

BRINCAR É COISA SÉRIA

Ana Carolina Andrade Caobianco (G- UNIPAR)
Cristiane Sevilha Buzeli (G- UNIPAR)
Daline Bortoloto Ferrari (G- UNIPAR)
Darlene Clarice Pawlowski Schach (G- UNIPAR)
Vanessa Lopes Fernandes (G- UNIPAR)
Sueli Garanhani Bonadio (UNIPAR)

Resumo: Brincar é importante em todas as fases da vida. Ainda que a maneira como a brincadeira acontece seja diferente em determinadas idades e épocas, o prazer e a necessidade são os mesmos. A brincadeira infantil não é um simples entretenimento, é fator fundamental ao desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, devendo ter seu lugar assegurado em sala de aula e sendo reconhecida sua importância na aprendizagem.

Palavras-Chave: brincadeira; desenvolvimento; aprendizagem

Abstract: To play is really important in all stages of life. Even that the manner as the joke happens has been different in some ages or cycle the pleasure and necessity are the same. The child's joke is not a simple entertainment, is a essential factor for development of the child It needs to have an important place into classrooms and been recognized its importance in the apprenticeship.

Key Words: jokes; development; apprenticeship.

Introdução

Brincar é um direito da criança reconhecido na Constituição Brasileira (1998), no Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) e até mesmo pela Assembléia das Nações Unidas (1989). Essa é uma questão legal aceita por todos, mas este direito nem sempre é cumprido: muitas crianças não brincam, enquanto outras brincam pouco, sendo que as razões deste não-brincar se manifestam de várias formas.

Muitas crianças perdem o direito de brincar nos primeiros anos de sua infância por deficiência física ou mental, ou por estarem hospitalizadas. Outras trabalham para ajudar os pais no sustento da família e ainda existem as crianças da classe média ou alta que, muitas vezes são tolhidas em seu direito de brincar, pois seus pais as matriculam em diversos cursos, como se isso fosse o melhor para elas, levando-as, em alguns casos, ao estresse infantil, causado pelo cansaço físico e pela ansiedade. Outro aspecto que dificulta o brincar é a falta de espaço físico ocasionado pelo progresso da civilização. O planejamento urbano esqueceu-se das praças e jardins, as casas perderam os quintais, transformando-se em minúsculos apartamentos; as praças existentes e as ruas tornaram-se violentas, as mães que tomavam conta dos filhos abraçaram o mercado de trabalho, e as crianças ficaram com pouco espaço físico para o lazer.

A cada dia que passa, as crianças vão mais cedo à escola, e as escolas, por sua vez, vangloriam-se do aceleramento de seus programas e da objetividade de seus currículos. Encurta-se, assim, a tão preciosa infância do ser humano. A ludicidade, tão importante para a saúde mental precisa ser mais considerada, o espaço lúdico da criança merece mais atenção, pois é o espaço da expressão mais genuína do ser, é o espaço do exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Criança, Brincadeira e Desenvolvimento

A criança se desenvolve de forma integrada nos aspectos cognitivos, afetivos, físico-motores, morais, lingüísticos e sociais. Ela vai conhecendo o mundo a partir de sua ação sobre ele. Através da interação sujeito-objeto (ou meio) a criança vai assimilando informações segundo seu estágio de desenvolvimento, que, de acordo com Piaget seguem a seguinte ordem: 1. Período sensório-motor (nascimento até 2 anos); 2. Pré-operatório (2 aos 7 anos); 3. Operatório-concreto (7 aos 11-12 anos); 4. Período das operações formais. Estes estágios podem variar no que diz respeito à idade, do contexto sócio-econômico ou de um grupo ao outro, mas sua ordem de sucessão é fixa. Ainda na perspectiva de Piaget, a brincadeira evolui de acordo com os estágios do desenvolvimento.

Nas crianças menores até 1 ano e meio a 2 anos, fase em que aparece a linguagem, a atividade lúdica tem como característica essencial o **exercício**: a criança se exercita na sua atividade de brincar pelo simples prazer de repetir ações e observar seus efeitos ou resultados. Essas brincadeiras, muitas vezes se prolongam até a idade adulta, mas com o passar dos anos, diminuem sua intensidade e importância.

