O BRINCAR E AS BRINCADEIRAS: SUAS IMPLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NO ENSINO FUNDAMENTAL I

ETELVINA DANTAS CESTARO

RESUMO:

Esta pesquisa tem por objetivo investigar a influência das brincadeiras infantis na educação infantil e no Ensino Fundamental I, verificar como algumas atividades podem ser aliadas no processo de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo da criança. A metodologia adotada foi a da pesquisa bibliográfica disponível sobre o tema, a fim de, aumentar o conhecimento sobre a temática. A abordagem foi qualitativa e, em relação aos objetivos desse tipo de pesquisa podem ser considerados descritivos, expondo os pontos pertinentes e exploratórios, que busca aprimorar as idéias sobre o tema, possibilitando a formulação de hipóteses para novas pesquisas, além de buscar maiores informações sobre o tema.

Palavras chaves: brincadeira; desenvolvimento cognitivo; brincar; brincadeiras.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem por objetivo investigar a influência das brincadeiras infantis na educação infantil, verificar como algumas atividades podem ser aliadas no processo de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo da criança.

O presente projeto pretende investigar a importância das brincadeiras infantis para o processo de aprendizagem.

O objetivo é demonstrar que, apesar de ser uma atividade cotidiana a todas as crianças, as brincadeiras e o brinquedo são instrumentos de resolução para a maioria dos conflitos advindos do mundo dos adultos e das limitações impostas por essa realidade. É através da brincadeira que a criança manifesta sua forma de compreender essa realidade que a cerca.

Sobre os aspectos metodológicos, as hipóteses deste trabalho serão investigadas através de pesquisa do tipo bibliográfica, procurando explicar o problema através da análise da literatura já publicada em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita, que envolva o tema em análise;

A pesquisa adotará a tipologia pura, uma vez que teve por finalidade aumentar o conhecimento do pesquisador para uma nova tomada de posição, e a abordagem será qualitativa, onde o critério não é numérico. A preocupação é aprofundar e abranger as ações e relações humanas, observando os fenômenos sociais de maneira intensiva.

O lúdico contribui, entre outros aspectos, com a socialização da criança com necessidades especiais.

A criança tem o direito de ser criança, ser respeitada em sua essência, ser protagonista de sua própria construção: brincar, criar, imaginar, experimentar, falar e ser ouvida, ter amigos, fazer escolhas, ter contato com a natureza, ser feliz, rir, chorar, conhecer a si mesma e ao outro, relacionando-se e expressando-se de diferentes formas. Essas são ações fundamentais, que devem permear a infância de forma ativa e integral.



Fonte: https://www.unicef.org/turkiye/en/stories/10-playful-activities-children-disabilities

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Sobre os aspectos metodológicos, as hipóteses deste trabalho serão investigadas através de pesquisa do tipo bibliográfica, procurando explicar o problema através da análise da literatura já publicada em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita, que envolva o tema em análise;

A pesquisa adotará a tipologia pura, uma vez que teve por finalidade aumentar o conhecimento do pesquisador para uma nova tomada de posição, e a abordagem será qualitativa, onde o critério não é numérico. A preocupação é aprofundar e abranger as ações e relações humanas, observando os fenômenos sociais de maneira intensiva.

Foi visto na literatura existentes que, o Lúdico é responsável por desenvolver a curiosidade e o princípio de toda descoberta e apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na infância, ele pode ser considerado como essencialmente pedagógico.

A criança, muitas vezes, se opõe ao ensino, apresentado de forma muito catedrática, por receio de perder seu aspecto lúdico. Isso demonstra que não considerar a brincadeira como um dos principais meios da criança se expressar e se comunicar com o mundo reduz, significativamente, as possibilidades do educador de conquistar seu aluno e, dessa forma, fazê-lo desenvolver sua cognição e habilidades psicomotoras.

As escolas, na tentativa de se adaptar ao mundo moderno, onde as mães têm se ausentado dos lares para trabalhar, procuram antecipar a oferta dos conteúdos formais, estimulando a alfabetização precoce das crianças. Isso, de certa forma, denota uma falta de preparo e sensibilidade para reconhecer as necessidades básicas das crianças menores, incluindo-se aqui o ato de brincar e seu papel como linguagem e forma de interação com o mundo.

Kishimoto (2000, 0. 19) ressalta a importância das brincadeiras e do brinquedo ao declarar:

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade.

