

ARTIGOS

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Aparecida de Fátima Ribeiro (G-UNIPAR)
Ilda Vieira Santos (G-UNIPAR)
Lucimar Rosa Cirino Timóteo (G-UNIPAR)
Neusa Lourenço dos Reis Sgaravato (G-UNIPAR)
Ozanir Santos de Oliveira (G-UNIPAR)
Sueli Garanhani Bonadio (UNIPAR)

Resumo: Brincar é um direito da criança, além disso, brincar é aprender, pois na brincadeira reside a base daquilo que mais tarde permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. Piaget e Vygotsky reconhecem a influência do brincar para o desenvolvimento infantil. Acredita-se, então, que o lúdico é uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

Palavras-Chave: brincar; criança; desenvolvimento.

Abstract: To play is the child's right, although, play is to learn, because in the joke is the support from that later on will permit the child elaborated learning. Piaget and Vygotsky recognize the influence of jokes for the child development. They believe that the joke is a educational suggestion to face the difficulties in the process teaching-learning educational.

Key Words: to play; child; development

Introdução

Brinquedos e brincadeiras na prática escolar facilitam o aprendizado, pois despertam a criatividade, atraem o aluno para a escola, combatem a evasão escolar, auxiliam o professor na motivação, favorecem a auto-aprendizagem, a exploração e a investigação, e desta forma, contribuem na construção do conhecimento. Portanto, o professor deve estar sensível para o uso crítico dessas atividades, tendo em vista a educação como um todo.

A brincadeira infantil é capaz de promover o desenvolvimento intelectual do aluno a ponto de levá-lo a superar o estágio de desenvolvimento em que se encontra. Desta maneira, jogos e brincadeiras devem estar presentes na escola e o professor pode utilizá-los em todas as disciplinas, com atividades práticas. No entanto, o uso do lúdico no ensino infantil deve estar inserido numa proposta pedagógica significativa e contextualizada, pois o ensino nas nossas escolas não pode limitar-se apenas a transmitir ao aluno determinados conhecimentos, a formar um mínimo de aptidões e de hábitos, e sim desenvolver a capacidade de analisar fenômenos da realidade, raciocinando com autonomia. O brinquedo, em si, é só um objeto, mas o importante é o que ele pode proporcionar: a capacidade de criar diferentes situações para o desenvolvimento motor, cultural, político e social.

A presença de jogos e brincadeiras torna a escola um espaço privilegiado para a promoção do desenvolvimento e aprendizagem, pois através deles o aluno começa a organizar suas relações emocionais, conhece melhor o seu corpo e suas possibilidades e compreende as relações sociais envolvidas nos jogos, de forma que a criança aprende e sente prazer em

aprender, pois estas são atividades naturais da infância.

O lúdico e a educação na atualidade

A cada dia que passa, a educação através do lúdico vai ganhando espaço e adeptos. Pode-se dizer que um indivíduo que pratica atividades lúdicas com frequência é um indivíduo que procura ativamente compreender o mundo que o rodeia, e trata de resolver as interrogações que o mundo provoca. É um sujeito que aprende através de suas próprias ações sobre os objetos do mundo, e constrói suas próprias categorias de pensamento, ao mesmo tempo em que organiza seu mundo interior. É fundamental a reflexão sobre o lúdico na atualidade educacional para que as atividades lúdicas sejam contextualizadas, não se constituindo em práticas isoladas no processo ensino-aprendizagem.

De acordo com Piaget, os professores podem guiar as crianças proporcionando-lhes os materiais apropriados, mas o essencial é que, para que uma criança entenda, ela deve construir por si mesma, deve reinventar o conhecimento. Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela o descubra por si própria. Por outro lado, aquilo que permitimos que descubra por si mesma permanecerá com ela. Assim, é preciso um trabalho planejado para levar o educando a realizar tais descobertas, e cabe ao educador criar e estimular situações em que as possibilidades poderão vir a ocorrer.

A contribuição das atividades lúdicas na aquisição dos conceitos básicos das disciplinas se manifesta de diferentes maneiras, de tal modo que ao ter contato com o brinquedo, jogo e a brincadeira, dentro de um ambiente facilitador que estimule e crie interesse por estes conhecimentos, a criança busca compreendê-los e deles passa a se apropriar. O lúdico tem como importância a participação construtiva do aluno, sendo que, ao mesmo tempo, o professor poderá fazer interferências para a aprendizagem de conteúdos específicos que favoreçam o desenvolvimento das capacidades necessárias à formação do indivíduo.