Entre os 2 e os 6-7 anos aproximadamente, a atividade lúdica adquire o caráter **simbólico**: a criança representa seu mundo e o símbolo serve para evocar a realidade. Conversar com a boneca, brincar de médico, imitar bichos, se fantasiar, são brincadeiras de grande intensidade afetiva. Assim que as brincadeiras vão se aproximando do real (a partir dos 4 anos), o símbolo começa representar a realidade, imitando-a.

Os chamados **jogos de construção** constituem uma espécie de transição entre o jogo simbólico e o jogo de regras: através deles a criança começa a se inserir no mundo social e a se desenvolver rumo a níveis mais elevados de cognição. Esta é uma fase de passagem da fantasia para a realidade. Até essa fase, a atividade lúdica tem como característica predominante o egocentrismo, mas por volta dos 6-7 anos, a criança abandona esse egocentrismo em proveito da aplicação efetiva de regras e do espírito de cooperação entre os jogadores. Entre os 7 e os 11-12 anos observa-se uma coordenação cada vez mais estreita de papéis e o florescimento da socialização, que se desenvolve e subsiste durante toda a vida.

É a partir dos 6 anos que surgem os **jogos de regras**, que supõem relações sociais. Caracterizam-se por ser uma combinação sensório motora (corrida, jogo de bola, etc.) ou intelectual (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos regulamentando por um código (regras).

Hoje em dia, a criança tem muito mais acessórios para suas brincadeiras: brinquedos eletrônicos, bonecas que falam, andam, choram, carrinhos de inúmeros tipos, e esses brinquedos constituem uma grande motivação e atrativo para a criança, embora algumas vezes eles tirem a inventividade, a criatividade e a iniciativa na sua brincadeira.

Historicamente, o conteúdo social da brincadeira tem mudado através do tempo, mas a essência da brincadeira raramente se altera, pois as crianças continuam a brincar de mamãe-filhinha, de bola, de queimada, de construir... Enfim, o jogo da criança responde sempre às mesmas características lúdicas.

Brincar é importante por quê?

Porque é bom, é gostoso e dá felicidade; porque

brincando a criança se desenvolve exercitando suas potencialidades (o desafio contido nas situações lúdicas provoca o funcionamento do pensamento e leva a criança a alcançar níveis de desempenho que só as ações, por motivação intrínseca, conseguem); porque brincando a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento; porque brincando aprende a engajar-se nas atividades, gratuitamente, pelo prazer de participar, sem visar recompensa ou temer castigo, mas adquirindo o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e criativa; porque brincando prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite; porque brincando torna-se operativa e, principalmente, porque brincando a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida. É por tudo isso que faz-se necessário possibilitar a brincadeira, assegurando tempo, espaço, brinquedos e liberdade para que a criança possa verdadeiramente brincar e desenvolver-se naturalmente.

Brincadeira no espaço escolar

Que brincar é coisa de criança não se discute, porém, quando se trata de brincar na escola, nem sempre existe tanta certeza, pois, para muitos educadores a brincadeira ainda ocupa um espaço marginal na sala de aula, ou então é utilizada unicamente com estritos propósitos educativos, que muitas vezes retiram da brincadeira a espontaneidade e o prazer que dão sentido ao brincar. Diante disso, proporcionar aprendizagem é o mais freqüente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação. Assim, quando os educadores admitem que brincar é aprender, não é no sentido amplo, em plena conexão com o próprio desenvolvimento infantil, e sim como resultado de um ensino dirigido, em que tudo acontece, menos brincar, tentando instrumentalizar aquilo que é espontâneo. Observam-se então duas posições extremas, segundo BROUGÈRE (1998): uma visão romântica de infância, onde não se pode intervir para preservar a genuinidade da brincadeira ou, a subordinação extrema aos conteúdos curriculares, quando praticamente não há espaço para a brincadeira propriamente dita.

