

FACULDADE CAMPO LIMPO PAULISTA

**ALESSANDRA FERREIRA MARQUES
LUIA BONFIM PINTO**

**O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DE
CRIANÇAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL**

CAMPO LIMPO PAULISTA – SP

2009

FACULDADE CAMPO LIMPO PAULISTA

ALESSANDRA FERREIRA MARQUES

LUIA BONFIM PINTO

**O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DE
CRIANÇAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho realizado como exigência de
conclusão do curso sob orientação do Prof^o
Nestor Bertini Junior do curso de Pedagogia
da Faculdade de Campo Limpo Paulista

CAMPO LIMPO PAULISTA – SP

2009

ALESSANDRA FERREIRA MARQUES

LUIA BONFIM PINTO

**O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO
DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para a obtenção do título em Pedagogia pela seguinte banca examinadora da Faculdade de Campo Limpo Paulista:

Nota: _____

Data da Entrega: ___/___/_____

Orientador: Profº Nestor Bertini Junior

Coordenadora do curso: Profª. MS. Lílian Vasconcelos S. Steffens

Alessandra Ferreira Marques

Luisa Bonfim Pinto

À minha mãe e a minha prima.

Dedico esse trabalho a minha mãe Adélia Maria Ferreira e a minha amiga irmã caçula Luisa Bonfim que passou dias e horas em frente ao computador digitando todo nosso trabalho...

AGRADECIMENTOS

Agradeço por essa oportunidade, uma pessoa em especial que prefiro não citar o nome, mas que acreditou em mim e sei que torce para eu ir muito longe.

Jamais esquecerei tudo que fez muito obrigada, do fundo do meu coração! Que você recebe dez vezes mais toda a dedicação. Não guardo mágoas hoje, somente felicidades.

“É JUSTAMENTE A POSSIBILIDADE DE REALIZAR UM SONHO QUE TORNA A VIDA INTERESSANTE”.

À minha mãe e a minha prima.

Dedico este trabalho especialmente a vocês, Neusa e Alessandra. Que fizeram o que podem por mim, dentro da sala de aula e que sem dúvida nenhuma, se tornaram o meu alicerce. Sem vocês, essa etapa não seria concluída. Muito obrigada! Amo vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a você pai, que se esforçou tanto para que eu continuasse estudando e que inúmeras vezes se chateou quando percebia que eu não estava dando o devido valor à esse sacrifício. Mas saiba, reconheço todo o seu esforço e me desculpe por não poder compensá-lo da forma que deveria ser.

Agradeço minha avó Vitória também, que me ajudou muito muitas vezes, vezes essas que talvez nem pudesse; mas sem pensar duas vezes, estava lá!

Não posso deixar de agradecer aos meus colegas de sala, que se preocupavam e me ajudaram bastante. Em especial, Neusa, Alessandra, Rose, Cíntia, Simone, Paula, Leonice, Carliene e Ivone.

Muito obrigada e com certeza sentirei muita saudade!

Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo;
se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda
é vê-los, sentados enfileirados, em salas sem ar,
com exercícios ésteres – sem valor para a formação
do homem. (DRUMMOND)

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo analisar e demonstrar a importância das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem de crianças de 0-6 anos, visando sempre estabelecer relações entre criança, jogo, brinquedo e educação como fatores essenciais na construção do conhecimento. Nesse sentido, o lúdico é encarado como um recurso Pedagógico fundamental no processo ensino-aprendizagem. Diversos autores foram abordados, destacando-se os aspectos do processo de ensino-aprendizagem através de jogos e brincadeiras, demonstrando que a diversidade de práticas pedagógicas que caracterizam o universo da educação infantil reflete diferentes concepções.

Palavras-chave: Faz-de-conta. Brincar. Ludicidade. Brincadeira. Aprendizagem.

ABSTRACT

The present work had how objective to analyze and to demonstrate the importance of the activities playful in the method education- apprenticeship of children of 0-6 years, aiming at always to establish relations among child, play, toy and education how essentials factors in the building of the Knowledge. In this connection, the playful is encored like a recourse fundamental Pedagogic in the method education-apprenticeship. Diverses authors were approached, emphasizing the appearances of the method education-apprenticeships through plays and fun, demonstrating that the diversity of pedagogies practices characterize the universal from of infantile education reflects different conceptions.

KEY WORD: Ago-of-account. Joke. Ludicidade. Play. Apprenticeship.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. A EDUCAÇÃO INFANTIL.....	14
2. A CRIANÇA.....	15
3. OS ESTÁGIOS DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA SEGUNDO PIAGET.....	17
3.1 Desenvolvimento da Inteligência.....	17
3.2 O nascimento da Inteligência.....	18
3.3 Estágio Sensório – Motor.....	19
3.4 Estágio Pré – operacional.....	20
3.5 Estágio das Operações Concretas.....	21
3.6 Estágio das Operações Formais.....	21
3.7 Contribuição de Piaget para a Educação Infantil.....	21
4. BRINCADEIRA, UMA LONGA HISTÓRIA.....	22
5. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA APRENDIZAGEM.....	23
5.1 Porque será que brincamos?.....	23
5.2 Será que todas as crianças brincam?.....	25
5.3 Como as crianças brincam?.....	26
6. A BRINCADEIRA, ESTIMULANTE E MOTIVADORA.....	27
6.1 As variadas formas de brincar.....	27
6.2 A criança e o brincar.....	30
6.3 A importância do lúdico na Educação Infantil.....	31
7. CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS.....	36
7.1 A não-literalidade.....	39
7.2 O efeito positivo.....	39
7.3 A livre escolha.....	39
7.4 A prioridade no processo de brincar.....	39
7.5 Jogos Educativos.....	42
8. A FORMAÇÃO LÚDICA DO PROFESSOR.....	49
9. O BRINCAR NO CONTEXTO ESCOLAR.....	54
CONCLUSÃO.....	57
REFERÊNCIAS.....	59

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objeto de estudo, analisar a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, enfatizando o papel que o jogo e a brincadeira desempenham no desenvolvimento e atuam como instrumento do qual a criança se apropria da cultura.

Delimitamos a problemática para a educação das séries iniciais, por ser atualmente nosso campo de atuação. O foco central é mostrar os vários aspectos do jogo como fonte inspiradora do processo e desenvolvimento e da aprendizagem da criança.

Por um longo tempo entendeu-se que o brincar era uma atividade vazia, sem importância; mas ao contrário do que se pensa o brincar proporciona aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades.

Toda criança precisa usufruir dos benefícios morais, intelectuais e culturais que as atividades lúdicas proporcionam, mas nem toda criança tem essa oportunidade.

O brincar envolve uma série de atividades que apresentam um caráter lúdico e a brincadeira tem fundamental importância no processo ensino-aprendizagem. Além de ser uma atividade essencialmente lúdica, assume a função de promover o desenvolvimento integral da criança, sendo indispensável para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo, abrindo assim, caminhos para o processo ensino-aprendizagem, através da construção da reflexão, autonomia e da criatividade.

A brincadeira não pode ser considerada uma atividade complementar, mas sim uma atividade fundamental e pedagógica em conjunto com outras atividades, pois é através da brincadeira que a criança está em constante interação com diferentes modos de comportamentos, e é na relação com outras pessoas que ela constrói e amplia conceitos dos quais não teria condições de realizar sozinha. É na brincadeira que a criança é inserida neste meio social compreendendo e conhecendo diversos papéis.

A pesquisa com o tema “O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL” constatará que com o progresso de nossa civilização as crianças perderam espaço e

tempo para brincar. Brincar é essencial à saúde emocional e intelectual do ser humano.

Diante dessas considerações, esta pesquisa tem como objetivo refletir e discutir sobre a importância do brincar na melhoria do processo de ensino-aprendizagem de crianças de Zero a Seis anos.

1. A EDUCAÇÃO INFANTIL

A expansão da Educação Infantil no Brasil e no mundo tem ocorrida de forma crescente nas últimas décadas, acompanhando a intensificação da urbanização, a participação da mulher no mercado de trabalho e as mudanças na organização e estrutura das famílias.

Por outro lado, a sociedade está mais consciente da importância das experiências na primeira infância, o que motiva demandas por uma educação institucional para crianças de Zero a Seis anos.

A Educação Infantil é considerada a primeira etapa da educação básica, tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos. A prática da Educação Infantil deve se organizar de modo que as crianças desenvolvam capacidades de estabelecer vínculos afetivos e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua auto-estima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e interesse através das brincadeiras que deixem a criança expressarem emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades.

2. A CRIANÇA

A concepção de criança é uma noção historicamente construída e conseqüentemente vem mudando ao longo dos tempos, não se apresentando de forma homogênea nem mesmo no interior de uma nova sociedade e época. Assim é possível que, por exemplo, em uma mesma cidade existam diferentes maneiras de se considerar as crianças pequenas dependendo da classe social a que pertencem do grupo étnico do qual fazem parte. Boa parte das crianças pequenas brasileiras enfrenta um cotidiano bastante adverso que as conduz desde muito cedo a precárias condições de vida e ao trabalho infantil, ao abuso e exploração por parte de adultos. Outras crianças são protegidas de todas as maneiras, recebendo de suas famílias e da sociedade em geral todos os cuidados necessários ao seu desenvolvimento. Essa dualidade revela contradição e conflito de uma sociedade que não resolveu ainda a grande desigualdade social presentes no cotidiano.