É muito importante que o professor crie situações e propicie momentos em que a criança trabalhe em grupos, pois ao aprender a aceitar as regras do jogo aprenderá também respeitar as normas sociais. Ao brincar, a criança troca idéias sobre o que realiza e discute-as entre si, percebendo que outras crianças têm outras idéias, discordam das opiniões dos colegas, tomam decisões e explicam o que fizeram e porque fizeram. No brinquedo, elas têm oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, ou seja, no brinquedo a criança torna seu pensamento mais flexível, pensando de maneira cada vez mais autônoma e exercitando a sua capacidade de pensar o mundo.

Brincar com outra pessoa é necessário para evitar que a criança fique sem o estímulo e a crítica que uma parceria pode proporcionar. Os jogos sociais começam desde os primeiros meses, quando os pais brincam com o nenê numa interação afetiva, e irão abranger, mais tarde, a competição nos diversos tipos de jogos. Através deles, a criança aprende a esperar a sua vez e a interagir de forma mais organizada, respeitando regras e cumprindo normas.

A interação grupal é muito importante e ajuda as crianças a se conhecerem melhor e a fazer novas amizades. A brincadeira em grupo é indispensável para boa integração social, mas é preciso variar os elementos do grupo constantemente, dando oportunidade para que as crianças

conheçam melhor outras crianças e façam novas amizades.

A brincadeira se faz presente na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas e também são muitas as concepções sobre o seu lugar e sua importância na prática pedagógica. Uma concepção é aquela que pode ser traduzida na frase “criança vai à escola para aprender, e não se divertir”. De acordo com esse ponto de vista, a brincadeira é pura diversão e, portanto, só deve ser permitida na hora do recreio.

Outra concepção é a de que a criança tem necessidades de brincar, mas que na escola é preciso separar as brincadeiras e “tarefas sérias”.

Assim, as brincadeiras estão presentes tanto na pré-escola como nas séries iniciais do Ensino Fundamental, e o tempo ocupado por elas é determinado pela idade das crianças e pela concepção que o educador tem a respeito do brincar, existindo ainda a concepção segundo a qual **“brincando a criança aprende”**, que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam brincadeira e procuram evitar uma distinção rígida entre o brincar e “tarefas sérias”. Nesse caso, os jogos podem ser introduzidos como recursos didáticos importantes, ou, então especialmente na pré-escola, todo o trabalho pedagógico pode basear-se na brincadeira. A brincadeira é, então, uma atividade que transforma o real, por assimilações às necessidades da criança em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos.

Fundamentação teórica da brincadeira infantil

A criança já foi considerada de muitas formas, entre elas, como “adulto incompleto” ou “adulto em miniatura”. Mas a partir dos trabalhos de Comenius (1593), Rousseau (1712) e Pestalozzi (1746), surge um novo “sentimento de infância”, que protege as crianças e que auxilia este grupo etário a conquistar um lugar enquanto categoria social.

Assim, dá-se início à elaboração de métodos próprios para sua educação, seja em casa, seja nas instituições específicas para este fim. Sob a influência do pensamento e filosofia de suas épocas, cada um, à sua maneira, os pedagogos Frederich Froebel (1782 – 1852), Maria Montessori (1870 – 1909) e Ovide Decroly (1871 – 1932) elaboraram pesquisas a respeito das crianças pequenas, legando à educação grande contribuição sobre seu desenvolvimento. Estes foram os primeiros pedagogos que, na educação verbal e tradicionalista de suas épocas, propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos, que deveria traduzir por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis.

Fröebel foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo e a atividade lúdica. Idealizou recursos sistematizados para as crianças se expressarem: blocos de construção que foram utilizados pelas crianças em suas atividades criadoras, papel, papelão, argila e serragem. O desenho e as atividades que envolvem o movimento e os ritmos eram muito importantes. Para a criança se conhecer, o primeiro passo seria chamar a atenção para os membros de seu próprio corpo, para depois chegar aos movimentos e suas partes. Valorizava também a utilização de histórias, mitos, lendas, contos de fadas e fábulas, assim como as excursões e o contato com a natureza. Partindo dos interesses e tendências inatos da criança para a ação, o jardim da infância deveria ajudar os alunos a se expressarem e a se desenvolverem. Para ele, a aquisição de conhecimentos deveria ser considerada em

segundo plano, pois o mais importante é basear-se na evolução natural das atividades infantis. Entre as principais concepções educacionais de Froebel destaca-se que, na educação inicial da criança o brinquedo é um processo essencial. Sua proposta pode ser caracterizada como um currículo por atividades, no qual o caráter lúdico é o determinante da aprendizagem das crianças. Froebel entende a educação como suporte no processo de apropriação do mundo pelo homem, onde os alunos aprendem em contato com o real, com as coisas em sua volta, com objetos de aprendizagem.

