

A IMPORTÂNCIA DO JOGO, DO BRINQUEDO E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Alexandra Moura de Oliveira¹, Regina Cabral Araujo², Anézio Cláudio Bernardes³

Univap – Universidade do Vale do Paraíba, Faculdade de Pedagogia, Rua Tertuliano Delphin Júnior, 181, Jardim Aquarius. E-mails: alemouraoliveira@yahoo.com.br, cabral.araujo@ig.com.br, acb@univap.br

Resumo - Esta pesquisa tem como objetivos verificar, na literatura contemporânea, os pressupostos teóricos dos autores que teceram considerações relativas ao ato de brincar e à Educação Infantil; verificar, também, se o brincar, nesse segmento de ensino, torna o processo de aprendizagem dinâmico, lúdico, prazeroso e proficiente; e, se, de fato, ocorrem aprendizagens significativas por intermédio desse processo. Constitui-se de uma pesquisa bibliográfica, e de um trabalho de campo, no qual foram observadas crianças de uma turma de Educação Infantil, da rede municipal de ensino de São José dos Campos. Construiu-se o embasamento teórico a partir do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), e dos pressupostos teóricos de Kishimoto (1992 e 2011), Vygotsky (apud REGO, 1995), e de Piaget (2001), dentre outros autores. Os dados apontam que há necessidade de se conscientizar todo adulto responsável e toda equipe escolar, em relação à importância e à necessidade do jogo e do brincar para o desenvolvimento efetivo da criança; e que, na Educação Infantil, o lúdico torna o processo de ensino prazeroso e proficiente, possibilitando à criança aprendizagens, de fato, significativas.

Palavras-chave: Jogo, Brinquedo, Brincadeiras, Educação e Aluno.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas (Educação)

Introdução

Esta pesquisa, *A importância do jogo, do brinquedo e das brincadeiras na Educação Infantil*, originou-se de estudos realizados em aulas do Curso de Pedagogia, e, também, devido à motivação por se trabalhar nesse segmento educacional.

O embasamento teórico, para a realização desta pesquisa, partiu dos pressupostos teóricos de Kishimoto (1992 e 2011), Vygotsky (apud REGO, 1995), e de Piaget (2001), dentre outros autores.

Esta pesquisa tem como objetivos verificar, na literatura contemporânea, os pressupostos teóricos dos autores que teceram considerações relativas ao ato de brincar e à Educação Infantil; verificar, também, se o brincar, nesse segmento de ensino, torna o processo de aprendizagem dinâmico, lúdico, prazeroso e proficiente; e, se, de fato, ocorrem aprendizagens significativas por intermédio desse processo.

Metodologia

Realizou-se uma pesquisa bibliográfica, em bibliotecas e em *sites* da Internet; e um trabalho

de campo, no qual foram observadas trinta e cinco crianças de uma das escolas de Educação Infantil, da rede municipal de ensino de São José dos Campos, as quais vivenciavam um processo de ensino e aprendizagem, a partir de jogos e de brincadeiras voltadas a esse segmento educacional.

Resultado

Segundo Kishimoto (2011):

É importante valorizar os jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante de posturas curriculares.

Essa autora (1992) afirma que o jogo, devido à sua função lúdica, propicia “diversão, prazer e mesmo desprazer ao ser escolhido de forma voluntária”; e acrescenta que o jogo, “com sua função educativa, é aquele que ensina contemplando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo pela criança”.

Por meio de observações relacionadas a trinta e cinco crianças que vivenciavam um processo de ensino e aprendizagem, em uma turma, de uma das escolas de Educação Infantil, da rede de ensino municipal de Ensino de São José dos Campos, foi possível observar que essas crianças vão à escola cada vez mais precocemente, e, com elas, ingressam os seus medos e as suas angústias no contexto escolar; ou seja, acompanham-nas os seus sentimentos familiares e os construídos no meio social até então inseridas.

Nesse novo contexto social, o jogo, o brinquedo e a brincadeira favorecem o seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral, uma vez que as crianças, nessa nova realidade, interagem com outras, advindas de realidades sociais diversas, socializam as suas ideias e os seus conhecimentos, em relação às maneiras de brincar, visto que cada criança tem um brincar diferente da outra.

Foi possível perceber que as crianças são espontâneas quando brincam - cada uma com a sua própria criatividade - e, assim sendo, por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, constroem, gradativamente, as suas aprendizagens.

Segundo Piaget (apud KISHIMOTO, 2011, p.107):

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica.