Pode-se inferir como jogos, uma variedade conhecidos, como: faz-de- conta, simbólicos, motores, sensórios-motores, intelectuais ou cognitivos, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de crianças, de animas, de salão e uma infinidade de outros mostrando a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria 'jogo' e cada um joga à sua maneira, pois tais jogos, embora recebam a mesma denominação, cada um têm suas especificidades, dentro do contexto social, cultural em que estão inseridos. (KISHIMOTO, 2003a)

Diante da fala do autor, percebe-se que é imprescindível ao educador conhecer o comportamento infantil e considerar suas etapas de desenvolvimento, uma vez que é nas creches elas passam a maior parte do seu dia.

São várias as formas de representação utilizadas pela criança. O desenho, a linguagem, a imitação são alguns exemplos. Há também o jogo simbólico, mais conhecido como "faz de conta". Essas formas de representação nada mais são que recursos de socialização que irão construir os saberes infantis sobre o mundo, de acordo com o ambiente cultural onde a criança está inserida.

Dentre as brincadeiras realizadas pelas crianças, o faz-de-conta é a que mais desperta o interesse e tem sido estudada em detalhes. (BRANCO; MACIEL; QUEIROZ, 2006). Alguns pesquisadores que trabalham com as teorias do desenvolvimento cognitivo destacam a sua importância como comunicação integrada, ou seja, o faz-de-conta é uma atividade complexa e constituinte do sujeito, diferente das que caracterizam o cotidiano da vida real, que já aparece nos jogos de esconde-esconde que ela tem com os adultos, quando aprende que desaparecer, no jogo, não é algo real, mas inventado para poder brincar. (OLIVEIRA, 1996).

Vygotsky (1998), citado por Quaresma (sem data) afirma que, para brincar conforme as regras da brincadeira do "faz-de-conta", a criança tem que se esforçar para exibir um comportamento que não é o seu no cotidiano, o que a impulsiona para além de seu comportamento como criança.

Um teórico de grande valor para esse estudo é Vygotsky. De acordo com sua teoria, no início do desenvolvimento do indivíduo, os fatores biológicos sobrepõem-se aos fatores sociais. Entretanto esse indivíduo ao interagir com seu grupo social vai se desenvolvendo e construindo os processos psicológicos, internalizando suas experiências práticas histórico-sociais. Segundo Vygotsky, então, o desenvolvimento humano acontece de fora para dentro, sendo essencial que o indivíduo esteja inserido em situações de aprendizado para se desenvolver.

Para Vygotsky (1998), a brincadeira de faz-de-conta cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois no momento que a criança representa um objeto por outro, ela passa a se relacionar com o significado a ele atribuído, e não mais com ele em si. A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. É possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento. (BRANCO; MACIEL; QUEIROZ, 2006).

Sendo assim, compreender os desdobramentos desse processo, ajudará o educador a entender como se constrói a realidade da criança, levando-o a oportunizar, através de brincadeiras bem dirigidas, situações que estimulem seu desenvolvimento, considerando a capacidade cognitiva característica daquela fase de sua vida.

Um bom exemplo dessa prática veio descrito em matéria da revista Nova Escola (ano XXV, n°229), intitulada "Novos ares", onde as turmas da pré-escola de toda a rede municipal da cidade de Cambira (PR) foram estimuladas a brincar com pipas. Pela brincadeira proposta, os professores conseguiram fazer as crianças perceberem a relação do brinquedo com o vento e terem seu primeiro contato com as figuras geométricas.

Renata Meirelles, autora do livro “Giramundo e Outros Brinquedos e Brincadeiras dos Meninos do Brasil”, destaca a importância desses elementos para o aprendizado da criança em sua obra. Segundo ela, empinar pipas estimula a coordenação motora e um melhor entendimento de como funciona o movimento.

Ensinar dessa forma, além de demonstrar respeito ao universo infantil, garante um aprendizado mais fuido e prazeroso, tornando a escola um ambiente acolhedor e estimulante. Além disso, fortalece a relação entre professor e aluno.

Com base em Moyles (2002) apud Matushita e Mendes () o brincar, como um processo pedagógico proporciona uma ética da aprendizagem em que as necessidades básicas de aprendizagem das crianças podem ser satisfeitas. Essas necessidades para a autora (op.cit., p. 36), incluem as oportunidades:

- de praticar, escolher, perseverar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confança;

- de adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos;

- de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar;

- de comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a fexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais;

- de conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças, e entender as limitações pessoais; e

- de ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais.