Já **Vygotsky** (1984), considera:

que brincando a criança é capaz de satisfazer as suas necessidades e estruturar-se a medida em que ocorrem transformações em sua consciência. Através da imaginação a criança se liberta de sentimentos que a oprimem, de limites, convenções e exigências impostas pelo mundo que a rodeia.

Não só a criança lida diretamente com os objetos e situações que a afetam no seu cotidiano, como também tais objetos e situações adquirem significados e sentidos próprios, constituindo-se assim o jogo-simbólico, fundamental para a formação do “eu” psicológico e social do sujeito. No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das idéias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas idéias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. Para Vygotsky o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois na brincadeira a criança comporta-se num nível que ultrapassa o que está habituada a fazer funcionando como se fosse maior do que é, trazendo vantagens sociais, cognitivas e afetivas. A brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis. Do ponto de vista psicológico, Vygotsky atribui ao brinquedo um papel importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação. A imaginação é um processo novo para a criança, pois constitui uma característica típica da atividade humana consciente. A imaginação surge da ação e é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. De acordo com Vygotsky, não apenas o ensino sistemático promove o desenvolvimento, mas, para ele, o brinquedo exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil. Nesse contexto, é preciso compreender que para Vygotsky, **brinquedo** é a atividade, o **ato de brincar**, dedicando-se mais especificamente ao jogo de papéis ou à brincadeira de faz-de-conta, característica nas crianças que aprendem a falar, e que, portanto, já são capazes de representar simbolicamente e de envolver-se numa situação imaginária. Para ele, o que caracteriza, de um modo geral, o brinquedo, é a criação, pelas crianças, de uma situação ilusória e imaginária para satisfazer seus desejos não realizáveis, ou seja, ela brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e, não apenas ao universo dos objetos que ela tem acesso. Dessa maneira, é por meio do brinquedo que a criança se projeta nas atividades dos adultos, assumindo

papéis e regras de comportamento condizentes com o que está representando. No entanto, apesar da distância entre o brinquedo e a vida real, esta atuação no mundo imaginário e o estabelecimento de regras a serem seguidas criam a chamada zona de desenvolvimento proximal.

Piaget (1976) diz :

que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Para ele, brincadeiras não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

É importante ressaltar que a palavra **jogo** refere-se ao brincar, vocábulo predominante da Língua Portuguesa quando se trata de atividade lúdica infantil.

Outro grande pesquisador que, como Piaget, desenvolveu trabalhos na área de Psicologia Genética e se interessou pelo jogo infantil, foi Henri Wallon. Analisando o estudo dos estágios propostos por Piaget, **Wallon** fez inúmeros comentários em que evidenciava o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem, e seus aspectos relativos à socialização.

O vocábulo **brinquedo** não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos de jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. E como objeto é sempre um suporte da brincadeira. Já a **brincadeira** é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.

Um tipo especial de jogo está associado ao nome de **Maria Montessori**. Trata-se dos jogos sensoriais. Baseados nos jogos educativos pensados por Froebel – jogos que auxiliam na formação do futuro adulto -, Montessori elaborou os “jogos sensoriais” destinados a estimular cada um dos sentidos. Para atingir esse objetivo, Montessori necessitou pesquisar uma série de recursos e projetou diversos materiais didáticos para possibilitar a aplicação do método.

Durante muito tempo confundiu-se **ensinar** com **transmitir** e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. A idéia de que um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo de aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes.

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Antunes (2000), baseado na Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner, elaborou um trabalho baseado nas áreas das inteligências que podem ser estimuladas através de um jogo, de natureza material ou até mesmo verbal. Incluem as dimensões: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal. Entre estes jogos, temos, na área da inteligência

lingüística, o jogo da força, bingo gramatical e telefone sem fio. Na inteligência lógico-matemática o dominó, jogos das tampinhas, jogo das formas e baralho de contas. Na inteligência **espacial** temos o jogo da sucessão, jogo da memória e damas.