Para cada jogo, há uma especificação, há os que trabalham com situações imaginárias, regras padronizadas, satisfação de manipular objetos, habilidade manual. Há uma infinidade de jogos, e defini-los é bem complexo.

Dependendo da cultura da criança, para umas, por exemplo, o arco e a flecha constituem-se em um jogo; já, para outras, uma forma de subsistência.

Os jogos, antigamente, eram vistos como inúteis, sem funções educativas. Já, no Romantismo, passaram a ser vistos como algo sério e destinado a educar a criança.

No Brasil, não há uma conceituação definida em relação a jogo, a brinquedo e à brincadeira.

O jogo, para existir, precisa de regras, mas, ao mesmo tempo, é atividade lúdica. O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança. Não há um sistema de regra que estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Rosseau (apud KISHIMOTO, 2011, p. 34) defende que a criança é portadora de natureza

própria, que deve ser desenvolvida. A infância é, também, a idade do possível.

Já, Bachelar (op. cit., p.08) nos mostra que há sempre uma criança em todo adulto, e que esse retorno é possível pela memória e imaginação.

O brincar traz à criança a motivação e o interesse por aprender, uma vez que o brincar é uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico no desenvolvimento infantil, tendo um significado diferente. A criança começa a interpretar o objeto por meio do papel de simbolização - como imagens, imitação e imaginário -, por intermédio do adulto.

A brincadeira proporciona à criança inteligência e aprendizagem, tornando-a livre, espontânea, e, dessa forma, ela expressa a sua vontade, o que lhe favorece o prazer de brincar e de construir conhecimentos.

Ademais, por intermédio das brincadeiras, a criança expressa o seu comportamento, e, assim, possibilita à Psicologia, a partir de observações relacionadas à postura infantil, diagnosticar reais problemas.

O jogo precisa ser livre, sem constrangimentos, no entanto, há, na atividade lúdica, normas e regras, para que a criança possa interagir no mundo em que vive.

Na instância escolar, o uso do brinquedo e do jogo educativo é utilizado pedagogicamente, como instrumento em situações de ensino e aprendizagem, para o desenvolvimento infantil.

Na fase pré-escolar, a criança aprende de modo intuitivo e adquire noções espontâneas, como processos interativos, que envolvem as suas cognições, a afetividade e o corpo, e as interações sociais, com outras crianças, e, desse modo, o brinquedo desempenha um papel relevante para o seu desenvolvimento, assim como o jogo contribui para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

O lúdico, quando é intencional pelo adulto, cria estímulos de aprendizagem infantil, surgindo, desse modo, uma dimensão educativa. Sendo assim, com a mediação docente, o jogo, na educação infantil, constitui-se em um campo de ensino-aprendizagem, e proporciona as condições necessárias à construção de conhecimentos discentes.

Ademais, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 211):

O jogo pode se tornar uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes.

Em relação ao brinquedo, segundo Kishimoto (2011), ele apresenta duas principais funções:

Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Em relação às crianças pesquisadas, foi possível observar que, indistintamente, todas participavam, ativamente, das brincadeiras, desenvolviam as atividades lúdicas que lhes eram propostas, e, dessa forma, desenvolviam, concomitantemente, as suas potencialidades, de forma proficiente, e, desse modo, interagem, demonstrando que aprendiam de forma prazerosa.

Discussão

Considerando que a escola é um campo de vivência e cidadania, é preciso que ela possa trazer, no seu processo de ensino e aprendizagem, o ideal de proporcionar às crianças momentos prazerosos de aprendizagem, por intermédio de jogos, brinquedos e brincadeiras, e, por esta razão, a grande importância do bom relacionamento entre o professor e o aluno. (VYGOTSKY, apud REGO, 1995).

O processo de aprendizagem pode ser beneficiado quando o professor e o aluno buscam conhecimentos mútuos de suas necessidades, tendo consciência de sua forma de relacionar-se, respeitando as diferenças, uma vez que a aprendizagem da criança se inicia com a descoberta do mundo.

Assim sendo, as instituições escolares não podem dispensar tais possibilidades em seu currículo, devendo estimular uma rede mais generalizada de afetividade, nas relações interpessoais, no âmbito escolar.

O ambiente natural do sujeito da pesquisa, a escola, e os dados coletados se tornaram fontes importantes da descrição dos acontecimentos e situações cotidianas observadas no contexto escolar.