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza com seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhes são próximas e com o meio que as rodeia, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem idéias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva, as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que

vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação.

3. OS ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA SEGUNDO PIAGET

Jean Piaget nasceu em Neuchâtel, Suíça, em 1896 e faleceu em 1980. Escreveu mais de 50 livros e monografias tendo publicado centenas de artigos, estudou a evolução do pensamento até a adolescência.

Deu uma enorme ênfase ao processo de interação indivíduo – ambiente, procurando entender os mecanismos mentais que o indivíduo utiliza para captar o mundo. Esse processo de adaptação ao meio depende do conhecimento.

A criança é concebida como um ser dinâmico que a todo o momento interage com a realidade, operando ativamente como objeto e pessoas. Essa interação constante com o ambiente faz com que a criança construa metas e adquira maneiras de fazê-las funcionar.

3.1 DESENVOLVIMENTO DA INTELIGÊNCIA

O processo de desenvolvimento da inteligência, segundo Piaget, leva-nos a alguns conceitos fundamentais:

- A hereditariedade, uma vez que herdamos um organismo que amadurece em contato com o meio ambiente, herdamos uma série de estruturas biológicas que favorecem o aparecimento das estruturas mentais; conseqüentemente, a qualidade da estimulação interfira no processo de desenvolvimento da inteligência.
- A adaptação, que possibilita ao indivíduo responder aos desafios do ambiente físico e social; e, podemos mencionar que Piaget valoriza a curiosidade intelectual e a criatividade, sugerindo que o ato de conhecer é prazeroso e gratificante tanto para a criança quanto para o adolescente e adulto.
- Os esquemas que constituem a “nossa estrutura básica” que podem ser simples (como, por exemplo, uma resposta específica a estímulo – sugar o dedo quando encosta-se aos lábios) ou

complexos (como o esquema que temos das pessoas – de nossa mãe, por exemplo, ou ainda a maneira de solucionarmos problemas matemáticos ou científicos); os esquemas estão em constante desenvolvimento e permitem ao indivíduo a adaptação aos desafios ambientais.

- A equilibração das estruturas cognitivas ou equilíbrio; o desenvolvimento consiste numa passagem constante de um estado de equilíbrio para o equilíbrio superior no sentido de que a criança terá desenvolvido uma maneira mais eficiente (poderíamos até dizer, mais inteligente) de lidar com seu ambiente.

3.2 O NASCIMENTO DA INTELIGÊNCIA

Em toda a análise do processo de formação das estruturas intelectuais, ou seja, desempenha papel fundamental a noção piagetiana de estágio. Os estágios foram definidos por Piaget como forma de organização da atividade mental, sob seu duplo aspecto: por um lado afetivo.

Do nascimento à adolescência, Piaget distingue três estágios de desenvolvimento:

O primeiro é o estágio sensório – motor (do nascimento até dois anos). O segundo, divide-se em dois sub – estágios: o de preparação para as operações lógicas – concretas (dois a sete anos) e o de operações lógicas (de sete até a adolescência).

Eles caracterizam as formas diferentes de o indivíduo interagir com a realidade, de organizar seus conhecimentos visando à adaptação. É o que, desde criança vai constituindo o seu desenvolvimento mental.

3.3 ESTÁGIO SENSORIO – MOTOR (DE ZERO A DOIS ANOS)

Nesse estágio, a atividade intelectual da criança é de natureza sensorial e motor. Essas atividades serão o fundamento da atividade intelectual superior futura. A estimulação ambiental interfira na passagem de um estágio para outro.

De acordo com esta concepção, o bebê, desde que nasce, deve conceber estimulação visual, auditiva, tátil, para que sua inteligência se desenvolva.

O estágio sensorio - motor é dividido em seis sub - estágios:

- **Reflexo (Zero a Um mês):** Período em que a criança exercita o seu equipamento reflexo. Exemplo: Sucção.
- **Reação Circular Primária:** Quando a criança tem um comportamento casual que a um resultante interessante, tenderá a repeti-lo. Se pusermos a mão próxima da boca da criança, ela pode valer-se do reflexo de sucção e levar a mão à boca. Aqui, a criança começa a mostrar-se curiosa e a imitar. Elabora as primeiras noções de realidade (espaço, tempo, casualidade e permanência do objeto). O bebê não “conserva” o objeto quando este sai do seu campo visual. A mãe, por exemplo, se sair de perto do bebê, ao distanciar-se estará saindo de seu campo visual. Mais tarde, a criança poderá apresentar ansiedade de separação.
- **Reação Circular Secundária:** Envolve objetos externos, por exemplo: casualmente o bebê alcança o móvel de seu berço, esse movimento tende a ser repetido; o bebê começa a recuperar objetos escondidos.
- **Coordenação de Esquemas Secundários:** A criança já é capaz de encontrar os objetos escondidos; no subsolo – estágio anterior, o bebê descobre o objeto por acaso, agora, desde o início existe um objetivo; o bebê demonstra originalidade e procura utilizar esquemas antigos.

- **Reações Circulares Terciárias:** (Doze a Dezenove meses) – A criança começa a experimentar novos comportamentos, ela atua sobre os objetos e observa o que acontece com eles. Pode experimentar novas ações, por exemplo: o bebê pode jogar sucessivamente um brinquedo ao chão, o brinquedo cai em lugares diferentes e ele observa a situação.
- **Início do Simbolismo:** (Dezoito meses a Dois anos) – A linguagem é a conquista marcante. O bebê, nos estágios anteriores já havia inventado maneiras novas de lidar com o ambiente, só que estava restrito à sua experiência. Agora, os símbolos mentais começam a ser usados; as palavras são usadas para se referirem aos objetos e às pessoas ausentes. A criança já desfruta do pensamento.

3.4 ESTÁGIO PRÉ – OPERACIONAL (DOIS A SEIS ANOS)

Aqui foram as fases finais que mereceram um estudo mais profundo, da arte de Piaget. Considerando que a idade de Zero a Sete anos é a época das aquisições lógicas, Piaget talvez tenha se interessado mais por essa época da vida da criança.

A criança desenvolve a capacidade simbólica – já não depende inicialmente de suas sensações, de seus movimentos – mas distingue um significador (imagem, palavra ou símbolo) daquilo que ele significa o objeto ausente.

Há nesse período, uma exposição lingüística. Aos três anos, o vocabulário da criança atinge cerca de 1000 palavras, compreendem de 2000 a 3000 palavras já estrutura frases complexas.

3.5 ESTÁGIO DAS OPERAÇÕES CONCRETAS (SETE A ONZE ANOS)

Neste estágio, a criança não se caracteriza pelos “erros” apontados anteriormente, ela possui uma organização mental integrada, ela manipula o mundo. Os sistemas de ação reúnem-se em todos integrados. Em vez de ações, Piaget fala em operações de pensamento.

3.6 ESTÁGIO DAS OPERAÇÕES FORMAIS (DOZE ANOS EM DIANTE)

Neste estágio ocorre o desenvolvimento das operações de raciocínio abstrato. Por não interessarem especialmente para a pré-escola, os dois últimos estágios não foram desenvolvidos aqui.

3.7 CONTRIBUIÇÃO DE PIAGET PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Acreditamos ser necessário tanto um conhecimento profundo da nossa criança nos vários segmentos da população, como também um estudo árduo e prolongado das propostas piagetianas, para que possamos chegar a uma utilização válida e profícua.

Não há dúvidas de que muito se tem a ganhar no que se refere ao desenvolvimento pleno das capacidades mentais da criança, quando o planejamento pedagógico levar os potenciais e interesses típicos de cada idade.

4. BRINCADEIRA, UMA LONGA HISTÓRIA...

Brincar é coisa séria?

Na antiga Grécia, Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos.

Pestalozzi considerava o jogo um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação.

Froebel fortaleceu os métodos lúdicos na educação, considerando que o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças.

Jean Piaget em psicologia e pedagogia afirma:

“O jogo é sob suas formas essenciais de exercícios uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do Eu”.

Na atualidade, o brinquedo mudou junto com o tempo. Com a Revolução Industrial, o brinquedo passa a ser produzido em escala, para atender a demanda cada vez maior dos centros urbanos em expansão. O estímulo para compra através da televisão; cartazes, folhetos, prateleiras de lojas e vitrines é constante, o adulto é atingido e o pequeno consumidor também.

Hoje vivemos em uma sociedade fragmentada na qual se encontra o passado, o presente e o futuro. Observamos brinquedos artesanais ao lado de outros semi-industrializados e até mesmo brinquedos eletrônicos. Entender essas realidades é um grande desafio. Este desafio cabe ao adulto, que deve desenvolver uma visão crítica, consciente, pois dessa forma propiciará diversas possibilidades de desenvolvimento, sem que uma exclua radicalmente a outra.

5. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA APRENDIZAGEM

A brincadeira não só é recomendável, mas extremamente necessária para o desenvolvimento da criança. O brincar é uma das formas de aprendizagens mais ricas que se tem. Por que, no momento que a criança brinca, ela vivencia e aquilo se constrói nela. Não é algo que alguém coloca dentro dela. A criança se constrói, ela incorpora ao observar que não deixa de ser uma aprendizagem. Mesmo estando fora da brincadeira, só observando, está aprendendo. As mais quietinhas que ficam sentadas ao lado e olhando o brinquedo, ou o grupo brincar, estão aprendendo. No brincar a criança busca formas de compreender e construir a realidade em que está inserida toda ela, com as maravilhas das obras e das criações humanas, mas também com tudo que temos de ruim: a violência, a falta de solidariedade, o descaso com a saúde, educação e moradia.

Através da brincadeira a criança desenvolve exercitando suas potencialidades. O desafio contido nas situações lúdicas provoca o pensamento e leva a criança a alcançar níveis de desempenho que só as ações por motivos intrínsecos conseguem.

Ao brincar ela aprende com toda a riqueza aprender fazendo, espontaneamente sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento.

5.1 PORQUE SERÁ QUE BRINCAMOS?

A atividade lúdica é importante para o ser humano em qualquer idade, mas a criança brinca para se conhecer e também para compreender o mundo que a cerca. Brincando a criança aprende a se construir como um ser pertencente a um grupo social, construindo assim a sua identidade cultural.

No jogo e na brincadeira a criança é desafiada a indagar, questionar, transformar e desvendar a própria realidade. Partilhando as brincadeiras com outras crianças, tem oportunidade de viver diferentes emoções, afetos, rupturas, trocas, aproximações, disputas e cumplicidade e isso ensina bastante a respeito da complexidade do comportamento e relações humanas.

Nesta pesquisa ela se utiliza dos dados, percepções e informações do mundo à sua volta, combinando ficção com realidade.

Reproduzindo e representando a realidade (como por exemplo, quando brincam de “faz-de-conta”, de médico, de lojinha etc.), as crianças têm a importante oportunidade de construir hipóteses a respeito do que observava em seu meio: as regras sociais, a cultura, os fenômenos físicos e biológicos, as ações, desejos e sentimentos. Esta é a razão da brincadeira estar quase sempre associada à infância (apesar de não ser privilégio desta fase), pois é justamente nos primeiros anos de vida que a criança se depara com uma série de desafios: compreender e participar de seu grupo, trabalhar com o imaginário, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) e finalmente, entender os diferentes modos de comportamento humano (os papéis que desempenham, como se relacionarem e os hábitos culturais).

A criança brinca pela necessidade de Agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos que ela tem acesso. Acreditamos ainda que o brinquedo tenha uma enorme influência no desenvolvimento de uma criança não só pelo fato de servir como instrumento de autoconhecimento e de descoberta do mundo, como também devido ao desenvolvimento de processos psíquicos que possibilitam, tais como: a imaginação, a linguagem, o pensamento, a memória, a criatividade, a expressão e a concentração. O jogo permite finalmente que a criança explore o seu próprio corpo em relação ao espaço físico, assim como o exercício da motricidade.

Apesar de reconhecermos a importância vital da brincadeira infantil, entendemos que ela por si só não é suficiente para que o aprendizado e o desenvolvimento se realizem, nem tão pouco que todas as atividades devam se restringir ao brincar. As crianças precisam ter variadas oportunidades de pensar, refletir, duvidar, agir, discutir, criar, imaginar...

Para que a criança possa exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições.

Para brincar é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade, pois toda brincadeira é uma imitação transformada,

no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

A brincadeira favorece a auto-estima da criança. Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

As brincadeiras podem ser agrupadas em três modalidades básicas: brincar de faz-de-conta, brincar com materiais de construção e brincar com regras. É o adulto na figura do professor, portanto, que na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Brincar é uma atividade essencial para a criança, como o trabalho é para o adulto.

5.2 SERÁ QUE TODAS AS CRIANÇAS BRINCAM?

Segundo Cunha, nem todas as crianças têm o direito de brincar; ou porque precisam trabalhar, ou porque precisam estudar, ou porque não podem atrapalhar os adultos.

“Deixam de brincar também por falta de hábito ou por excesso de estímulos: tanta agitação ao redor, tantos brinquedos desvalorizados pelo consumismo que lhes tirou o sentido de parceria. Dentro do contexto utilitarista da sociedade moderna, cada vez mais preocupada com o produto do ser humano e não com a realização pessoal, não há tempo, não há clima, não é prioridade”. (Cunha, 1992, p.36).

5.3 COMO AS CRIANÇAS BRINCAM?

“A criança tem várias maneiras de brincar; ela pode brincar sozinha ou em grupo. Quando ela é muito pequena brinca com mais frequência sozinha ou em grupos pequenos. Isto acontece porque seu mundo, de certa maneira, é muito restrito e ela não tem condições de brincar ao mesmo tempo com muitas pessoas, neste caso é muito importante a presença da mãe.” (Bomtempo, 1992, p.77).

Crianças mais velhas se organizam em grupos maiores, e na maioria das vezes brincam de maneira a desenvolver atividades iguais ou semelhantes. Outras crianças simplesmente não se detêm em nenhuma atividade específica, explorando vários cantos, brinquedos diversos e companheiros e jogos diferentes.

Outra característica interessante na brincadeira é a forma como as crianças transformam os espaços e apropriam-se deles. Uma pista de corrida transforma-se em trincheira, o canto de fantasias e maquiagem, em casinhas. Tanto a dinâmica quanto o caráter de transformação da brincadeira variam evidentemente, com a faixa etária, os interesses, necessidades e o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor da criança.

6. A BRINCADEIRA, ESTIMULANTE E MOTIVADORA

Acima de tudo, o brincar motiva. É por isso que ele proporciona um clima especial para a aprendizagem. A brincadeira fora da escola motiva às crianças a explorar e experimentar a casa, o jardim, a rua, as lojas, a vizinhança e assim por diante.

A brincadeira na escola necessariamente motiva uma aprendizagem diferente e é caracterizada por maior fragmentação e por estar compactado em segmentos de tempo. Os padrões de aprendizagem em cada situação provavelmente serão bem diferentes, embora relacionados, ao invés de tentar copiar as condições do lar, os professores devem oferecer o ensino necessário que garanta a ocorrência da aprendizagem. O brincar leva naturalmente à criatividade, por que em todos os níveis do brincar as crianças precisam usar habilidades e esse processo é que proporciona oportunidade de serem criativos.

Os brinquedos são parceiros silenciosos que desafiam a criança, possibilitando descobertas e estimulando a auto-expressão. É necessário que haja espaço e tranquilidade para que possa haver aprofundamento na brincadeira, para que a criança possa brincar, soltando sua imaginação, inventando, sem medo de desagradar alguém e de ser punida. Enfim, brincar com seriedade.

6.1 AS VARIADAS FORMAS DE BRINCAR

- ***BRINCAR DE EXPLORAR***

As primeiras atividades lúdicas do ser humano são ações exploratórias. O bebê começa por explorar a si mesmo. Essa atividade exploratória é importante e fundamental para ajudar no processo de construção de conhecimento da criança.

As crianças pequenas têm necessidade de manipular objetos, por isso mexem em tudo e jogam as coisas no chão. É necessário fornecer-lhes objetos que possam ser manipulados sem perigo. Com o tempo aprender a função dos objetos passando a utilizá-los de forma mais adequada.

- **BRINCAR SOZINHO**

Brincar sozinho também é importante por que neste tipo de brinquedo a criança mergulha na sua fantasia alimentando a sua vida interior, exercitando sua capacidade de concentrar e de ter atenção. Através deste processo, poderá chegar a encontrar uma vocação, o que é muito importante para a vida do ser humano.

- **BRINCAR DE FAZ-DE-CONTA**

Neste tipo de brincadeira a criança traduz o mundo dos adultos para a sua dimensão. O pensamento da criança evolui o parto das suas ações; por isso as atividades são importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Mesmo que conheça alguns objetos ou que já tenha vivido de algumas situações as compreensões das experiências ficam mais claras quando são representadas em seu faz-de-conta.

Às vezes o faz-de-conta não imita a realidade, mas, ao contrário, é um meio de sair dela, de assumir um novo estado de espírito.

- **BRINCAR COM OUTRAS PESSOAS**

Brincar com outras pessoas é necessário para evitar que a criança fique sem o estímulo e a crítica que um parceiro pode proporcionar. Mesmo quando a criança não sabe brincar junto, ela pode brincar paralelamente.

Brincar com outras pessoas pode ser imitar gestos, fazer um desafio ou partilhar um jogo ou uma brincadeira.

- **BRINCAR EM GRUPO**

Saber participar de um grupo é uma aprendizagem muito enriquecedora. É indispensável a uma boa integração social dentro do grupo aprendendo a partilhar. Na competição em grupo, a vitória depende de todos. A integração grupal é muito enriquecedora e ajuda as crianças a se conhecerem melhor e fazerem amizades. Brincando, correndo, pulando...

A atividade física gera alegria e entusiasmo, por isso é tão importante. Correndo a criança fica mais alegre, vencendo obstáculos desafia os próprios limites, gastam energia e desenvolvem sua coordenação motora.

