca, ela aparece mais madura do que ela é, na realidade entra no mundo adulto e lida com os mais diferentes temas de forma simbólica. Assim, o brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida do ser desde os mais funcionais até os de regras, são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e formação da sua identidade. O lúdico tem a principal e global finalidade de favorecer o desenvolvimento da pessoa humana numa dinâmica de inter–atuação lúdica. Especialmente, estimulando o processo de estruturação afetivo– cognitivo da criança, socializam criativamente o jovem e mantêm o espírito de realização no adulto. A brincadeira deve estar presente na educação infantil, não para ocupar tempo, mas serve para que a criança passe a desenvolver a intelectualidade, a autoconfiança, a exploração, a curiosidade, o raciocínio, a emoção, a psicomotricidade, que vai levá-la a ampliar os seus valores e agrupar-se de um modo sadio com as pessoas.

Ao brincar, a criança aprende porque ganha novas experiências, porque é uma oportunidade de cometer acertos e erros, de aplicar os seus conhecimentos e de resolver problemas. Brincar estimula o desenvolvimento das habilidades de pensamento e criatividade das crianças e cria zonas potenciais de aprendizagem.

No nível intelectual, o desenvolvimento da simulação ou do jogo de ficção incorpora muitas tendências de desenvolvimento cognitivo, todas relacionadas ao desenvolvimento de um pensamento menos concreto e mais coordenado. Essas tendências incluem descentralização, descontextualização e integração, ao mesmo tempo em que desenvolvem pensamentos convergentes e divergentes.

CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO MOTOR

O jogo estimula o desenvolvimento motor da criança, pois constitui a força motriz para a realização da ação desejada.

Por exemplo, o bebê que quer pegar um objeto que está longe tem que engatinhar para alcançá-lo, usar seus músculos, sua motricidade grossa. Ao pegar o objeto, a criança usa os pequenos músculos das mãos, o que é chamado de motricidade fina. Da mesma forma, exerce a coordenação ocular manual para fixar-se no objeto e estender a mão para agarrá-lo.

O desejo de alcançar o objeto percebido o leva a praticar as diferentes formas de segurar, planejar e organizar seus movimentos e desenvolver seus reflexos protetores. Portanto, o desenvolvimento psicomotor é algo que a criança vai desenvolver através do desejo de agir no meio, de iniciar suas habilidades motoras, de ser cada vez mais competente.

À medida que a criança se desenvolve, o jogo de exercícios não só não desaparece com o surgimento dos jogos subsequentes (jogo simbólico), mas também se exercita, melhora e contribui para melhorar os movimentos e a compreensão de sua realidade física.

A brincadeira deve ser incluída nos projetos educacionais não apenas porque as crianças sentem necessidade de brincar, mas também como meio de diagnóstico e conhecimento aprofundado dos comportamentos dos alunos. A brincadeira facilita o desenvolvimento de diferentes aspectos do comportamento: caráter, habilidades sociais, domínios motores e o desenvolvimento de habilidades físicas; ao passo que envolve experiências diversificadas e inclui incertezas, facilitando a adaptação e, consequentemente, a autonomia em todas as áreas do comportamento.

O jogo é denominado como atividade ou ocupação voluntária, onde a realidade e fantasia se fundem possuindo características competitivas, sempre acontecendo em lugares e tempos determinados por regras aceitas pelo grupo que participa. Neles são desenvolvidos habilidades físicas e desempenho intelectual diante das situações apresentadas. A prática do jogo deixa seus participantes em estado de tensão e expectativa, pois, ninguém sabe o resultado final do jogo, o que traz a sensação de imenso prazer ao competir e saber que poderá ganhar ao final da partida, o que proporciona grande interesse pela prática do jogo (HURTADO, 1997, p. 39).

O professor deve levar em conta que o jogo envolve uma ação motora, pois, deve-se atender a uma série de premissas que contemplem as principais linhas metodológicas construtivistas nas quais se baseia o atual sistema educacional, tais como: participação, variedade, progressão, investigação, significado, progressão, atividade, abertura e globalidade.

