

CAPÍTULO 6. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRÁTICA EDUCATIVA: SÉRIES INICIAIS

Gabriela Frangiosi – Faculdade Flamingo SP,
gabriela.frangiosi@grupoflamingo.com

Alessandro Marco Rosini – Faculdade Flamingo -SP,
alessandro.rosini@faculdadeflamingo.com.br

Pesquisa de Campo / Empírica, Análise Descritiva e Crítica.

RESUMO

Este trabalho é de fundamental importância, pois investigaremos qual a visão do educador sobre a aplicação do lúdico na proposta educacional, relacionando as dificuldades existentes para que se chegue a um trabalho educacional de qualidade e interação.

Desta forma, a pesquisa irá contribuir com alunos, professores e todos os profissionais da área educacional que tenham interesse em trabalhar com as séries iniciais, pois expõe o valor da brincadeira articulado no contexto proposto pelo educador, no qual, a ludicidade é uma forma de atividade social infantil cuja característica imaginativa e diversa do significado cotidiano da vida fornece uma ocasião educativa única para as crianças que podem pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais.

Palavras-chaves: Educação; brinquedos, brincadeira, ludicidade, ferramenta, educador, aluno e prática.

ABSTRACT:

This work is of fundamental importance, for which we will investigate the vision of educators on the implementation of play in educational purpose, linking the existing difficulties to reach a quality educational work and interaction.

Thus, the research will contribute to students, teachers and all educational professionals who are interested in working with the early grades, because it exposes the value of play in the proposed framework articulated by educators, in which, the playfulness is a way of Children whose social activity characteristic of imaginative and diverse everyday meaning of life provides a unique educational opportunity for children who can think and experience new situations or even their daily, free of situational pressures.

Keywords: Education; toys, playtime. playfulness, tool, educator, student and practice.

INTRODUÇÃO

A educação nas séries iniciais necessita ser vista como aventura prazerosa, criativa e livre no desimpedido jogo das aprendizagens significativas para quem aprende e das práticas democráticas iguais. A escola tem por função hoje, formar o cidadão como alicerce de uma sociedade, no qual, se preocupa e se submete a experiência da vida cotidiana interagindo em uma política democrática. No entanto as instituições esquecem de proporcionar, além desta proposta de aprendizagem, as descobertas da criança por meio da brincadeira, visto como ensino pertinente ao saber viver, saber pensar, saber decidir.

A brincadeira é indispensável para a criação da situação imaginária. O imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam, como por exemplo, o cotidiano de cada criança. A riqueza das brincadeiras constituirá em imagens culturais, fundamentando os saberes da criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar, a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares, expressa-se pelas múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões.

Por meio do lúdico, podemos observar como uma criança vê e constrói o mundo, o que ela gostaria que fossem, quais suas preocupações e que problemas a cercam.

Esta pesquisa mostra que o lúdico na prática, não se vincula simplesmente para exercitar os alunos e facilitar para o educador a transmissão da sua visão e sim, para trabalhar com desenvoltura, socialização e criação no percurso da aprendizagem.

Num primeiro momento é importante destacar qual a função do “brincar na educação” A partir dessa reflexão, mencionar como um segundo momento, a “ação do educador sobre a ludicidade, imaginação e jogos, fundamen-

tando o conhecimento dos professores sobre a construção da criança com o ambiente familiar e sócio cultural que surge pela brincadeira. Para finalizar a pesquisa, concluímos que o objetivo geral ressalta a “função da brincadeira e dos jogos na aquisição de conhecimento”, pois é no brincar e pelo brincar que a criança adquire a capacidade de se relacionar com os outros, respeitarem regras, regulamentos e lidar com lideranças. No entanto, essa capacidade de interagir com o meio social e pedagógico através do brincar só pode ser dinamizado através de ações educacionais coerentes do educador.

A pesquisa do nosso trabalho, propõe a seguinte problematização: De que forma a brincadeira e os jogos simbólicos poderão enriquecer as atividades em sala de aula? Qual a ação do educador?

