

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA EM CRIANÇAS DE 5-7 ANOS

André Luis Bezdiguan¹, Sílvia Regina Ribeiro²

^{1,2}IUNIVAP/Curso de Educação Física. Estrada Municipal do Limoeiro, nº 250, Jardim Dora.
andré_bezdiguan@yahoo.com.br

Resumo: Este artigo aborda a importância das brincadeiras na constituição das crianças enquanto sujeitos de sua própria aprendizagem. O objetivo é de avaliar a brincadeira de crianças de 5 a 7 anos de idade. Foram utilizado um roteiro de observação do desenvolvimento de 15 min diários da brincadeira durante 5 dias. Participaram da pesquisa 24 crianças. Em geral, pudemos verificar que as atividades proporciona através do aprendizado um desenvolvimento muito significativo para as crianças. A maioria das crianças apresentou estilos grupais, com predominância de conduta ativa, verbalização e pouca agressividade.

Palavras-chave: Brincadeira, Jogos, Criança, Aprendizado, Desenvolvimento.

Área do Conhecimento: Educação Física

Introdução

No mundo contemporâneo, o crescimento acelerado e desordenado das cidades, a crescente participação da mulher no mercado de trabalho, com conseqüentes modificações na organização familiar somada à desvalorização do lúdico, tempo livre e do lazer pela sociedade capitalista são fatores que contribuem para a diminuição do espaço e tempo da brincadeira infantil.

Paradoxalmente a brincadeira é de extrema relevância na construção do conhecimento da criança, tanto na família como na comunidade. (Vygotsky, 1989). O brincar permite a experiência individual e histórico-social, que é o produto do desenvolvimento transmitido pelas gerações. (Leontiev, 1998). A partir das experiências sociais e culturais na análise do jogo infantil, verifica-se que no jogo a criança transforma, pela imaginação, os objetos produzidos socialmente e constrói signos para a internalizar os meios sociais. (Vygotsky, 1989; Kishimoto, 1993)

Durante seu desenvolvimento, a criança amplia os limites de sua compreensão, integrando símbolos socialmente elaborados - valores, crenças sociais, o conhecimento acumulado da cultura e conceitos científicos - ao seu próprio conhecimento. Esse processo dialético entre a criança e a sociedade tem na linguagem um dos signos mais importantes do desenvolvimento infantil. (RIBEIRO, 2001; Leontiev, 1998)

No jogo a criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas pela sociedade como as variações dessas convenções. Assim, durante

o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar, solucionar conflitos, negociar, vivenciar emoções, criar estratégias. Enfim, os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo. (Kishimoto, 1993)

Ao brincar a criança recria e reformula os acontecimentos que lhes deram origem; assume diferentes papéis e nessa representação age, frente à realidade, de maneira não-liberal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, e/ou objetos substitutos, como se estivessem agindo no mundo adulto. (Ribeiro, 2001; Friedmann, 1996; Brougère, 1998).

O jogo pode ser muito significativo no que se refere ao conhecimento social mais amplo e à melhoria do comportamento social. (WAJSKOP, 1999), e também pode ser um meio de promover aprendizagens ou induzir comportamentos que os adultos não desejam encorajar.

O desenvolvimento e o aprendizado da criança se dão também em outras instâncias de seu dia-a-dia, fora da escola, em contato com outras crianças e outros adultos, sobretudo, de forma direta com os meios de comunicação. A televisão, a publicidade, a propaganda e toda a mídia eletrônica tem influência profunda na mente infantil.

Na concepção de Piaget (1979), a aprendizagem é provocada por situações criadas pelo educador, psicólogo ou pesquisador, ou é determinada por uma situação interna. Sendo a aprendizagem provocada, ela, portanto se opõe à

espontaneidade. Aprender é assimilar o objeto a esquemas mentais.

Neste sentido, a aprendizagem situa-se como um processo de aquisição em função da experiência.

O brincar é a essência da infância e sua principal atividade, mas nem sempre as instituições desenvolvem práticas que tomam este pressuposto como orientador da organização de suas rotinas. (Kishimoto, 1993)

Nas escolas têm-se notado a dificuldade da oferta de brinquedos para as crianças, além da pouca importância dada à atividade lúdica.