Os jogos devem ser considerados uma atividade importante em sala de aula, pois, proporcionam uma forma diferenciada de aquisição de aprendizagem, por meio do descanso e da recreação. Os jogos permitem direcionar o interesse do participante para as áreas que estão envolvidas na atividade lúdica. O professor hábil e proativo inventa jogos que combinam com interesses, necessidades, expectativas, idade e ritmo de aprendizagem. Jogos complicados prejudicam sua realização.

Um critério bastante comum refere-se ao aspecto “desinteressado“, que pode ser facilmente refutado, pois nota-se uma preocupação do jogador durante a execução e o desenvolvimento do mesmo, bastante acentuado, sendo portanto, o jogo “altamente interessado”, e, se o jogo é uma atividade que parte da própria vontade do indivíduo, torna-se incoerente ação diretiva do adulto sobre a criança, propondo formas codificadas de brincar, pretendendo alcançar objetivos predeterminados. Esta prática limita e coage a participação da criança, uma vez que ela fica presa agir correspondentemente ao que lhe foi imposto, pois, ao jogar, a criança apresenta características de um ser completamente livre, motivado por uma necessidade intrínseca de realização pessoal, mas toda finalidade que procura no momento em que brinca está além de si mesmo. Não se utiliza do jogo como meio de alcançar uma determinada satisfação, e, sim esta é uma consequência de sua interação com o próprio ato de jogar. (PIAGET, 1974, p. 17)

Na primeira fase, são recomendados jogos simples, onde as habilidades motoras estão à frente. Jogos de imitação, caça e perseguição devem predominar nesta fase. No segundo, competições e esportes devem ser incluídos.

A criança não está preparada e nem gosta de ouvir as explicações das aulas por muito tempo, porém o professor sabe que ela assimila mais ou menos 20% de sua apresentação, mas às vezes não muda suas estratégias, continua apegado ao tradicional, principalmente no Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental, que é desumano para fazer as crianças permanecerem sentadas por muito tempo. É aconselhável que de vez em quando se levantem de seus assentos e deem a volta nas carteiras, deem pequenos pulos, levantem as mãos, imitem um animal e depois voltem aos seus lugares.

A brincadeira, como elemento essencial da vida humana, afeta cada período da vida de maneira diferente: a brincadeira livre para a criança e a brincadeira sistematizada para o adolescente. Tudo isso leva a considerar o grande valor que o jogo tem para a educação.

O indivíduo tende a um equilíbrio, que está relacionado a um comportamento adaptativo em relação à natureza, que por sua vez sugere um sujeito de características biológicas inegáveis, as quais são fonte de construção da inteligência. O desenvolvimento e caracterizado por um processo de sucessivas equilibrações. O desenvolvimento psíquico começa quando nascemos e segue até a maturidade, sendo comparável ao crescimento orgânico: com este, orienta-se, essencialmente, para o equilíbrio. (PIAGET, 1974, p. 13)

Nos primeiros meses, recomenda-se começar com a posição de costas, pois é a primeira posição que o ser humano tem, e a partir dessa posição o bebê vai construindo suas habilidades motoras de forma saudável. Não é necessário sentar com almofadas para jogar, pois também pode ser feito nas costas e com mais tranquilidade, já que não será necessário fazer nenhum esforço para se manter equilibrado.

A brincadeira depende principalmente da coordenação olho - mão e da coordenação de corpo inteiro quando a menina ou menino é um pouco mais velho. Por isso, é importante respeitar o desenvolvimento maturacional das habilidades motoras na facilitação do jogo.

Os objetos oferecidos à criança devem ser bem pensados de acordo com o seu nível de desenvolvimento e não com a idade. Por exemplo, a um ônibus que está de costas, movendo-se muito, tentando rolar de barriga para baixo, não pode ser oferecida uma bola que gira rapidamente, pelo contrário, são oferecidos objetos que podem ser carregados com facilidade e que não se afastam facilmente, visto que ele ainda não pode se mover autonomamente para procurá-los.