Outro ponto a ser observado é o como escolher de forma mais adequada os jogos e brinquedos a serem utilizados. Segundo Campagne (1989, p.113) deve-se pensar em quatro pontos:

1- Valor experimental: brinquedos que propiciem a exploração e a manipulação por parte da criança;

2- Valor da estruturação: brinquedos que darão suporte à construção da personalidade infantil;

3- Valor da relação: permitir o contato da criança com outras crianças e adultos, com o ambiente e com objetos em geral, para que a criança possa estabelecer as relações sociais;

4- Valor lúdico: estimular ações lúdicas da criança.

Em um estudo de Quaresma (sem data), a autora também mostra que as brincadeiras são divididas por gênero, havendo uma divisão entre meninos e meninas na hora de escolher suas brincadeiras. Nesse momento, também é importante o papel do professor ou da fgura de um adulto para ajudar as crianças.

A autora cita, que para Oliveira & Silva (2001) os professores interessados na Educação Infantil são essenciais, pois são eles encarregados por estimular as relações interpessoais e o desenvolvimento integral da criança, proporcionando também a formação das bases físicas, sociais e afetivas que ajudarão na criação de um caráter crítico e participativo, respeitando os limites de cada criança.

Segundo Wajskop, (op. cit. p. 33) apud MATUSHITA E MENDES, as atividades que são feitas através de jogos e brincadeiras podem ser defnidas pelos seguintes critérios:

a) A criança pode assumir outras personalidades, representando papéis como se fosse um adulto, outra criança, um boneco, um animal etc., como no exemplo acima citado.

b) A criança pode utilizar-se de objetos substitutos, ou seja, pode conferir signifcados diferentes aos objetos, daqueles que normalmente estes possuem.

c) Existe uma trama ou situação imaginária.

d) As crianças realizam ações que representam as interações, os sentimentos e conhecimentos presentes na sociedade na qual vivem.

e) As regras constitutivas do tema que orienta a brincadeira devem ser respeitadas.

Pode-se ver a importância do brincar no desenvolvimento infantil, segundo Vygotsky (2001) acredita que o brincar do dia a dia das crianças é algo que se destaca como essencial para seu desenvolvimento e aprendizagem. Para ele, o desenvolvimento e a aprendizagem estão inter- relacionados desde o primeiro dia de vida do indivíduo. O aprendizado é considerado, assim, um aspecto necessário e fundamental no processo de desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Com isso, é importante que as atividades lúdicas, o brincar seja aplicado no dia a dia das crianças, devido a sua importância no desenvolvimento geral das crianças, pois englobará o desenvolvimento social, cognitivo, comportamental, corporal entre outros. Este deve ser um recurso usado por profssionais

da área e pelos adultos que rodeiem as crianças.

JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRAS.

Para Kishimoto (2001) quando um educador utiliza da ludicidade para realizar suas atividades em sala de aula, isto se torna uma motivação para os alunos.

Esta motivação é acumulativa a criança não sentira preguiça de ir para a escola no dia seguinte, porque sabe que encontrara um ambiente gostoso de fcar.

Percebe-se que, desse modo que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brinquedo, é o caminho pelo quais as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. (Kishimoto, 2001.p56)

Normalmente, brincar é um ato reconhecido como espontâneo e natural, que se constitui, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças e que passa de geração a geração, de acordo com os interesses e necessidades de cada grupo e época. Parece, pois, que vários motivos levam a criança a brincar.

Um outro componente da atividade lúdica que tem uma grande importância na infância é o brinquedo, que é o instrumento da brincadeira, ao utilizá-lo a criança estabelece uma relação com o mesmo e a utilização do brinquedo no decorrer da brincadeira não necessita de um sistema de regras.

Os brinquedos são também materiais para adentrar no imaginário, além de serem possíveis substitutos dos objetos reais do cotidiano, possibilitam a unifcação do universo real com o imaginário quando se brinca.

Kishimoto (2001) afrma que a brincadeira, por sua vez, é a ação que ocorre no plano imaginário ou em momento em que se joga. A brincadeira faz com que a criança crie, imite, e traga para si a realidade.

As escolas de educação infantil são vistas como um espaço apenas de aprendizado, onde as mães levam seus flhos apenas para aprender, porém este espaço se tornou um ambiente em que além do aprendizado as crianças se divertem e aprendem ao mesmo tempo.

Este espaço é um lugar de inclusão do lúdico, de brincadeiras, de jogos e atividades educativas.

Ressalta-se que além de brincadeiras educativas direcionadas, o aprendizado existe quando a brincadeira livre acontece. Essa brincadeira é aquela em que a criança decide quando começar, o que brincar, ela desenvolve as regras e ela também decide quando terminar.

Potencializar este trabalho pedagógico também estimula o desenvolvimento da criança e contribui para que a mesma além de brincar, aprenda.