Brincadeira e aprendizagem

Piaget sempre bateu de frente com a escola tradicional, defendendo práticas baseadas em jogos, pesquisas e trabalhos em grupos, enquanto que a educação tradicional sempre tratou a criança como um pequeno adulto, um ser que pensa, mas desprovido de conhecimentos e de experiências, sendo tarefa do educador equipá-lo.

Assim, ao contrário do que muitos pais e professores pensam, os jogos e as brincadeiras são atividades sérias, pois através deles são oportunizadas situações onde além do vínculo são trabalhados aspectos cognitivos e conflitos emocionais; na situação de jogo não há pressão para o êxito e o erro é aceito com mais facilidade. Às vezes aquilo que a criança não consegue aprender na escola através da exercitação, ela consegue através da mediação de um jogo no qual seja possível trabalhar conceitos e habilidades de forma lúdica, aprendendo a controlar sua impulsividade e aceitando

mais facilmente as regras.

Jogos e brincadeiras permitem vivências de autonomia, organização, criatividade e flexibilidade de pensamento, atributos estes extremamente necessários, tanto na vida em geral como no trabalho escolar. Enfim, todos os tipos de jogos (de exercício, simbólicos, de regras) são importantes para o desenvolvimento da criança, pois através da brincadeira ela elabora seus conflitos emocionais e desenvolve seu raciocínio. Além disso, expressa tudo aquilo que somente o ser humano foi capaz de desenvolver: a representação simbólica do mundo.

Mas quem brinca, contudo, não pergunta “brincar pra quê?”, pois brinca-se por brincar, porque brincar é uma forma de viver, e não porque esta atividade o faz mais competente, seja no imediato ou seja no futuro. A motivação para brincar é intrínseca à própria atividade. Mas mesmo sem intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar, ou seja, brincar não é uma disposição inata do ser humano.

Conclusão

A brincadeira, tendo em vista sua importância para o desenvolvimento infantil deve ocupar lugar de destaque na educação infantil. Mas o que muitas vezes acontece é que ela acaba cedendo espaço para outras atividades julgadas pelo educador como sendo mais importantes do ponto de vista pedagógico.

Esta falta de valorização da brincadeira por parte dos educadores reflete uma formação profissional que não contempla informações e vivências a respeito da brincadeira e do desenvolvimento infantil, bem como os preconceitos existentes sobre ela, que a julgam como trabalho que se opõe ao sério.

Assim, as concepções do educador sobre a brincadeira e sua importância para o desenvolvimento da criança e a forma como ele compreende o seu papel na escola e a função desta na sociedade reflete-se na sua prática e, conseqüentemente, esta prática reflete no desenvolvimento das crianças.

Assim, como ponto de partida é preciso integrar o brincar ao projeto educativo, o que supõe intencionalidade, objetivos e consciência da importância desta ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil, para que a brincadeira não seja tão “largada” que dispense o educador, dando margem a práticas educativas espontaneístas que sacralizam o brincar, nem tão dirigida, que deixe de ser brincadeira.

Não faz sentido o educador aproveitar a hora da brincadeira para fazer outras atividades (conversar com os colegas, lanchar, corrigir cadernos), pois nenhum momento pode fornecer tantas informações sobre os conhecimentos e os sentimentos da criança quanto essa hora. É preciso que os educadores estejam sempre refletindo sobre o brincar, pois no brincar não se aprende somente conteúdos escolares, aprende-se sobre a vida. Desta maneira, é preciso abrir espaço para que esta atividade ocorra e que a criança possa aprender da forma mais natural que existe: brincando.

Referências

BROUGÈRE, G. **O jogo e a educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Apostila. s.l., s.d.

CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2. ed. São Paulo: Maltese, 1994.

DIDONET, V. **O direito de brincar**. Palestra. São Paulo, 1994.

FORTUNA, T. R. O brincar na educação infantil. **Revista Pátio**, n. 3, dez.2003/mar.2004.

FRIEDMANN, A. A criança na brinquedoteca. **Revista Criança**, Brasília, n. 27, 1994.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.