- ***BRINCAR DESENVOLVENDO HABILIDADES***

Encaixar, empilhar, construir, montar quebra cabeças são atividades que proporcionam exercício e desenvolvem habilidade. Os jogos são muito úteis, pois através deles, as crianças se exercitam e aprendem alegremente brincando, a criança alcança níveis bem mais altos por que não sente cansaço.

- ***BRINCAR INVENTANDO***

Inventar, criar, todos podem, mas somente se tiverem sido estimulados a fazê-lo.

A necessidade de alcançar êxito, o medo de errar ou de se tornar ridículo, são os maiores inibidores da criação. É preciso haver motivação para criar; para que isso aconteça, é preciso haver alguma confiança para a própria capacidade de criar.

- ***BRINCAR APRENDENDO***

A curiosidade é natural de toda criança, aprender coisas novas também seria, se o processo de construção do conhecimento não tivesse sido transformado em trabalho que cansa que aborrece.

A pré-escola foi transformada em escola e as crianças de até três anos já estão fazendo exercícios preparatórios de alfabetização. A necessidade de brincar foi substituída pela necessidade de aprender o quanto antes a ler e a escrever.

Desrespeitando a infância, as crianças ficam estressadas apresentando problemas emocionais e rebeldia ao estudo. O brinquedo proporciona o aprender fazendo, brincando. Através dos jogos e das brincadeiras, a criança pode aprender novos conceitos, adquirir informações e até mesmo superar dificuldades de aprendizagem.

- ***BRINCAR JOGANDO E COMPETINDO***

As situações vivenciadas no jogo envolvem ações que desnudam o caráter e a personalidade dos jogadores. Jogar, competir e participar de atividades comuns são excelentes oportunidades para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e a aprender uma forma de convivência mais enriquecedora.

- **BRINCAR / TRABALHAR**

Brincando a criança aprende a gostar de trabalhar, por que aprende a estar em atividade e descobre o prazer de estar ocupada, engajando-se por livre e espontânea vontade. A criança que teve oportunidade de participar de muitos jogos e brincadeiras aprendeu a trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo saberá também, respeitar as normas sociais. O hábito de estar ocupado criativamente além de trazer satisfação pessoal, com a maturidade, irá se transformando em predisposição para o trabalho e facilitará a escolha de uma profissão.

6.2 A CRIANÇA E O BRINCAR

A nova concepção de infância leva a sociedade a transformar a educação infantil. Com a vigência da lei nº9394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), a Educação Infantil passa a ser considerada como a primeira etapa de educação básica com o atendimento de Zero a Três anos em creches e de Quatro a Seis anos em pré-escolas que tornam simultâneos e indissociáveis o cuidado e a educação, observando-se ainda a função social, quando complementa a ação da família e da comunidade como determina a lei.

Em nossa realidade educacional observamos inúmeras manifestações por parte dos educadores no momento do brincar: existem os que preferem ficarem alheios ao brinquedo só observando, outros preferem deixar as crianças livres, sem intervenções, sem esse olhar observador, outros brincam com as crianças esquecendo-se do restante do grupo que também está ali e necessita de sua presença.

Tem que haver clareza em relação à importância que o brincar possui dentro do desenvolvimento da criança. Procurando uma forma que seja compatível com a nossa formação; é possível a existência de momentos em que podemos estar alheios a brincadeiras, mas atentos aos movimentos do grupo e também podemos participar da brincadeira.

O ato de brincar está relacionado a questões ligadas aos vínculos e à proximidade que se estabelece e consegue com os demais e com o mundo ao seu redor. Dentro desta perspectiva podemos dizer o quanto é importante a

presença do brincar na educação infantil e que devemos estar preocupados com a qualidade deste momento das crianças.

Segundo Piaget, esta faixa etária se caracteriza pelos jogos de exercícios até os dois anos de idade que é quando a criança trabalha com o corpo ou por intermédio do corpo explora materiais, exercícios de pensamento, como combinações de palavras, descrições, conceitos, perguntas pelo prazer de construir, entre outros. O jogo simbólico até quatro anos se caracteriza pelo brincar de faz-de-conta como ferramenta que aprende a usar como uma forma de desenvolver a linguagem e a imagem mental.

É brincando que a criança desenvolve sua inteligência, realizando diversas percepções, estimulada por diferentes materiais e interações com seu meio na construção de um ser social.

6.3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida das crianças, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na origem do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

O caráter de ficção é um dos elementos constitutivos do jogo e é um modo de expressão de grande importância, pois também pode ser entendido como um modo de comunicação em que a criança expressa os aspectos mais íntimos de sua personalidade e sua tentativa de interagir com o mundo adulto.

Pelo jogo as crianças exploram os objetos que as cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentidos e desenvolvem seu pensamento. Algumas vezes o realizam sozinhos, em outras, na companhia de outras crianças, desenvolvendo também o comportamento em grupo. Podemos dizer que aprendem a conhecer a si próprios, o grupo a que pertence e ao mundo que os rodeia.

Assim, quando falamos em lúdico e no brincar, não estamos falando em algo fútil e superficial, mas de uma ação que a criança faz de forma autônoma

e espontânea, sem o domínio direcionador do adulto. Utilizar metodologia lúdica, do tipo de jogos, histórias, dramatização e manifestações artísticas, atraindo e motivando a criança a participar. Esta participação espontânea faz com que ela se torne uma “pesquisadora” consciente do objeto de ensino, objeto que nós educadores colocamos ao seu alcance. Desta forma gerenciamos o aprendizado à medida que escolhemos o que colocamos à disposição desta pesquisa, o conteúdo que julgamos ser importante e se está no momento adequado para o aluno aprender.

Esta interação contraria as metodologias passivas, onde o aluno é tido como um mero receptáculo do saber, e a certeza da absorção do conhecimento ficam meio nebulosos.

Huizinga define o jogo como:

Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

O jogo da criança não é equivalente ao jogo para o adulto, pois não é uma simples recreação, o adulto que joga afasta-se da realidade, enquanto a criança ao brincar / jogar avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. Também a auto-estima, uma das condições do desenvolvimento normal, tem seu início na infância em processos de interação social – na família ou na escola – que são amplamente proporcionados pelo brincar.

Vamos analisar a definição de jogo feita por Huizinga:

1. É livre, não está ligada à noção de dever, obrigatoriedade.
2. Têm objetivos e regras próprias.
3. Tem uma limitação de tempo e de espaço e é jogado até o fim dentro desses limites.
4. É uma evasão temporária da vida real para uma atividade temporária.

A obra de Huizinga se destina a estudar o papel do lúdico de forma ampla e aplicada ao ser humano independentemente de idade ou cultura. E também em manifestações que vão além do jogo

propriamente dito, como a dança, a música, o teatro e até certos ritos tribais. Porém, se analisarmos um jogo de criança, ele guarda todos os elementos citados por Huizinga.

Vamos pensar em um grupo de crianças reunidas para uma partida de futebol. É um jogo voluntário, pois todos estão participando porque querem e gostam. Acontece em um lugar determinado e tem hora para começar e acabar (mesmo que este término seja marcado pela obtenção de algum objetivo; quem primeiro fizer um gol, por exemplo). O jogo tem seus objetivos (quem faz mais gol) e suas regras próprias, muitas vezes estabelecidas por eles mesmos e diferentes das tradicionais. E finalmente é uma evasão da realidade, quando todos estão lá envolvidos abre-se uma lacuna no tempo e espaço. E isto é muito importante, pois neste momento próprio deste grupo, tudo é controlável, previsível e seguro, e isto dá prazer. Brincar com bonecas não é diferente, tem presentes os mesmos elementos. Desta forma se garantirmos a presença destes quatro elementos, estaremos perante uma atividade lúdica, que dá prazer.

É de grande importância que os professores compreendam e utilizem o jogo como um recurso privilegiado de sua intervenção educativa. Em relação à forma que as crianças se relacionam com as regras em um jogo, Piaget no livro JUÍZO MORAL DA CRIANÇA (1994) demonstrou que:

“O jogo proporciona relações sociais completas, onde a pequena comunidade age sob o domínio de regras que aprenderam ou que ela mesma desenvolveu. Os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas, entre os meninos, comporta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é, todo um código e toda uma jurisprudência (Cerizara, 1990, p.30)”.

O terceiro e o quarto elemento se completam, pois quando o professor nomeia que “agora iremos fazer um jogo” ou “agora irei contar uma história para vocês”, ele já estabelece que será dedicado um tempo determinado para isso e automaticamente todos percebem que farão uma “evasão da realidade”.

Posto que o professor adotasse esses elementos irá trazer o lúdico para dentro da sala de aula, resta perguntar que vantagens isso trará? E o aprender como é que fica?

Respondendo primeiro a última pergunta, ou seja, como é que o aluno irá aprender com isso, vamos responder que é introduzindo conteúdos que desejamos passar no “alvo” da brincadeira, ou seja, devemos conciliar o objetivo do jogo com o objetivo que queremos com o conteúdo. É a história que precisa se desenrolar, é o jogo de memória que em lugar de figuras usam sinônimos, é a corrida onde cada estado persegue sua capital, e assim por diante.