Por intermédio desta pesquisa, foi possível observar que, atualmente, os pais, ou responsáveis, estão, gradativamente, cada vez mais, comprometidos com a agitação de seus cotidianos e com a carga horária de seus trabalhos, e, por esses fatos, as crianças encontram dificuldades de participar de atividades lúdicas, fora do coletivo escolar, por falta de espaço e de tempo.

Devido a essa realidade, é importante que, na escolar, o professor de educação infantil crie espaços adequados para a realização de brincadeiras, e que esteja atento às características físicas e cognitivas de seus alunos, e, também, às

condições das brincadeiras, dos brinquedos e jogos utilizados, a fim de possibilitar aos seus discentes, por intermédio de atividades escolares lúdicas, participação nas brincadeiras, visto que, ao assumir o papel de mediador, o docente torna-se figura mediadora na aprendizagem do aluno.

O processo de desenvolvimento da criança envolve várias etapas, uma delas é a necessidade de os ambientes em que são praticadas as suas experiências serem ricos em informação e planejados para que o aluno tenha oportunidade de experimentar várias situações que envolvam os seus sentidos biológicos e a interação com outras pessoas.

Portanto, o professor deve respeitar as limitações e as possibilidades de cada aluno, assim como o seu tempo de construção de conhecimentos, pois, assim, a criança terá possibilidades de elaborar os seus pensamentos e identificar os significados dessa vivência.

De acordo com Vygotsky (apud REGO, 1995), por intermédio do brinquedo, a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Nessa fase (idade pré-escolar), ocorre uma diferenciação entre os campos de significado e da visão. O pensamento, que antes era determinado pelos objetos do exterior, passa a ser regido pelas idéias.

A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente, por exemplo, uma vareta de madeira, representando uma espada; um boneco, como filho, no jogo de casinha; papéis cortados, como dinheiro, para ser usado na brincadeira de lojinha, entre outros. Nesses casos, a criança será capaz de imaginar, e de abstrair as características dos objetos reais (o boneco, a vareta e os pedaços de papel) e se deter no significado definido, por intermédio de brincadeiras.

Vygotsky (1998) afirma ser necessário que o adulto se conscientize de que tanto o brincar, quanto o brinquedo preenche as necessidades das crianças, por promoverem a compreensão das relações que ocorrem entre as pessoas e os elementos do mundo exterior, permitindo que elas representem ou reproduzam os acontecimentos que ocorrem na vida real.

Assim, o desenvolvimento cognitivo está intimamente ligado à construção do real pela criança, defende Piaget (2001). As ações realizadas no brinquedo são influenciadas pelas sensações e sentimentos da criança, pois, vivendo transformações e renovações, tanto sociais quanto morais, a criança expressará, no brinquedo, valores e modos de pensar e de agir, aponta Kishimoto (2010).

Para essa autora (2010, p. 106):

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa.

Conclusão

Há necessidade de que todos os adultos responsáveis pelas crianças, assim como toda equipe escolar se conscientizem, em relação à importância e da necessidade do jogo e do brincar no desenvolvimento efetivo infantil, principalmente de que, na Educação Infantil, o lúdico torna o processo de ensino prazeroso e proficiente, possibilitando à criança aprendizagens, de fato, significativas, em relação aos conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais, uma vez que vários comportamentos são ativados na criança no ato de brincar, destacando-se entre eles a construção da identidade, a conquista da autonomia e o fortalecimento das relações afetivas.

Dessa forma, esse ato é essencial no processo de evolução da criança, uma vez que, além de ser uma necessidade para o desenvolvimento infantil, as brincadeiras são um direito que está assegurado no artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (1990).

Em relação aos objetivos desta pesquisa, podemos afirmar que houve consecução, uma vez que verificamos, na literatura contemporânea, os pressupostos teóricos dos autores que teceram considerações relativas ao ato de brincar e à Educação Infantil; e verificamos, também, que o brincar, nesse segmento de ensino, torna o processo de aprendizagem dinâmico, lúdico, prazeroso e proficiente; e que, de fato, ocorrem aprendizagens significativas por intermédio desse processo..

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Vol. 3. Brasília: MEC, 1998.

_____. *Estatuto da criança e do adolescente*. São Paulo: Cortez, 1990.

PIAGET, Jean. *A construção do real na criança*. 3 ed. São Paulo: Ática, 2001.

KHISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

_____. *O jogo, a Criança, e a Educação*. 16 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

REGO, Teresa Cristina. *Vygotsky*. 12 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.