

A BRINCADEIRA COMO APORTE METODOLÓGICO AO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR E COGNITIVO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

BERTOL, Claudiane Eidt ¹
BERTOL, Suély Elise Eidt ²
MARTINS, Luciene Aparecida ³
SILVA, Elias do Nascimento ⁴
SILVA, Erileide ⁵

RESUMO: Para Vygotsky (1989), ao se utilizar o aporte metodológico os educadores vão de encontro a percepção infantil que por sua vez se direciona a uma ação cada vez mais equilibrada, favorecendo aprendizagem ao longo do seu crescimento. O brincar tem a finalidade que proporciona a troca de pontos de vista diferentes, e ajuda a perceber como os outros o veem a forma em que você brinca, e ainda auxilia a criança de interesses comuns, uma razão para que se possa interagir com o outro. Essa criança tem, em cada momento da vida criança, uma forma e função, um significado diferente e especial para quem participa das brincadeiras. Vygotsky enfatiza também a questão do ensino, que deve valorizar a criança como ser pensante, raciocina, deduz e abstrai, mas também como alguém que sente, se emociona, deseja, imagina e se sensibiliza. É um contexto que pode ser inserido a afetividade, como ponto essencial na aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

Palavras-chave: Brincadeira. Socialização. Criança. Aprendizado.

1-INTRODUÇÃO

O brincar na educação infantil não pode jamais ser considerado apenas brincadeiras superficiais, sem valor, pois no verdadeiro e profundo do brincar faz a

¹ Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER. Professora na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: claudianeidtbertol@hotmail.com

² Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER Auxiliar de sala na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: suelynbertol@hotmail.com

³ Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER Auxiliar de sala na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: pacu@outlook.com.br

⁴ Pedagogo pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Secretário Escolar na Creche Municipal Thayná Gabrielly Oliveira Morais Especialista em Gestão Escolar pela Universidade da Cidade de São Paulo-UNICID. E-mail: ninffeto@hotmail.com

⁵ Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER. Auxiliar de sala na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: eriliedesidney@hotmail.com

criança acordar, e despertar e faz com que elas vivem forças de fantasias que, por sua vez chegam a fazê-la terem uma ação direta sobre a formação e sobre a estruturação do pensamento da criança.

Tolchinsky (2004), o brincar na educação infantil faz constitui uma forma básica sendo a mais importante e decisiva na formação do ser humano, e por fazer desabrocharem e ativarem as forças criativas e imaginaria da criança.

O ato de brincar se intensifica com a percepção infantil que por sua vez também se direciona seu pensar de maneira cada vez mais equilibrada, e que vem sempre favorecendo na aprendizagem ao longo do seu crescimento.

Para Vygotsky (1989), ao desenvolver suas potencialidades, a criança aprende a interagir, vencendo seus medos e suas dificuldades e tomando as decisões nas situações conflituosas com as brincadeiras. Por exemplo, o brinquedo se torna um desafio que vai estimular novas descobertas.

A partir da redução do espaço físico e do tempo destinado aos jogos e brincadeiras, seja pela influência da mídia ou pelas transformações ocorridas na sociedade, a maioria dos brinquedos e brincadeiras se perdeu no tempo. Não importa o motivo que limita o brincar da criança, o fato é que esta carência poderá acarretar grandes consequências na vida adulta. (SANTOS, 1997).

2- A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR/APRENDER NOS ESPAÇOS EDUCATIVOS

O ato de brincar é um ato privilegiado para o desenvolvimento humano, um momento de socialização que provoca a interação do ser humano com o outro e com o mundo. As brincadeiras e os jogos propiciam para a criança o desenvolvimento proximal, à medida que incentivam e propiciam a expressão de seus desejos, promovendo uma linguagem de interação que possibilitam a criança descobertas e conhecimentos, sobre si mesma, sobre os outros e sobre o mundo que a rodeia.