As instituições escolares têm se preocupado com a antecipação de oferta de conteúdos formais do ensino, enfatizando a alfabetização em oposição ao lúdico. Percebe-se que há um despreparo relativo ao conhecimento das necessidades básicas das crianças e um desconhecimento da função do brincar como linguagem infantil e forma de interação com o mundo.

Nessa perspectiva a realização de pesquisas sobre o tema ganha relevância na medida em que podem oferecer contribuições para análise das práticas educativas visando a uma melhor compreensão do desenvolvimento infantil e do importante papel que as instituições educativas têm frente as diferentes realidades em que vivem as crianças.

2. Materiais e Métodos:

2.1. Sujeitos: Foram avaliados 24 sujeitos, com a idade de 6 ± 0.8 anos.

2.2. Foi utilizado um roteiro de observação (tabela 1) do desenvolvimento de 15 min diários da brincadeira durante 5 dias.

2.3. Para análise estatística foi considerado o percentil de cada variável.

Tabela 1. Roteiro de Observação utilizado na análise das brincadeiras (adaptado Ribeiro, 2000)

N	Variáveis analisadas
1	Tipo de brincadeira
2	Se brinca sozinho ou acompanhado.
3	A frequência (variações)
4	Os sentimentos externalizados
5	O repertório motor predominante.

3- Resultados:

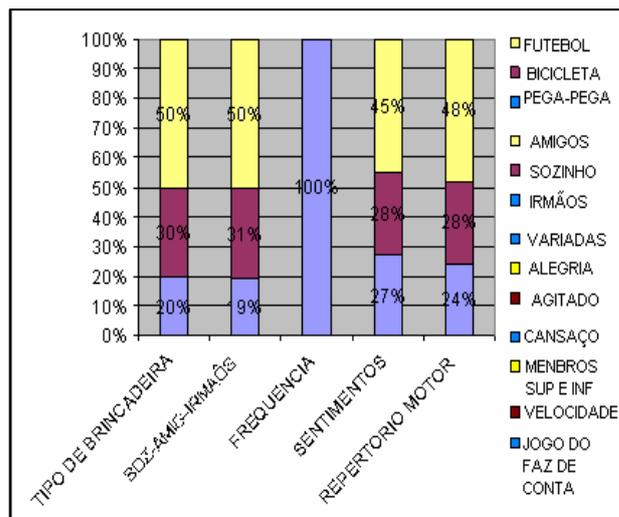
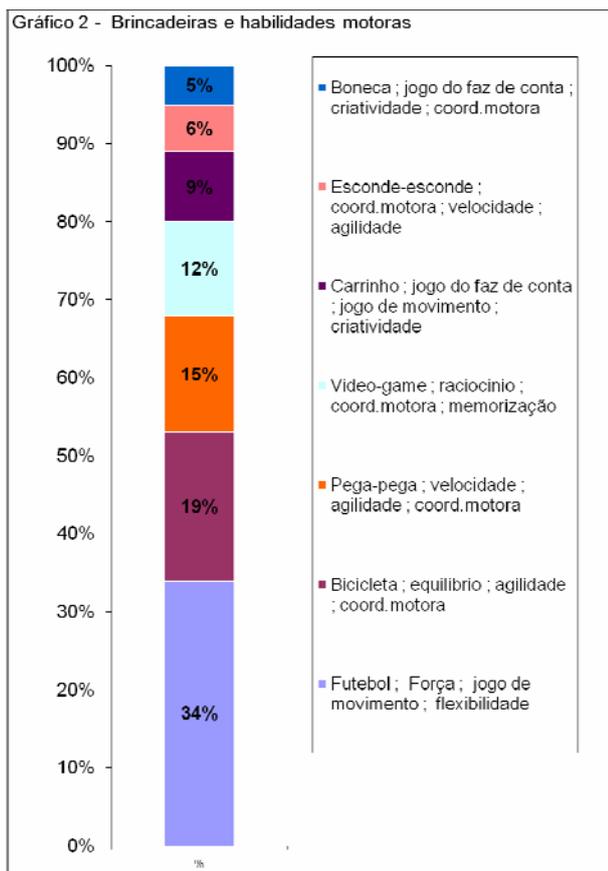


Gráfico 1

Tabela 2. Brincadeiras e habilidades motoras %.