Para que isso seja possível, iremos apresentar as propostas da escola no momento atual, particularizando a escola de educação básica. Trabalharemos a relação das propostas nas escolas com a base teórica de planos curriculares nacionais (PCN's).

Resgataremos o brincar lúdico – sobre a perspectiva de uma proposta interdisciplinar em sala de aula – como uma peça de fundamental importância na construção do mundo, ou seja, fornecendo a possibilidade da construção de uma identidade autônoma, cooperativa e criativa.

Identificaremos a prática do professor em sala de aula, contextualizando o brincar como uma ferramenta própria para a construção do conhecimento do aluno.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é de caráter primário, sendo contextualizada por meio de estudos e observações no segmento educacional em referências bibliográficas e de documentos atuais, portanto adotará o cunho qualitativo.

O referencial teórico adotado para esta pesquisa é baseado nos estudos de vários autores que enfatizam a visão lúdica dentro da educação tais como: Tizuko Morchida Kishimoto, Paulo Nunes de Almeida, Vygotsky, Emília Ferreiro e Moreno contextualizando a dinâmica psicodramática em sala de aula.

A coleta de dados deste trabalho será realizada através da observação em escolas de séries iniciais e questionamentos com professores da área contextualizando como era no início, como está agora e como pode mudar a visão lúdica e a prática docente sobre esta proposta que faço nesse trabalho.

As técnicas de pesquisa do trabalho serão contextualizadas nas salas de aula, com diferentes educadores, relatando e direcionando a proposta desenvolvida por meio de jogos e atividades lúdicas, tendo como um foco primordial o desenvolvimento do aluno.

REFERENCIAL TEÓRICO

O trabalho partirá de referências teóricas que relacionam o brincar em sala, a prática do professor em mediar esses conhecimentos por meio do lúdico e ter um resultado abrangente dentro do contexto escolar, explorando o conhecimento do aluno com sua criatividade, imaginação e simbolismo. Dantas (2002, página 113) afirma que: "Toda ação da criança é lúdica, pois exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extenso que a subordina e transforma em meio".

Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação. A imaginação é uma forma que permite às crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem. A brincadeira é um espaço privilegiado de aprendizagem onde age como se fosse maior do que a realidade. Ela realiza simbolicamente aquilo que ainda não tem capacidade de fazer. (BETTLHEIM,1988).

Os jogos na escola implicam em manifestar no aluno a criação, o poder de utilizar destes subsídios para construir o seu conhecimento. Relacionando o brincar como um ato lúdico e de caráter importantíssimo para a aprendizagem, temos também os jogos. Segundo Piaget (1990), o jogo é a construção do conhecimento, agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas até as séries iniciais estruturam seu espaço e o seu tempo desenvolve a noção de causalidade à representação e finalmente a lógica.

A ludicidade e a capacidade de criar, transformar a liberdade, propicio a aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão, propiciando o êxito através da experiência, pois é significativo e possibilita a auto descoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências (PIAGET, 1990).

Este caráter do lúdico na efetivação da aprendizagem só ocorrerá quando o educador e toda comunidade escolar passar a valorizar o brincar, o jogo como elemento importante no processo de aprendizagem; quando reconhecer as limitações do elemento competitivo no brinquedo; equilibrar o brinquedo diretivo e espontâneo; observar o brinquedo infantil para conhecer melhor as crianças e para que possa avaliar até que ponto a atividade está oferecendo prazer à criança.

Verificamos então, duas relações com o brincar na forma de aprendizagem tanto lúdico como funcional. O comprometimento do educador e sua formação - relacionaremos esta forma de aprendizagem através dos jogos e brincadeiras com o comprometimento do educador em sala de aula, ou seja, sua prática e Habilidades sociais - reforçadas pelos jogos, brinquedos e brincadeiras como a cooperação, comunicação eficaz, competição honesta, redução da agressividade. O brinquedo permite que as crianças progredam até atingirem um nível de autonomia, maior do que as demais crianças que não tem esta prática.

Um dos objetivos principais do trabalho é a relação entre a brincadeira e como mediá-la para conseguir através do lúdico e dos jogos, a aprendizagem de forma perspicaz e prazerosa.