No Brasil começam a surgir bons livros que orientam para esta nova ferramenta educacional, mas “montar” uma atividade assim, não é tão difícil como pode parecer em um primeiro momento. O que precisa é que o educador esteja realmente convencido de que esta é uma ferramenta útil e que ele terá vantagens em aplicar, precisa ser aquele educador “meio menino” que também se diverte com isso, que conhece as preferências da faixa etária que trabalha.

Conhecer o aluno torna-se fundamental. E que vantagens isso trará? Trarão muitas, porque além da transmissão de conteúdos, os jogos podem colaborar na formação do indivíduo de forma ampla, proporcionando o desenvolvimento em outros aspectos, como físico, intelectual, social, afetivo, ético, artístico.

Este desenvolvimento pode ser obtido através de situações comuns decorrentes a aplicação de jogos como exercício da vivência em equipe, da criatividade, imaginação, oportunidades de autoconhecimento, de descobertas de potencialidade, formação da auto-estima e exercícios de relacionamento social. Esta forma de ver o papel da educação está de acordo com o conteúdo dos Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no tocante Temas Transversais, para o ensino fundamental. Estes parâmetros dirigem seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver conteúdos, mas necessitam desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento.

O jogo e as atividades lúdicas, em geral, podem ser os principais veículos para atender estas propostas, isto porque as diferentes combinações que um jogo pode encerrar o uso de elementos desafiantes e externos, as

interações entre os alunos em diferentes combinações em equipes facilitam a abordagem em diferentes temas, de forma interdisciplinar, e, sobretudo, com maior adesão e participação dos meninos e meninas.

Em uma época em que se fala muito das inteligências múltiplas e que se valoriza nos alunos, e no ser humano em geral, aspectos como a criatividade, a cooperação, o senso crítico e o espírito empreendedor, os jogos aparecem para de forma hábil, proporcionar o desenvolvimento de múltiplas capacidades, capazes de descortinar potencialidades e minimizar limitações.

Facilitador da auto-descoberta e a auto-avaliação, de valorização dos demais e convívio com as diferenças, motivando uma postura de desafio para novas conquistas e aprendizagem. E se às vezes nos assustamos com as crianças manejando tecnologias para nós incompreensíveis, temendo pelo fim da inocência, devemos lembrar que criança é somente um ser pequeno e doce, trazendo sempre um inconfundível brilho no olhar ao pular amarelinha, construir uma pipa ou ouvir uma história. Isto foi e sempre será dessa maneira, as crianças não mudaram, nós que às vezes nos atrapalhamos com teorias complicadas e esquecemos de oferecer a elas as coisas mais simples, as coisas de crianças...

7. CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS

Tentar defender o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo, cada um poderá entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinha, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, quebra-cabeça, construir barquinhos, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades, por exemplo: no faz-de-conta, há a forte presença de situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com a areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho, exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo.

O que quer dizer de um jogo político quando se imagina a estratégia e a astúcia de parlamentares e empresários negociando vantagens para conseguir seus objetivos? Ou de uma partida de basquete em que a estratégia do armador é responsável pela vitória? Onde um jogo de baralho em que o objetivo maior é o dinheiro a ser ganho na partida? Que elementos caracterizam tais jogos? A incerteza que paira em qualquer partida, que seja de basquete ou de futebol? A astúcia dos políticos? A estratégia do jogador de xadrez? A flexibilidade de conduta que leva o jogador a experimentar novas jogadas, novas situações? O desenvolvimento de habilidades cognitivas manuais ou sociais subjacentes a um jogo de construção?

Outras indagações começam a aparecer quando se fala em utilizar jogos como a dama para ensinar cálculo matemático ou quebra-cabeça para ensinar formas geométricas. Neste caso, temos o jogo ou é o ensino que prevalece? Qual seria a diferença entre um jogo de futebol profissional e um de várzea? Seria a falta de rigor no cumprimento das regras ou um prazer manifesto no jogo coletivo?

Na partida de xadrez há regras externas que orientam as ações de cada jogador. Tais ações dependem, também, da estratégia do adversário. Entretanto, nunca se tem certeza do lance que será dado em cada passo do jogo. Esse tipo de jogo serve para entreter amigos em momentos de lazer,

situação pela qual predomina o prazer, a vontade de cada um em participar livremente da partida. Em disputa entre profissionais, os dois parceiros não jogam pelo prazer ou pela vontade de fazê-lo, mas são obrigados por circunstâncias como o trabalho ou a condição esportiva. Neste caso, pode-se chamá-lo de jogo?

A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-los. A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando em arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária para a subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns é jogo, para outros é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.

Considere por exemplo, os processos que chamam de “jogos”. Refiro-me a jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos etc. o que é comum a todos eles? Não vá dizer: “Algo deve ser comum a eles, senão não se chamariam jogos”. Mas, nem tudo é igual ou comum a todos eles, pois, se você observar, não verá na verdade algo comum a todos, mas semelhança, parentesco, e até toda uma série deles. Por exemplo: os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos.

Agora, passe para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem. Já no jogo de bola, muita comum se conserva, mas muitas se perdem. Será que são todos recreativos? Compare o xadrez com o jogo de amarelinha. Há em todos um ganhar e um perder? Ou uma concorrência entre os jogadores? Pense nas paciências. Nos jogos de bola, há um ganhar e um perder; mas se a criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, esse traço desapareceu.

Pense agora nos brinquedos de roda. O elemento de divertimento está presente, mas quantos dos outros traços característicos desapareceram?

Assim, podemos reparar que nos grupos de jogos acontecem semelhanças que surgem e desaparecem. Em todos os tipos de jogos acontecem semelhanças entre as regras. Ao se jogar um jogo, espera-se sempre ganhar, ou seja, o prazer. Como distintivo do jogo, há casos em que o desprezar é o elemento que o caracteriza. A psicanálise também acrescenta o desprazer como a criança representa, em processos catárticos, situações extremas dolorosas. Ao postular a natureza livre do jogo, Huizinga a adota como atividade voluntária do ser humano, se imposta, deixa de ser jogo.

Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra num mundo imaginário. Embora Huizinga não aprofunde esta questão, ela merecerá a atenção de psicólogos que discutem o papel do jogo na construção da representação mental e da realidade. A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. As regras explícitas, como no xadrez ou na amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira.

Finalmente, todo jogo acontece em um tempo e espaço, como na sequência própria da brincadeira. Entende-se que o jogo, por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca não fica preocupada com a aquisição do conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física.

No jogo nunca se sabe os rumos da ação do jogador, que dependerá sempre de fatores internos, de motivações pessoais e de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros.

7.1 A NÃO-LITERALIDADE

As situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é substituído por um novo. São exemplos de situações em que o sentido é não-literal: ursinho de pelúcia, servir como filhinho e a criança imitar o irmão que chora.

7.2 O EFEITO POSITIVO

O jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, como por exemplo, o sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporais, morais e sociais da criança.

7.3 A LIVRE ESCOLHA

O jogo infantil só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário é trabalho ou ensino.

7.4 A PRIORIDADE NO PROCESSO DE BRINCAR

Enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo infantil só pode receber essa designação quando o objetivo da criança é brincar. O jogo educativo, utilizado em sala de aula, muitas vezes, desvirtua esse conceito ao dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades.

No jogo infantil, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Quando é utilizado em sala de aula um jogo educativo de modo coercitivo, ele não oportuniza os alunos, liberdade e controle interno. Neste caso se predomina o ensino, a direção do professor.

Se a atividade não for de livre escolha e seu desenvolvimento não depender da própria criança, não se terá jogo, e sim, trabalho.

Para Fromberg, o jogo infantil inclui as características:

1. SIMBOLISMO – Representa a realidade à atitude
2. SIGNIFICAÇÃO – Permite relacionar ou expressar experiências
3. ATIVIDADE – A criança faz coisas

4. VOLUNTÁRIO ou INTRÍNSECA / MOTIVADO – Incorporar motivos ou interesses
5. REGRADO – Sujeito a regras implícitas ou explícitas
6. EPISÓDIO – Metas desenvolvidas espontaneamente

O filósofo e antropólogo Brougère acentuou que o jogo inclui uma reflexão de segundo grau (à natureza simbólica), as regras, a incerteza dos resultados, a fertilidade (sem conseqüência) e a motivação interna.

Em síntese (executando jogos de animais), os autores assinalam pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos jogos.

1. Liberdade de ação dos jogadores;
2. Relevância do processo de brincar;
3. Regras (implícitas ou explícitas);
4. Não-literalidade;
5. Contextualização.

Antigamente três concepções estabeleciam as relações entre o jogo infantil e a educação: recreação, uso do jogo para favorecer o ensino dos conteúdos escolares e diagnósticos da personalidade infantil e, recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

O jogo visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário às atividades que exijam esforço físico, intelectual e escolar. Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se a forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. O pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. O romantismo constrói no pensamento da época um novo lugar para a criança e seu jogo, tendo como representantes filosóficos e educadores como Jean Paul Richter, Hoffmann e Froebel, que consideram o jogo como conduta espontânea e livre, assim como instrumento de educação da pequena infância.