A criança em idade pré-escolar conhece o mundo através do relacionamento que ela estabelece com pessoas e objetos, sendo que deste mundo fazem parte o brinquedo e os jogos, ambos assumindo diferentes modalidades e contribuindo de diferentes formas para o desenvolvimento do pensamento infantil.

Cabe ao educador por meio da intervenção pedagógica propiciar atividades signifcativas que levem a uma aprendizagem de sucesso. Para que isso aconteça é necessário que o professor refita sua prática pedagógica percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefa, mas alguém que sente prazer em aprender.

Atividades lúdicas são aquelas que incentivam a criança de qualquer maneira que seja, seja com um jogo, um conto de história, brincar de faz de conta. Pois são através delas que eles aprendem e se divertem, se divertem e aprendem.

METODOLOGIA

A pesquisa adotará como metodologia de trabalho a pesquisa bibliográfca existente sobre o tema deste trabalho, uma vez que teve por fnalidade aumentar o conhecimento do pesquisador para uma nova tomada de posição, e a abordagem será qualitativa, onde o critério não é numérico. A preocupação é aprofundar e abranger as ações e relações humanas, observando os fenômenos sociais de maneira intensiva.

Segundo Marques (on line), a pesquisa qualitativa: "[...] está alicerçada nos pressupostos idealistas que vêem as ciências sociais e humanas diferenciadamente das ciências naturais. O propósito das pesquisas, nesta abordagem, seria o da compreensão, que pode atingir diferentes níveis de complexidade, desde os mais simples até os mais complexos".

Quanto aos objetivos, a pesquisa poderá ser considerada descritiva, no que concerne à exposição dos fenômenos, pois classifca, explica e interpreta os fatos, e exploratória, por procurar aprimorar idéias, ajudando na formulação de hipóteses para pesquisas posteriores, além de buscar maiores informações sobre o tema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o trabalho, viu-se a grande importância do tema estudado. O comportamento de brincar é complexo e muito estudo por diversas áreas, diversas perspectivas e

diversos autores. Conforme o apresentado, no decorrer do texto, se pode perceber a importância da relação entre o brincar e desenvolvimento infantil. Tal relação necessita ser vista de vários pontos de vista para ser melhor entendida.

A forma de compreender e investigar o comportamento de brincar das crianças através dos relatos das professoras, foco de interesse da presente pesquisa, em conjunto com outros estudos, contribui para o avanço do conhecimento acerca dessa relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil.

Ao brincar, a criança vai construindo sua identidade, vai se desenvolvendo e vai aprendendo também com cada experiência. Temos aí o brincar como fenômeno psicológico e psicoterápico, como uma necessidade e um fator decisivo no desenvolvimento integral de sujeito humano (desenvolvimento físico, mental e emocional), na constituição de sua personalidade, na construção de sua identidade, como fator de relação e comunicação com outros sujeitos ao seu redor e consigo mesmo.

Percebe-se assim, o quanto é importante, para a criança o brincar. O brincar livre, o qual proporciona uma gama de possibilidades para a criança, atendendo suas necessidades de aprendizagem. Nesses momentos, pode-se perceber como elas se organizam, se divide, como encaram uma perda, uma briga, uma disputa, podem-se observar crianças tímidas, bem como líderes, apaziguadoras, sensíveis e cooperadoras, permitindo o conhecimento das crianças e a reorganização de atividades direcionadas para a aprendizagem de conceitos fundamentais, dentro de um contexto mais escolar.

Brincar é, com certeza, um importante recurso pedagógico que estimula e desenvolvem as funções mentais superiores, as funções psicomotoras e participa no processo de construção do conhecimento em geral. A criança se desenvolve e aprende brincando, ganha novas experiências e novos conhecimentos, descobre e apreende o mundo que está a sua volta e a si mesma, constrói-se física, social, cultural e psicologicamente.

Por fm, enfatiza-se a necessidade de novos estudos que venham a contribuir com a re fexão sobre as crenças de pais, educadores e psicólogos acerca do brincar livre das crianças.

REFERÊNCIAS

DANTAS, heloisa. brincar e trabalhar. in: kishimoto, tizuko m. (org.) o brincar e suas teorias. são paulo: pioneira, 1998.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

QUARESMA, P. M. de A. A relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil. Artigo disponível em: www.abpp.com.br artigos 110.pdf. Acesso em 28 de novembro de 2011.

MATUSHITA, C.K.S, MENDES, D.M. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Monografa disponível em: faculdadesdombosco.edu.br. Acesso em 28 de novembro de 2011.