Para isso, observaremos de início, a função do brinquedo inserido na sociedade e a pesquisa realizada em salas de aulas com professores de séries iniciais sobre o trabalho realizado com jogos e brinquedos.

O BRINCAR NAS SÉRIES INICIAIS

“Brincar é um componente crucial do desenvolvimento, pois, através do brincar a criança é capaz de tornar manejáveis e compreensíveis os aspectos do mundo. Em seu brincar, a criança pode experimentar comportamentos,

ações e percepções sem medo de represálias ou fracassos, tornando-se assim mais bem preparada para o seu comportamento”. (PI-MENTA, 1986,15)

O ato de brincar nas séries iniciais é de suma importância para o desenvolvimento da criança e a aprendizagem. São discutidas atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. A criança pode na brincadeira, desenvolver algumas capacidades importantes: a atenção, a memória, a imaginação e a imitação. É na brincadeira que ela pode pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano. A criança faz da brincadeira um meio de comunicação, de prazer e de recreação. Segundo a perspectiva de autores como Piaget (1973,15) e Vygotsky, (1989, 56) a criança através das brincadeiras e jogos está em mediação direta com o mundo.

A brincadeira constitui um dos meios que pode levar a criança a um crescimento global. O jogo é uma assimilação funcional ou reprodutiva e conforme a sua estrutura é classificado em: de exercício (sensório-motor); simbólicos e de regras, sem esquecer suas variedades.

Para Vygotsky (1989) o jogo é uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, funções que ainda não amadurecem, mas que se encontram em processo de maturação, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo. A escola deve ser rica em experiências para a exploração ativa, compartilhada por crianças e adultos onde através das brincadeiras e jogos a criança exercita vários papéis com os quais interage no cotidiano.

Brinquedo e Cultura

Segundo Álvaro Alves (2003), na sua publicação “Psicologia em Estudo”, a brincadeira, entendida em seu aspecto livre ou sob a forma de jogo com regras, possui uma função simbólica e funcional. Para Brougère (1995,18) “elas se fundem, o valor simbólico é a função”. Ainda para esse autor, a brincadeira só existe na liberdade que a criança tem de iniciativa, opinião compartilhada por Vygotsky, que acredita na atividade imaginária como

critério de diferenciação do brincar em relação a outras atividades realizadas pela criança.

Já o conceito de cultura, refere-se à organização estrutural de normas sociais, rituais, regras de conduta e sistemas de significado compartilhados pelas pessoas que pertencem a um certo grupo etnicamente homogêneo. Há duas facetas da cultura que são indistinguíveis: a cultura como entidade coletiva (significados compartilhados coletivamente) e a cultura como entidade pessoal (versão pessoal).

As crianças entram em contato o tempo todo, durante a brincadeira, com signos produzidos pela cultura à qual pertencem. Para Brougère (1997, 25), a brincadeira de casinha, os brinquedos de guerra, os heróis da televisão ou a sandaliazinha da dançarina de axé são elementos que encerram em si significados e ideologias. Neste sentido é que ocorre a bidirecionalidade da transmissão cultural, pois a atividade de brincar da criança é estruturada conforme os sistemas de significado cultural do grupo a que ela pertence. Mas, ao mesmo tempo, esta atividade é reorganizada no próprio ato de brincar da criança, de acordo com o sentido particular por ela atribuído às suas ações, em interação com seus pares ou com os membros mais competentes de sua cultura. Nesse processo, tanto os significados coletivos quanto os sentidos pessoais são remodelados e redefinidos continuamente.

O jogo e o brincar supõem uma relação dual, a criança pode brincar com os significados para mediar simbolicamente a internalização da cultura, que promove saltos qualitativos no seu desenvolvimento. O adulto deve fortalecer a consciência de si na criança, atribuindo um sentido externo ao brincar, e à medida que o jogo se torna um marco na atividade simbólica da criança, o adulto deixa de ser necessário para sua plena satisfação.

A assimilação da cultura, mediada pela brincadeira, possui uma função subjetiva, em que a criança resgata, (organiza e constitui sua subjetividade). Esta função da brincadeira corresponde ao que denomina entidade pessoal da cultura.