Para que exista jogo é necessário que o sujeito tenha consciência de que está jogando e que manifeste conduta compatível com a situação. Qualquer conduta pode transformar-se em jogo, por meio de equivalência metafórica, quando a intenção do jogador está presente.

Segundo o autor, pode-se chamar de jogo todo processo metafórico resultante da decisão tomada e mantida como um conjunto coordenado de

esquemas consciente / percebidos como aleatórios para a realização de um tema deliberado / colocado como arbitrário.

Essa interpretação permite compreender por que condutas tão diferentes aparecem como jogo. Como já foi dito, os paradigmas sobre o jogo infantil parecem equiparar o jogo ao espontâneo, “não sério”, à futilidade ou reivindicar sério e associá-lo à utilidade educativa, em sua grande maioria, referenciais dos tempos do romantismo.

Na educação das crianças pequenas, um dos caminhos para fazer frente à realidade congelada sem muitos recursos e opressiva de muitas escolas é a busca de uma educação político-estética, que tenha como cerne à visão do homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar, jogar com a realidade.

Acreditamos que é preciso exercitar o jogo simbólico e as linguagens não verbais, para que as próprias linguagens verbais, socializadas e ideologizadas, passem. Transforma-se em verdadeiro instrumento de pensamento.

É preciso que a experiência, no âmbito dos conhecimentos abstratos, seja a síntese aprofundada das experiências e dos conhecimentos, como fruto da imersão na realidade e não de uma verbalização destituída de significação. É preciso resgatar o trabalho com a imaginação material, que alimenta e dá vida à imaginação formal, que é uma abstração simplificada da realidade. A imaginação material recupera o mundo como provocação concreta e como resistência a solicitar a intervenção ativa e modificadora do homem: artesão, criador, obreiro – tanto na ciência quanto na arte. Neste trabalho procuramos discutir o papel chave da metáfora na construção da linguagem e do pensamento, enfatizando a importância do jogo como gênese da metáfora, instrumento primeiro da aquisição de conhecimento, buscando romper com a concepção linear e positivista de linguagem, pensamento e conhecimento presentes em nossas escolas, inclusive nos cursos de formação do educador. Acreditamos que isso seja crucial, principalmente em se tratando de educação pré-escolar.

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel chave neste processo a capacidade de “jogar com a realidade”. É neste sentido que

podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e aquisição do conhecimento. O jogo é constituído através de uma definição de regras de comportamento de ação, utilizadas na busca de um determinado objetivo. Pode-se dizer que, até a ausência de regras acaba por criar uma regra.

Se você faz um processo caótico de tomada de decisão, isto já é uma regra do jogo. Todo jogo é um desafio, embora nem todo desafio seja um jogo. Ou seja, as definições têm limites.

A palavra jogo só tem sentido na sua aplicação e não na sua essência.

Se você estipula uma sequência de comportamentos em balizamentos quanto a sua execução, sem competição com outras, marcação de tempo ou premiação, não é possível definir isto como um jogo, embora na sua essência trata-se das mesmas etapas de um jogo, porém sem regras. Apesar dos jogos existirem a muito tempo, a discussão de seu uso no processo educacional vem se acentuando recentemente e sem dúvida alguma está sendo impulsionado pelo computador ou não. Existe atualmente um consenso de que o ensino sofrerá profundas mudanças nos próximos anos.

Quando discutimos o papel de algo que está sendo introduzido, estamos, de certa maneira, pré-dispostos a considerar que o processo educacional está em mutação.

7.5 JOGOS EDUCATIVOS

Antes da Revolução Romântica, três concepções estabeleciam as relações entre jogo infantil e a educação:

1. Recreação.
2. Uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares.
3. Diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

O jogo é visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, parece como relaxamento necessário a atividades que exigem reforço físico, intelectual e escolar. Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação.

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos da história, geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de “compulsão

lúdica”. O Renascimento vê a brincadeira como conduta que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. Supondo existir uma equivalência entre os povos primitivos e a infância, poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia à semelhança dos povos dos tempos da metodologia. Daí ter sentido a afirmação de que jogo é uma conduta espontânea, livre de expressão de tendências infantis.

Alguns autores constroem um concerto operatório do jogo, não discutem seu significado e utilizam o modelo heurístico, sem questionar o jogo em si. É também, dentro do processo metafórico que se compreende a expressão jogo educativo (ou brinquedo educativo). O quebra-cabeça torna-se brinquedo educativo quando se transportam para o ensino as propriedades do jogo.

A dificuldade apresentada quando tentamos definir o papel dos jogos como instrumento de educação decorre das diferentes interpretações sobre uma série de conceitos envolvidos sobre o assunto.

A primeira questão relacionada aos jogos diz respeito ao seu público alvo e o seu objetivo. O jogo pode estar associado ao lazer, a um instrumento a ser utilizado dentro de um processo de ensino, aprendizado ou de treinamento e aperfeiçoamento de profissionais dentro das diversas áreas de conhecimento. O seu público alvo pode ser crianças na fase de alfabetização e crianças ao longo do 1º e 2º grau, com o objetivo de ampliar a percepção do todo, do processo de produção e da sociedade em que vivem.

Devido a cada um desses objetivos, um jogo com determinadas características pode ser extremamente eficientes para certo público e apresentar pouca utilidade para outro. Isto acontece porque os mecanismos que despertam a curiosidade, que criam os desafios e a motivação, variam de acordo com cada etapa do desenvolvimento.

São diversas as questões que envolvem o uso dos jogos; sua significação, papel, público-alvo, linhas didáticas e a sua combinação com os demais instrumentos do processo ensino-aprendizagem. Hoje, muitas pessoas acreditam que, com o uso da informática, será possível contemplar ou atuar em todo o processo educacional.

Na questão do uso dos jogos, utilizando computadores ou não, acontece o mesmo. Estas questões que destacamos aqui visam levantar alguns preconceitos com os quais, de maneiras muitas vezes errôneas, se percebe o uso dos jogos.

No desenvolvimento de novos processos de ensino podemos contar com novos instrumentos de interação com o público-alvo. Considere que, por exemplo, temos o jogo de lazer que não possui na sua concepção inicial uma preocupação de utilização no processo educacional e, o jogo montado especialmente para o ensino.

Podem-se usar os instrumentos disponíveis e que facilitam o seu trabalho mesmo que tenham sido concebidos para outras finalidades. Jogos que poderíamos chamar de jogos didáticos, podem ser articulados aos jogos rotulados de comerciais ou para o lazer.

O uso do jogo como instrumento de ensino se caracteriza como outro tipo de instrumento, em que a intenção é trabalhar ou transmitir ao aluno algum conhecimento, concreto ou abstrato. O jogo é potencialmente um instrumento através do qual se pode articular certo conhecimento, dentro de uma determinada linha pedagógica.

Quem trabalha com educação de crianças pequenas, se depara com um problema crucial (além de todos os relacionados ao descaso econômico material).

O resgate de conhecimento estético sensorial expressivo, verbal e não verbal, para energizar e se contrapor a um ensino pseudo-racial que desrespeita a construção do conhecimento e da alfabetização como leitura significativa do mundo que divide pensamento e sonho, trabalho e jogo. Recentemente as teorias de cunho sócio-interacionista nos trazem outros elementos que vêm juntar-se àquelas que tomam o ato de ensinar como elemento complexo e multifacetado. Os conteúdos passam a ser vistos de forma mais ampla. Não são apenas informações de uma determinada disciplina e, sim, definidos a partir de um conjunto de valores sociais a serem preservados, criados ou recriados e difundidos através da escola. Os conteúdos passam a ser considerados objetivos tornados conceitos possíveis de ser vinculados através de atividades de ensino.

A análise dos novos elementos incorporados ao ensino de matemática não pode deixar de considerar o avanço das discussões a respeito da educação e dos fatores que contribuem para uma melhor aprendizagem.

O jogo aparece deste modo, dentro de um amplo cenário que procura apresentar a educação em particular à educação matemática, em bases cada vez mais científicas.

Ao analisar o jogo no ensino da matemática, podemos fazer uma retrospectiva sobre como este foi sendo incorporado às atividades educativas para que, a partir daí, tenhamos claramente a certeza de seu uso. O nosso objetivo é buscar as razões do uso do jogo na educação matemática, atentos aos cuidados a serem tomados com os modismos adotados, sem uma análise prévia das condições em que aparecem as propostas de ensino e das bases teóricas que as sustentam. O jogo recebe de teóricos como Piaget, Vygotsky, Leontiev, Elkonin entre outros, as contribuições para seu aparecimento em propostas de ensino de matemática.

Lembrando como importante elemento para a educação infantil, no processo de apreensão dos conhecimentos em situações cotidianas, o jogo passa a ser defendido como importante aliado do ensino formal de matemática.

As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivas foram no sentido de formar ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes as estruturas dos jogos por meio de sua manipulação, essa concepção tem levado a práticas oportunistas da utilização dos jogos nas escolas.