Vygotsky (1998) definiu a Zona De Desenvolvimento Proximal (ZPD) como:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com os companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1998 p. 97).

Sendo assim a escola não pode ignorar esse ato tão importante na vida da criança. A ação pedagógica deve propiciar momentos diversificados envolvendo a brincadeira e os jogos, pois através deles a criança desenvolverá os aspectos motores, afetivos, cognitivos, essenciais para seu desenvolvimento social, cultural. Por meio dos jogos e brincadeiras os educadores têm oportunidade de envolver aspectos significativos para a formação da criança. Sendo que na ação educativa toda e qualquer brincadeira deve ter um objetivo, até mesmo as brincadeiras livres e sua função é contribuir para o desenvolvimento físico, psíquico, social e cultural da criança.

Nossa concepção de aprendizagem é construtiva, ou seja, consideramos que a criança é ativa na construção dos seus próprios conhecimentos. De acordo com este princípio, podemos concluir que, embora existam algumas regularidades evolutivas que determinam alguns estados de desenvolvimentos, não existem dois processos iguais. Cada ser humano parte de um doçõ genético que não é repetível, como também não o são as experiências vividas e os recursos desenvolvidos para resolvê-las. Esta concepção de aprendizagem é válida para todos os sujeitos, incluindo os que têm mais carências. (TOLCHINSKY, 2004, pg.31).

O brincar não é um simples fato na vida da criança, não é um mero passatempo, mas um momento sério. e tornando –se fundamental e característico desde o período do recém-nascido e imprescindível ao desenvolvimento infantil A adaptação ao mundo exterior se faz primeiro pelas suas ações reflexivas, que desencadeiam esquemas sensórios motores. (BOCK, 2002). É importante ainda salientar que:

O momento de jogo e de brincadeira devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O educador poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e/ou em livros e revistas. Para a criança é interessante conhecer as regras das brincadeiras de outros tempos, observarem o que mudou em relação às regras atuais, saber do que eram feitos os brinquedos. (BRASIL, 2002, p.200).

Sendo , portanto fundamental para o desenvolvimento de esquemas simbólicos, por meio dos quais a criança constrói a noção de regras e passa a desenvolver jogos de faz-de-conta e brincadeiras diferenciadas, interagindo com o seu meio e socializando com seus pares, a criança aprende a respeitar regras, através do jogo simbólico, as crianças aprendem a agir e interagir com o mundo e com o outro, têm a curiosidade estimulada, adquirem iniciativa e exercitam sua autonomia. (VYGOTSKY, 1998).

De acordo com Kishimoto (2003, p.40):

Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação de manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio da compensação, superação de conflitos, preenchimentos de desejo. Quanto mais avança em idade caminha para a realidade.

O jogo simbólico é essencial na vida da criança, pois no jogo ela tem a satisfação de manipulação, quando está brincando ela associa a sua realidade externa com seu eu, sendo usado para encontrar satisfação fantasiosa chegando cada vez mais perto da realidade. (KISHIMOTO, 2011)

Neste sentido a ação pedagógica na Educação Infantil deve voltar-se para oportunizar atividades lúdicas que favoreçam também o desenvolvimento cultural da criança, valorizando seu contexto histórico e social, seu conhecimento de mundo, buscando ampliá-lo gradativamente, por meio de experiências significativas. De acordo com os Referenciais Curriculares da Educação Infantil:

O ingresso na instituição de educação infantil pode alargar o universo inicial das crianças, em vista da possibilidade de conviverem com outras crianças e com adultos de origens e hábitos culturais diversos, de aprender novas brincadeiras, de adquirir conhecimentos sobre realidades distantes. (BRASIL, 1998 p.13)

Portanto é necessário levar em conta a objetividade da ação pedagógica e a realidade vivenciada pela criança, pois o sentido que ela dá a cada brincadeira está relacionado ao contexto em que está inserida. Neste sentido é preciso que haja objetividade nas ações propostas. Ou seja, que essas ações valorizem a aprendizagem, e cabe ao educador estimular os jogos e brincadeiras que motive a criança no desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades. (WARTOFSKY, 1999).