Além disso, muitos jogos infantis fazem parte do folclore, que **Cascudo** (1979, in KISHIMOTO) definiu como “a cultura popular, tornada normativa pela tradição”. Os jogos populares, ao lado dos acalantos, parlendas, adivinhas e cantigas de roda estão reunidos sob o título de Folclore Infantil. Os jogos tradicionais, como amarelinha, esconde-esconde, a queimada, a cabra-cega e outros, são encontrados nas diferentes regiões do mundo: Portugal, Espanha, França e Itália. Destaca-se assim, a importância do jogo infantil no quadro cultural de qualquer comunidade, onde está sujeito às influências de ordem social e político-ideológica como as demais manifestações culturais.

Assim, pode-se perceber a importância dos jogos e brincadeiras infantis para o desenvolvimento intelectual e social da criança, mas faz-se necessário também associar os mecanismos da aprendizagem com a integridade do sistema nervoso. Crianças com algum tipo de problema neurológico ou motor necessitam de materiais especialmente criados para auxiliá-las nas atividades pedagógicas.

Desta maneira, se as brincadeiras infantis cooperam para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, por que alguns educadores resistem em adotá-las em seus planejamentos educativos, utilizando-os apenas como recreação informal? Provavelmente por ratar-se de algo que exija certo cuidado no seu planejamento e execução.

Existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, que é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física, e em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual que somente terá validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta.

Portanto, os jogos pedagógicos não devem ser utilizados sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, pois não se avalia a qualidade do professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupa em pesquisar e selecionar.

Conclusão

Brincar é um dos mais importantes exercícios de formação da personalidade e representa uma influência determinante no desenvolvimento da essência humana, pois aprender não é só memorizar. A imaginação criativa tem lugar importante e está vinculada necessariamente às experiências e vivências concretas da criança. Assim, as brincadeiras e os jogos servem de suporte à atividade lúdica e também envolvem diferentes tipos de comportamento, trazendo contribuições para o desenvolvimento infantil, e mais especificamente para a formação e adaptação ao real.

À medida que os educadores utilizam o jogo e a brincadeira como procedimentos, favorecem a construção e aquisição de conhecimentos, porém, a educação pelo lúdico tem como desafio a superação do preconceito, pois, além

dos preconceitos existentes na escola, depoimentos mostram claramente, “meu filho não está na escola para brincar”, os pais também não vêem com bons olhos a utilização destas práticas no ensino formal. É preciso modificar este quadro, fazendo com que se perceba que o saber se constrói e não se transmite, que o aprender inclui o prazer, que se aprende melhor na troca entre iguais (o que implica em trabalho em grupo), que o equilíbrio e imaginação se desenvolvem através do brinquedo, jogo e brincadeira e, por isso, têm lugar importante e indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

É preciso criar um novo rumo para a educação, contribuindo para o desenvolvimento total do indivíduo, fornecendo às crianças referências intelectuais, que ampliem o conhecimento de mundo, comportando-se nele com responsabilidade. Faz-se necessário repensar a formação dos professores, cultivando e incentivando as qualidades humanas e intelectuais para transformar a perspectiva do ensino adotando novas medidas na educação básica.

Aos profissionais compromissados com a Educação é necessário propor um trabalho com situações estimuladoras, que levem a criança a agir, ter coragem de arriscar e pensar, de aguçar seu espírito crítico e descobrir. Assim, cabe ao educador possibilitar à criança o contato com objetos variados e realizar certas operações mentais com base em atividades lúdicas, que proporcionam a construção de conhecimentos pela criança, pois um conhecimento construído, não será destruído.

Referências

AMARAL, I. R.; DELGADO, M. I. A. **Currículo na escola inclusiva**. Curitiba: IBPEX, 2004.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Apostila. IV Jornada Curitibana de Educação Escolar e Pré-Escolar. Maio/1998.

BROUGÈRE, G. **Revista Criança**, Brasília: MEC/SEF. nov. 1998.

CARRAHER, T. N. **Aprender pensando**. São Paulo: Cortez, 1983.

CUNHA, N. H. da S. **Brinquedo, desafio e descoberta**: subsídios para utilização e confecção de brinquedo. 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

NICOLAU, M. L. M. **A educação pré-escolar**: fundamentos e didática. São Paulo: Ática, 1986.

SANTOS, S. M. P.; CRUZ, D. R. M. da. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores em creche. Petrópolis: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1997.