O jogo deve ser usado na educação matemática obedecendo a certos níveis de conhecimento dos alunos. O material a ser distribuído para os alunos deve ter uma estruturação tal que lhes permita dar um salto na compreensão dos conceitos matemáticos. É assim que matérias estruturadas, como blocos lógicos, material dourado, e outros na maioria decorrente destes, passam a ser veiculados nas escolas.

A visão do conhecimento puro, que decorre apenas do amadurecimento de estruturas internas, levou as práticas em que os conteúdos eram pouco relevantes e por priorizarem o desenvolvimento das estruturas e uma concepção de jogo como promotor desse desenvolvimento. As teorias

psicológicas colocam apenas no sujeito às possibilidades de aprender, desconsiderando elementos externos como possibilitadores de aprendizagem.

A confecção de brinquedos e jogos de montar com o uso da sucata, e a retomada do uso de materiais de ensino sem objetivos pedagógicos claros são a concretização da concepção que entende a construção do conhecimento como fenômeno essencialmente individual e regido por leis internas do sujeito.

“... O surgimento de novas concepções sobre como se dá o conhecimento tem possibilitado outras formas de considerar o papel do jogo no ensino. A educação matemática, na década de 60, viveu uma situação que poderíamos dizer à beira da esquizofrenia. Ao mesmo tempo em que se apoiava em teorias psicológicas que defendiam a utilização de materiais concretos como facilitadores de aprendizagem sofisticada obedecendo às estruturas lógicas desta ciência, acreditando em outro paradigma da época: a estrutura do conhecimento matemático se aproxima das estruturas psicológicas dos sujeitos...”. (Piaget, 1973).

São as contribuições da psicologia de cunho sócio-interacionistas que vem a estabelecer novos paradigmas para a utilização do jogo na escola.

Essa concepção acredita no papel do jogo na produção de conhecimentos. Considera que o jogo como impregnado de conteúdos culturais e os sujeitos tomando contato com eles, adquirem conhecimentos socialmente.

Ao agirem assim, estes sujeitos estão aprendendo conteúdos que lhes permitam entender o conjunto de práticas sociais nas quais se inserem.

Terá seu lado de socializador, enquanto as crianças estão jogando, elas estão interagindo socialmente e, desenvolvendo suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra. Nesta concepção, o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. Isto se dá porque os sujeitos, ao jogar, passem a lidar com as regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para aprender os conhecimentos futuros.

O jogo, nesta visão da psicologia, permite a apreensão dos conteúdos porque colocam os sujeitos diante da impossibilidade de resolver, na prática, as suas necessidades psicológicas.

O indivíduo experimenta assim, situações de faz-de-conta do jogo regrado pela lógica, vivenciada ou criada, para solucionar as impossibilidades de tornar realidade o seu desejo. É uma decorrência desta visão o aparecimento dos cantinhos de jogos, das brincadeiras de faz-de-conta etc.

O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Os jogos psicomotores são ricamente utilizados para desenvolver habilidades como: coordenação viso motora, tônus, raciocínio lógico, equilíbrio, ritmo, atenção, concentração, memória, lateralidade, orientação espacial e temporal, esquema corporal, movimentos dissociados e criatividade.

A psicomotricidade como ciência se ocupa do ser humano tanto na sua individualidade quanto na sua globalidade psicossomática e psicomotora, daí percebemos a importância de jogos, brincadeiras e estímulos que envolvam movimentos corporais amplos ou específicos que trabalham as habilidades necessárias para um desenvolvimento harmonioso do ser humano.

Na fase pré-escolar as atividades lúdicas têm uma importância gigantesca, o brincar é um ato que deverá ser respeitado, pois assim, a criança passa por um processo de autocontrole, auto descoberta, experiência de vida, treino psicomotor, envolvimento emocional e psíquico e de trocas sociais.

Acredito que quando se dissocia a hora do lazer da hora do aprender, separa-se também o prazer, tão necessário no ato de aprender. O jogo estimula a criança a enfrentar desafios, a criar novas opções, a interagir com o conhecimento das mais diversificadas e criativas formas, pois a psicomotricidade existe nos mais minuciosos gestos e em quaisquer atividade que se desenvolve a motricidade do ser humano, visando assim, o domínio e o melhor conhecimento do seu próprio corpo.

As crianças que tem um desenvolvimento psicomotor mal elaborado; geralmente apresentam problemas na escrita, na leitura, na direção gráfica, na organização do pensamento lógico, na análise gramatical etc.

É necessário que através de jogos e brincadeiras aparentemente apenas jogos e brincadeiras, haja um aprendizado, haja a confiança desse aprendiz em si mesmo e assim adquirindo melhores possibilidades e limites, condições primordiais para que qualquer indivíduo possa conviver harmoniosamente em sociedade.

8. A FORMAÇÃO LÚDICA DO PROFESSOR

Como isto se aplicaria à sala de aula? A adesão voluntária é o primeiro ponto, os alunos precisam querer brincar, pois se os obrigarmos perderá a característica de voluntariado e, conseqüentemente, todo o processo. Como cativá-los? Com jogos de qualidade.

O fato de termos uma participação espontânea está diretamente ligado à atividade de ser atraente adequada à faixa etária, desafiante. Com relação aos objetivos e regras próprias é o fato da criança sentir com domínio da situação, mesmo considerando-se que é adulto (professor) que está liderando. Ela precisa saber quais são as regras, o que se espera dela, de forma que ela consiga prever a relação de causa e efeito de seus atos. Ela precisa acompanhar a evolução da atividade e perceber, por seus próprios meios, quando se obteve o desejado.

Apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive. Uma atitude de observação que lhe permitirá conhecer muito sobre as crianças com que trabalha.

Em uma atividade competitiva, mais importante do que ganhar é conseguir acompanhar e avaliar o desempenho de todos os participantes. Isso se explica na prática pelo alto senso de justiça encontrado nas crianças na participação em um jogo, elas entenderão as regras, submetendo-se a elas e querem que todos tenham o mesmo comportamento, pois assim é que poderão alcançar o objetivo do jogo, que é ver quem realmente “é o melhor”.

Entender, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

Porém, essa perspectiva não é tão fácil de ser adotada na prática.

Podemos nos perguntar: como colocar em prática uma proposta de educação infantil em que as crianças desenvolvam, construam / adquiram conhecimentos e se tornem autônomas e cooperativas? Como os professores

favorecerão a construção de conhecimentos se não forem desafiados a construírem os seus?

O caminho que parece possível implica pensar a formação permanente dos profissionais que nela atuam. “É preciso que os profissionais de educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido na área da educação infantil e da cultura em geral, para repensarem a sua prática, se reconstruírem enquanto cidadãos e atuem enquanto sujeitos da produção de conhecimento. E para que possam, mais do que ‘implantar’ currículos ou ‘aplicar’ propostas à realidade da creche / pré-escola em que atuam, efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação”.

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky. No processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões KRAMER, S. (Org.); SOUZA, S (Org.). Histórias de Professores: leitura, escrita e pesquisa em educação. 1 a. Ed. São Paulo: ATICA, 1996. p.42. educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança. (NEGRINE, 1994, p.20), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”.

Segundo esse autor, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica.

Podemos sintetizar algumas funções do professor frente aos jogos:

- **Providenciar um ambiente adequado para o jogo infantil:** A criação de espaços e tempos para os jogos é uma das tarefas mais importantes do professor, principalmente na escola de educação infantil. Cabe lhe organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogos, de forma, por exemplo, que as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aquelas que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.
- **Selecionar materiais adequados:** O professor precisa estar atento à idade e às necessidades de seus alunos para selecionar e deixar à disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam, pelo material de que são feitos. Lembrando sempre da importância de respeitar e propiciar elementos que favoreçam a criatividade das crianças. A sucata é um exemplo de material que preenche vários destes requisitos.
- **Permitir a repetição dos jogos:** As crianças sentem grande prazer em repetir jogos que conhecem bem. Sentem-se seguras quando percebem que contam cada vez com mais habilidades em responder (ou executar) o que é esperado pelos outros; sentem-se seguras e animadas com a nova aprendizagem.
- **Enriquecer e valorizar os jogos realizados pelas crianças:** Uma observação atenta pode indicar aos professores que sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida, introduzindo novos personagens ou novas situações que tornem o jogo mais rico e interessante para as crianças, aumentando suas possibilidades de aprendizagem. Valorizar as atividades das crianças, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço, evitando a competição, pois em jogos não competitivos não existem ganhadores ou perdedores. Outro modo de estimular a imaginação das crianças é servir de modelo, brincar junto

ou contar como brincava quando tinha a idade delas. Muitas vezes o professor, que não percebe a seriedade e a importância dessa atividade para o desenvolvimento da criança, ocupa-se com outras tarefas, deixando de observar atentamente para poder refletir sobre o que as crianças estão fazendo e perceber seu desenvolvimento, acompanhar sua evolução, suas novas aquisições, as relações com as outras crianças, com os adultos.