Nesse contexto, pode-se considerar que a proposta de Brougère sobre o brinquedo relacionado à cultura refere-se basicamente ao comportamento espontâneo da criança, no qual possui a necessidade de expor o real e o imaginário, desenvolvendo as suas relações de forma dinâmica, através da brincadeira. As brincadeiras tornam-se mais livres e acabam possuindo um fim em si mesmas, ou seja, são organizadas apenas por recreação e divertimento, embora também, determinadas regras tenham de ser respeitadas. Podem ser organizadas com ou sem a presença do brinquedo, com ou sem a presença do adulto. A brincadeira não é o único modo de apreensão da cultura, mas é de extrema importância para tal, podendo assumir uma ação recíproca dos efeitos sobre a criança durante o processo de socialização.

A atividade lúdica surge para resolver uma contradição, qual seja a discrepância entre o desejo de agir sobre o objeto e o domínio das operações necessárias para a execução desta ação. A relação da brincadeira e seu representante material (brinquedo) com a cultura são vistos atrelados à função da imaginação no desenvolvimento da criança, na sua relação com os brinquedos. Por este motivo, afirmará que, quanto mais a imitação se anuncia nos brinquedos, tanto mais estes se desviam da brincadeira viva. Segundo Vygotski (1989, 26): “A essência do brincar não está no 'fazer como se', mas um fazer sempre de novo, transferência da experiência mais comovente em hábito.”

A AÇÃO DO EDUCADOR E SUA FORMAÇÃO

Aqui, e até como base em nosso estudo realizado, pretendemos desfrutar de idéias como as de Vygotski, Kishimoto e Veillard que permeiam a ludicidade como um dos eixos fundamentais para a aprendizagem da criança. A intervenção pedagógica tem oscilado permanentemente entre o “desabrochar” de uma formação humana conduzida pela natureza e a disciplinação e a conformação á regras e modos sociais dominantes, das quais resultam diferentes formas de transgressão. Neste contexto, consolidam-se na pedagogia, alternati-

vas fundamentais em projetos sociais utópicos que propõem relações educativas onde a autonomia e coletividade ganham novas dimensões.

É muito importante que as pessoas que trabalham com crianças se sintam bem com elas mesmas, que tenham um nível razoável de ajustamento psicológico para que consigam – verdadeiramente e de modo espontâneo – dar liberdade aos pequeninos. A educação de educadores precisa passar por este caminho: ele precisa aprender mais, ou igualmente, sobre si mesmo do que sobre os temas que terá de ensinar para seus alunos. Atitudes, condutas, conteúdos dos professores, precisam ter o mesmo peso.

A criança pequena de um, dois, três anos, quer saber sobre as coisas de modo muito prático, concreto, quer experimentar todas as coisas. Costuma colocar os brinquedos na boca, cheirar, segurar, olhar, enfim, usa todos os seus sentidos para entrar em contato com o mundo. Nesses contatos, nessa busca, a criança às vezes se complica, quebra os objetos, se machuca. Neste momento a ação do educador é de suma importância já que não seria aconselhável impedir a criança de fazer suas experiências, de descobrir seu mundo, mas também não seria desejável deixá-la exposta a riscos maiores que poderiam lesar sua integridade física ou psicológica. O educador precisa ser mediador de situações como estas, sem cercar a criança, sem sufocar essa característica dela, tão saudável, que é a sua curiosidade, sua vontade de conhecer, permitindo que ela cresça conservando seu interesse pelo mundo, pelas situações que a cercam. É uma qualidade extremamente importante do professor eficiente.

Nesse contexto, é possível trabalhar o lúdico, jogos e brincadeiras, relacionando com a aprendizagem da criança.

O lúdico é um eixo fundamental do prazer, devendo ser considerado em seus aspectos fundamentais:

- É um fim em si mesmo, ou seja, seu objetivo é a vivência prazerosa de sua atividade;
- É espontâneo, não é obrigatório, nem imposto;

- Está mais relacionado com o princípio do prazer do que com o da realidade;

- Privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer.