Nessa concepção, o autor afirma que o jogo é muito importante para a aprendizagem da criança, pois estimula seu interesse. Ao se envolver em jogos e brincadeiras a criança sofre varias experiências pessoais e sociais. Vivência novas descobertas e gradativamente vai construindo sua personalidade.

Por meio da brincadeira a criança se apropria da realidade, criando um espaço de aprendizagem em que possa expressar, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos, e agressividade. De acordo com Piaget (apud KISMOTO, 2003) no período de desenvolvimento infantil a criança opera três sucessivos sistemas de jogo:

[...] de exercício, simbólico e de regras. O jogo de exercício, que aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de sequências já estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentais, mas por mero prazer derivado da mestria de atividades motoras. [...] os jogos simbólicos surgem durante o segundo ano de vida com o aparecimento da representação e da linguagem. [...] a brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solitária envolvendo o uso idiossincrático de símbolos: brincadeiras sócio dramáticas usando símbolos coletivos [...]. O terceiro tipo de jogo que Piaget examina é o de regras que marca a transição da atividade individual para a socializada. (p.40)

Desta forma o jogo simbólico é essencial na vida da criança, pois no jogo ela tem a satisfação de manipulação, quando está brincando ela associa a sua realidade externa com seu eu, sendo usado para encontrar satisfação fantasiosa chegando cada vez mais perto da realidade.

Através das experiências vivenciadas na Creche, durante as realizações dos estágios observamos que a instituição não possui parque infantil ou um espaço adequado para brincadeiras ao ar livre, porém, constatamos que a mesma possui pátio amplo que poderá ser destinado a este fim.

Ao questionarmos a coordenadora da creche sobre a ausência do parque

infantil ela afirmou que na faixa etária de 01 a 04 anos, idade das crianças atendida pela instituição, o parque oferece grandes riscos, pois, nesta fase, elas não têm noção do perigo. E segundo Oliveira (2002,) relata que:

O parque infantil é um dos lugares primordiais para uma pedagogia que respeita as especificidades da criança, pois é um momento que não substitui outros momentos, onde as crianças brincam livremente e onde estão em contato com outras crianças. (P.112).

Observou-se que a maioria das brincadeiras desenvolvidas na creche realizada em sala de aula com materiais pedagógicos. Nos dias em que o clima está agradável as brincadeiras são realizadas no pátio da creche. Os educadores deixam alguns brinquedos à disposição das crianças como triciclo, bambolê, bola e corda. Percebeu-se que as crianças ficam muito felizes quando são desenvolvidas atividades ao ar livre, pois elas se sentem livres para correr, pular e gritar.

A Educação Infantil é uma modalidade de Ensino que lida com crianças de 0 a 5 anos e tem o papel de valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos conhecimentos, mas, para tanto, requer um profissional que reconheça as características da infância. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), deve ser garantido “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil”.

Entende-se, então, que por meio da atividade lúdica, na Educação Infantil, a criança pode produzir conhecimento e para fundamentar a importância do lúdico na visão de Marcellino (1989) que contribui com o seguinte:

O primeiro e fundamental aspecto sobre sua importância é que o brinquedo, o jogo, a brincadeira, são gostosos, dão prazer, trazem felicidade. E nenhum outro motivo precisaria ser acrescentado para afirmar sua necessidade. Mas deve-se considerar também que, através do prazer, o brincar possibilita a criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui de modo significativo, para sua formação como ser realmente humano, participante da cultura da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de “produtividade social”[...]a vivência do lúdico é imprescindível em termos de participação cultural crítica e, principalmente, criativa (p. 72).