Sugere-se começar observando o bebê no berço, para ver se ele já consegue brincar com as mãos. Este é o primeiro objeto do jogo, pois o bebê primeiro descobre sua mão por acaso e depois sabe que pode movê-la voluntariamente e começa a brincar com ela de várias maneiras. Não é aconselhável "colocar" um brinquedo na mão do bebê nos primeiros 2-3 meses, pois o uso da mão nesta fase desempenha um papel importante no desenvolvimento posterior.

Após o bebê descobrir sua mão e usá-la para brincar, pode ser oferecido a ele um lenço com bolinhas que se destacam do fundo, localizado verticalmente, em forma de cone, de um lado do bebê quando ele ainda está no berço, passando a alternar este espaço com períodos cada vez mais prolongados de jogo no solo. Os objetos adequados, entre os 4 e os 8 meses são lenços diversos, pequenos e médios recipientes de plástico de várias cores e que se podem encaixar, recipientes de metal e madeira para fazer o contraste com os anteriores, bolas de género que rolam lentamente, uma pequena boneca, anéis de madeira, entre outros. Evite usar brinquedos com luzes e sons que estimulem excessivamente o bebê.

De acordo com Carvalho e Pontes (2003, p. 48):

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

Em suma, durante as brincadeiras, o papel do adulto é principalmente acompanhar a criança através da observação, auxiliar a criança apenas se necessário, sem interromper suas atividades espontâneas para propor brincadeiras que interessem ao adulto ou queiram ensinar ao bebê. Recomenda-se brincar com ela ou com ele se for convidado, seguindo o fio condutor do jogo proposto pela criança, mas não tomando a iniciativa de mostrar-lhe como ou o que jogar. Este espaço deve ser respeitado como espaço de protagonismo infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é um mecanismo natural geneticamente enraizado que desperta curiosidade, é agradável e nos permite descobrir habilidades úteis para funcionar no mundo. Os mecanismos cerebrais inatos da criança permitem que ela, com poucos meses de idade, aprenda brincando. É liberada dopamina que torna a incerteza do jogo uma verdadeira recompensa do cérebro e que facilita a transmissão de informações entre o hipocampo e o córtex pré-frontal, promovendo a memória de trabalho.

O brincar constitui uma necessidade de aprendizagem que não se restringe a nenhuma idade, melhora a autoestima, desenvolve a criatividade, contribui para o bem-estar e facilita a socialização.

O jogo não é uma tarefa árdua. Deve-se atentar para que não se torne um exercício ou uma tarefa obrigatória. Dessa forma a criança terá uma aprendizagem significativa.

Apesar dos benefícios derivados das brincadeiras tanto para as crianças quanto para os pais, o tempo para brincar gratuitamente foi significativamente reduzido para algumas crianças.

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 podem dominar, vencendo seus medos enquanto praticam papéis de adultos, às vezes em conjunto com outras crianças ou cuidadores adultos.

À medida que dominam 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.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, A. M. A.; PONTES, F. A. R. Brincadeira é cultura. In: A.M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F. A. R. Pontes; I. D. Bichara (Orgs.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.(pp.15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. HURTADO, Johann G. G. M. Educação Física Escolar e Pré - Escolar de 1a a 4a Série. Uma abordagem psicomotora. Campo Grande: SEED/MEC, 1982.

MARTINS, Gabriela Dal Forno; VIEIRA, Mauro Luís; DE OLIVEIRA, Ana Maria Faraco. Concepções de professores sobre brincadeira e sua relação com o desenvolvimento na educação infantil. Interação em Psicologia, v. 10, n. 2, 2006.

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. ÁGORA: Revista de divulgação científica, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

PIAGET, J. Aprendizagem e conhecimento. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974. SANTANA, da Silva, Maria Luzia et al. O brincar como elemento de inclusão de crianças caracterizadas com transtornos do espectro autista. Interfaces da Educação, v. 7, n. 19, p. 48-65, 2016.