As atividades lúdicas podem ter a denominação geral do jogo, porque provocam prazer, podem ser livremente escolhidas pelos sujeitos envolvidos, podem realizar-se em qualquer lugar e, na maioria das vezes, auxiliam a descoberta e estimulam a imaginação e a criatividade. Kishimoto (1994) afirma que quando a criança brinca livremente, passa por um processo educativo. Entretanto, pelas contingências atuais, a liberdade é cerceada em qualquer tipo de ambiente, e por isso, considera importante que as instituições infantis valorizem, organizem e prevejam espaços para o brincar. É importante também, que os educadores façam parte dessa ação, para assim, aprimorar cada vez mais o desenvolvimento lúdico da criança. Se estas situações sobre a ludicidade fossem encaradas com mais seriedade pelos adultos, poderiam resolver muitos dos problemas de aprendizagem.

Ser um educador eficiente é ser alguém que é capaz de se por ao lado do aprendiz. Não à sua frente, nem atrás dele. Ser educador é se por no lugar do aprendiz e conseguir sentir, profundamente, a importância de cada descoberta que ele faz, de cada experiência que ele vivencia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho de pesquisa teve como objetivo principal, desencadear uma filosofia e proposta de aprendizagem nas séries iniciais, resgatando as descobertas e significados do mundo para a criança, através dos aspectos lúdicos.

A ludicidade tem um potencial mágico em desenvolver habilidades importantes como a imaginação, a atenção, a memória, permitindo que o aluno amadureça a capacidade de socialização por meio de interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. A brincadeira como fonte de aprendizagem, permite observar como a criança vê e constrói o mundo, quais seus objetivos frente à sociedade em que vive.

Algumas instituições realizam as brincadeiras após atividades cansativas com apostilas e contorno de traçados, não resgatando o valor real deste momento prazeroso e gratificante para a criança. No entanto, muitas escolas e até a formação de professores vista hoje, permite e enfatiza a construção de valores através das brincadeiras, motivando e desenvolvendo projetos educativos voltados para essa aprendizagem. Para que esses projetos aconteçam, é necessário que o educador acredite nesta proposta que muitas vezes não é refletida e nem contextualizada.

Acredito que a aprendizagem da criança possa ser descoberta e aprimorada cada vez mais pelos seus próprios significados e valores construídos. Na medida em que o educador possibilita essa mediação através de espaços para brincar, brinquedos próprios e fazer parte dos personagens criados pelos alunos enriquecem de maneira geral, aspectos sociais, afetivos cognitivos e físicos.

A pesquisa do trabalho possibilitou uma reflexão crítica do que acredito ser ideal para uma aprendizagem de descobertas, interesses e magias nas séries iniciais. Muitas vezes me deparo com recordações de quando era pequena e estudava, no qual não me recordo de brincadeiras realizadas na escola e sim, de apostilas e broncas que não sabia porque levava. Essa situação vivida jamais esquecerei, mas sei que posso resgatar com meus alunos momentos bons através da brincadeira que possam também ficar na memória para uma boa recordação.

Se todos nós educadores, tivermos a oportunidade de formar seres críticos, capazes de construir seus significados do mundo, valores culturais e sociais resgatados no ato de brincar com brinquedos e brincar sem intencionalidade. teremos um papel crucial na contribuição de uma aprendizagem de interesse e descobertas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000
BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise do Conto de Fadas**. São Paulo. Paz e Terra, 1988.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**, 1ª ed: Cortez, 1995.
GONÇALVES, Camila Salles . **Psicodrama com Crianças**. São Paulo. Agora, 2007.
HUIZINGA, Johan. **Natureza e Significado do Jogo**: ed. Perspectiva, 1974.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **O lúdico em diferentes contextos: Brinquedoteca**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.
OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de (org). **Educação infantil: muitos olhares**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.
PIAGET, **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense, 1973
PIAGET, **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
VYGOTSKI, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
REVISTA Nova Escola, ano XII, dezembro de 2006, pág 16 – **A didática e Prática em sala de aula**.