- **Ajudar a resolver conflitos:** Durante certos momentos dos jogos acontecem com certa frequência pequenos conflitos entre as crianças. A atitude mais produtiva do professor é conseguir que as crianças procurem resolver esses conflitos, ensinando-lhes a chegar a acordos, negociar e compartilhar.
- **Respeitar as preferências de cada criança:** Através dos jogos cada criança terá a oportunidade de expressar seus interesses, necessidades e preferências. O papel do professor será o de propiciar-lhes novas oportunidades se novos materiais que enriqueçam seus jogos, porém, respeitando os interesses e necessidades da criança de forma a não forçá-la a realizar determinado jogo ou participar de um jogo coletivo.
- **Não reforçar papéis sexistas / e ou outros valores do professor:** Os brinquedos aparecem no imaginário dos professores de educação infantil como objetos culturais portadores de valores considerados inadequados. Por exemplo, bonecas Barbie devem ser evitadas por carregar valores americanos; bonequinhos guerreiros, tanques, armamentos e outros brinquedos, com formas bélicas, recebem o mesmo tratamento por estarem associados à reprodução; brincadeiras de casinhas com bonecas devem restringir-se ao público feminino; brincadeiras motoras, com carrinhos e objetos móveis, pertencem mais ao domínio masculino; crianças pobres podem receber qualquer tipo de brinquedo, porque não dispõem de nada... Tais atitudes que demonstram pré-concepções relacionadas à classe social, ao gênero e à etnia, e tentam justificar propostas relacionadas às brincadeiras introduzidas em nossas instituições de educação infantil.

Tanto meninos quanto meninas expressam através de seus jogos grande parte dos usos e relações sociais que conhecem. O jogo é, por sinal, um meio extraordinário para a formação da identidade e a diferenciação pessoal. Entretanto, os professores precisam ser bastante cuidadosos e sensíveis para não reproduzir através de seus valores, os papéis sexistas tradicionais.

Neste sentido possibilitar que meninos e meninas joguem juntos, evitando expressões como “os meninos não jogam...” ou, “isto não é para meninas...”, estimulando e favorecendo o crescimento e a identidade tanto de meninos como meninas, sem reforçar estereótipos sociais, ainda existentes em muitas regiões do país ou arraigados em certas culturas.

9. O BRINCAR NO CONTEXTO ESCOLAR

Mesmo após as legislações que regem a educação infantil reconhecerem a relevância e a necessidade do brincar como elemento que estimula o desenvolvimento integral da criança, a prática pedagógica brasileira não referenda esse tema, havendo ainda muitas dúvidas e mitos relacionados ao brincar no contexto escolar.

Não há dúvidas que tanto os pais como os professores já reconhecem o brincar como valioso e essencial na vida da criança, mas para alguns profissionais o brincar na escola possui, ainda, uma conotação de “perda de tempo” onde eles se sentem diminuídos na sua posição profissional, dizendo não ser recreador ou “babá” e já os pais acham que não “pagam” a escola para que seus filhos brinquem, pois para eles a escola é somente para ensinar conceitos e transmitir conhecimentos.

Esse distanciamento e desconhecimento acerca do verdadeiro valor do brincar na escola têm encontrado origem principalmente na própria formação dos profissionais. Como é que se podem mudar a qualidade das intervenções junto aos alunos sem uma boa reflexão acerca do lúdico no nosso mundo de adultos / educadores?

Esses olhares críticos estão longe de ser uma crítica aos professores, ao contrário, a intenção é compreender a razão destas práticas e defender o direito do professor a uma formação lúdica acerca do lúdico. Uma formação que lhe permita experimentar, descobrir, conhecer as possibilidades para si próprias, na perspectiva de que esta seja uma experiência transformadora, que contribua para a construção de outra concepção do lúdico e para uma intervenção de melhor qualidade junto aos seus alunos, independentemente da idade que eles tenham.

Alicia Fernández nos diz que:

“Aprender’ é apropriar-se da linguagem; é historiar-se, recordar o passado para despertar-se do futuro; é deixar se surpreender pelo já conhecido. Aprender é reconhecer-se, admitir-se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis. Só será possível que os professores possam gerar espaços de brincar aprender

para seus alunos quando eles simultaneamente os construirão para si mesmos”.

A utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista com cautela e clareza, porque brincar na escola, não é exatamente igual a brincadeira em outras ocasiões. O brincar na escola é um brincar organizado, onde o tempo e a diversidade das atividades e do material são planejados pela professora, levando-se em conta a faixa etária, diversidade de interesses e o nível de desenvolvimento de cada aluno.

O jogo e a brincadeira devem ser incluídos na escola com objetivo duplo de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo e a construção do conhecimento / aprendizagem, processos estes intimamente interligados. Não cabe à escola, contudo, repetir o cotidiano que a criança vivencia fora dela. A reprodução do cotidiano na escola é equivocada, porque uma atividade – ou o que nos interessa aqui: uma brincadeira – não será exatamente a mesma se realizada por um grupo de crianças na rua ou na escola, seja ou não proposta e / ou conduzida por um adulto. Ela é intermediada por outros elementos, como, por exemplo, a disciplina, a ocupação do espaço, as expressões de afeto e os conflitos.

Na escola, a figura do adulto, mesmo que ele não esteja fisicamente presente, influencia e regula a atividade da criança e as interações que ela estabelece. A criança mantém as regras de comportamento mesmo quando estas não estão sendo exigidas, chamando continuamente atenção umas das outras para tais regras, como falar baixo, ficar sentada etc.

É função da escola levar a criança, em qualquer nível de ensino e período de desenvolvimento, a obter experiências e informações que enriqueçam seu repertório, bem como procedimentos metodológicos que permitam integrar sucessivamente estes novos conhecimentos àqueles que a criança já detém. Isto implica, necessariamente, trabalhar com o instrumental que a criança dispõe em cada etapa de seu desenvolvimento, ou seja, com as formas de intervir e aprender o real e com o imaginário que o ser humano vai adquirindo ao longo da vida.

O brincar, como forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância, encontra, assim, seu lugar no processo educativo. Sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos; dos movimentos,

acarretando o conhecimento do próprio corpo; da linguagem e da narrativa; e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas, como as Ciências Humanas e Exatas. Além disso, brincar junto reforça laços afetivos.

Todas as crianças gostam de brincar com os professores, pais, irmãos e avós. A criança sente-se ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto e este por sua vez pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado.

O jogo (e nunca se repetirá o bastante), não é um mero divertimento. Na criança que brinca há um herói que dorme, e que às vezes se descobre num instante. O jogo é muitas vezes fatigante, às vezes esgota. Mas é essa fadiga, esse esgotamento que provam seu valor. Dentro desse aspecto, devemos nos lembrar dos jogos eletrônicos.

CONCLUSÃO

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Defendemos nesse estado que o brincar é a ludicidade do aprender. A criança aprende enquanto brinca. Fazem parte dessa pesquisa três momentos que alicerçam o interdisciplinar dos sujeitos envolvidos: o faz-de-conta, que é o momento de ênfase à imaginação, vivenciando idéias por meio da literatura infantil. Dramatizar, contar, viver e elaborar histórias criando seu espaço-lúdico por meio do livro de pano. No momento dois, damos ênfase ao brinquedo, do brincar com outras pessoas e, do brincar em grupo.

No brincar com outras pessoas a criança aprende a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de uma forma mais organizada. No grupo, aprende a partilhar e a fazer um movimento rotativo tão importante para a socialização e o diálogo. No terceiro momento evidenciamos o brincar, o jogar e o aprender no movimento multi-inter-transdimensional: informação conceitual, comunicação, troca e parceria, interfase teórico prática.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Tanto brinquedo, quanto a brincadeira, permite a exploração do seu potencial criativo de nenhuma sequência de ações libertas e naturais em que à imaginação se apresenta como atração principal.

Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias.

Ademais, de acordo, com Vygotsky é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos. 9.ed. São Paulo: Loyola, 1997.

BOMMTEMPO, E. (Coord.). Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos. São Paulo: USP, 1986.

CERIZARA, Beatriz. Rousseau, A Educação na Infância. Scipione, São Paulo, 1990.

ELKONIN, D. B. Psicologia do jogo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERNANDÉZ, Alicia. A inteligência aprisionada. Porto Alegre: ArtMed, 1991.

KISHIMOTO, T. M. (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LEITE, D. ESTEVES, A. Pedagogia do brincar: jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura lúdica infantil. 2. Ed. Salvador: Arte Contemporânea, 1995.

LINS, M. J. S. da C. A estruturação da inteligência do pré-escolar segundo Piaget. Rio de Janeiro: ANIMA, 1994.

LOPES, M. G. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. 6. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MARANHÃO, D. Ensinar brincando. Rio de Janeiro: Wak, 2001.

MOLL, L. C. Vygotsky e a educação: implicações pedagógicas da psicologia sócio-histórica. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

MOYLES, J. R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: ArtMed, 2002.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil, Simbolismo e Jogos. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, M. K. de Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo da criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1988. O nascimento da inteligência na criança.

RIZZO, L. HAUDT, R. Atividades lúdicas na educação das crianças. 2 ed. São Paulo: Ática, 1987.

SANTOS, S. M. P. (Org.). O lúdico na formação do educador. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WADSWORTH, B. J. Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget. São Paulo: Pioneira, 1993.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 6. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