Brincadeiras	Rep. Motor 1	Rep. Motor 2	Rep. Motor 3	%
Futebol	Força	Jogo de movimento	Flexibilidade	34
Bicicleta	Equilíbrio	Agilidade	Coord. motora	19
Pega-pegas	Velocidade	Agilidade	Coord. motora	15
Video game	Raciocínio	Coord. motora	Memorização	12
Carrinho	Jogo do faz de conta	Jogo de movimento	Criatividade	9
Esconde-esconde	Coord. motora	Velocidade	Agilidade	6
Boneca	Jogo do faz de conta	Criatividade	Coord. motora	5



4- Discussão

O objetivo deste estudo foi de avaliar a brincadeira de crianças de 5 a 7 anos de idade. Para compreender o que está em jogo quando a criança brinca, se faz necessário analisar o suporte material ou imaterial que desencadeia tal ato, o ambiente, os momentos a ele destinados e as pessoas que dele participam. As crianças precisam de tempo, espaço, companhia e material para brincar. Quanto mais as crianças vejam, ouçam ou experimentem, quanto mais aprendam e assimilem, quanto mais elementos reais disponham em suas experiências, tanto mais considerável e produtiva será a atividade de sua imaginação. A escola pode e deve reunir todos esses fatores e o papel do professor nesse processo é fundamental. A auto-estima, é uma condição do desenvolvimento normal, tem uma formação na infância em processo de interação social, na família e/ou na escola que são amplamente proporcionados pelo brincar.

O professor deve compreender e utilizar o jogo como instrumento na sua intervenção educativa. O seu papel é muito importante, apesar de ser uma atividade espontânea da criança, é preciso acompanhamento e observação permitindo conhecer mais sobre a criança com que trabalhamos. No entanto é preciso providenciar um

ambiente adequado para o jogo infantil, selecionar materiais adequados, permitir a repetição dos jogos, enriquecer e valorizar os jogos relacionados pelas crianças, ajudar a resolver conflitos e respeitar as preferências de cada criança.

5- Conclusão

Conclui-se que houve uma predominância maior na brincadeira com bola (futebol), com um percentual de 50% devido o grande interesse pela modalidade principalmente do gênero masculino. As brincadeiras foram realizadas na maioria com acompanhamento de amigos e as crianças não estavam satisfeitas com uma única brincadeira, elas estavam sempre variando o tipo de brincadeira.

No gráfico1, as três brincadeiras mais destacadas na pesquisa com as crianças, foi observado o sentimento de alegria, agitação e cansaço devido o grande interesse pela brincadeira com isso foi utilizado bastantes jogos de movimentos onde requer movimentos de membros superiores e inferiores, a velocidade onde requer movimentos rápidos e o jogo do faz de conta onde a criança representa um objeto por outro, ela passa a relacionar com o significado a ele atribuído, e não mais com ele em si. No gráfico 2, houve também um destaque das habilidades motoras em algumas brincadeiras que as crianças mais se interessaram.

6- Referências Bibliográficas

RIBEIRO, S. R. A motricidade e o lúdico no universo infantil. In: II Congresso Latino-Americano de Educação Motora/ III Congresso Brasileiro de Educação Motora. Educação Motora: intersecções com a corporeidade e as perspectivas para um novo século. Natal – RGN, 2000.

Friedmann, Adriana. Brincar: crescer e aprender. Resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

Kishimoto, Tizuko M. Jogos Infantis. O Jogo, A criança e a Educação. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

Miranda Nicanor. 200 jogos infantis. Ed. Itatiaia. Belo Horizonte.

VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

LEONTIEV, A.N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VIGOTSKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 6. ed. São Paulo: EDUSP, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 3.ed. São Paulo: Cortez. 1999.

PIAGET, Jean & INHELDER, B. A função semiótica ou simbólica. In: A psicologia da criança. Lisboa: Moraes, 1979.

BROUGERE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre. Artes Médicas, 1998.