A presença do educador nos jogos e brincadeira é uma situação agregadora e estimulante e demonstra regras, mas também porque sugere modos de resolução de problemas e atitudes alternativas em relação aos momentos de tensão e assim

estimula a atividade mental, social e psicomotora dos alunos, com questionamentos e sugestões de encaminhamentos.

[...] esta necessidade da presença do jogo no espaço escolar implica apontar juntamente a necessidade de uma formação teórica sólida quanto à teoria do jogo e buscar um conhecimento sistemático sobre as definições, a história, o status e as contribuições deste elemento para a educação (CAMARGO, 2006, p. 119)..

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem à necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

E ainda Camargo (2006) conjectura que:

[...] o educador deveria apresentar uma solidez teórica tal qual lhe permitisse utilizar com segurança o jogo nos processos de intervenção educativa, nos diferentes níveis de ensino. Faz-se necessário, portanto, que o educador conheça, além das conceituações básicas, as diferentes pesquisas que indicam a fertilidade do jogo no espaço escolar (p. 119).

Acreditasse que as brincadeiras devem acompanhar os alunos da educação infantil, pois nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação, pois como ser bio-psico-social-cultural, dá os passos definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social que pertence, ou seja:

Uma concepção de criança que reconhece o que é específico da infância – seu poder de imaginação, fantasia, criação – e entende as crianças como cidadãs, pessoas que produzem cultura e são nela produzidas, que possuem um olhar crítico que vira pelo avesso a ordem das coisas, subvertendo essa ordem. Esse modo de ver as crianças pode ensinar não só a entendê-las, mas também a ver o mundo a partir do ponto de vista da infância, pode nos ajudar a aprender com elas. (KRAMER, 2003, p. 91).

Uma situação importante quando se pensa em brincar na Educação Infantil é a criação de espaços e tempos para os jogos e brincadeiras. Ao planejar, o professor também deve conhecer quais as brincadeiras mais interessantes às crianças para que todas possam ser envolvidas neste processo de construção. (MOYLES, 2002.)

Deve-se, também, dar uma atenção especial ao envolvimento de todas as crianças com a atividade lúdica proposta, pois, por meio da socialização é que as brincadeiras se desenvolvem, são nesse momento que as crianças criam as suas regras, imitam situações vivenciadas pelos adultos e com isso, despertam para novas atitudes e aprendizados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das formas de repensar a formação dos educadores é introduzir nos cursos de formação uma base e uma estrutura curricular: a formação lúdica. Essa formação levará o futuro educador a conhecer-se como pessoa, saber de suas limitações e possibilidades, para quando este estiver atuando em sala de aula, saberá a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. Quanto mais o educador vivenciar a ludicidade, maior será o seu conhecimento e a chance de se tornar um profissional competente, trabalhando com a criança de forma prazerosa estimulando a construção do conhecimento. A formação lúdica fará com que o adulto viva, conviva e resgate o prazer e a alegria do brincar, transpondo assim esta experiência para o campo da educação.

Na formação de profissionais da educação infantil deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a formação do educador resultará em sua prática em sala de aula. A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar, permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis.

Cabe ao educado a organização de situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

O educador é o mediador entre conhecimento e saber da criança, um organizador do tempo e das atividades propostas em sala. É a partir dessa mediação que a criança passa por seu processo de construção do conhecimento, então este educador tem que ter competência técnica para fazê-la. Além de

desenvolver algumas capacidades, tais como atenção, imitação, memória, imaginação entre outros aspectos relevantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOCK, Ana Mercês Bahia. **Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia**. 13, ed. Reform. e Ampl. – São Paulo: Saraiva 2002.

BRASIL. Ministério da educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencia Curricular Nacional para a Educação Infantil; Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMARGO, Ricardo Leite. O jogo e a educação. In: Angotti, Maristela (org).

Educação infantil- Para quê, para quem e Por quê? Campinas, SP: Alínea, 2006. P. 117-138.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O jogo e a educação infantil: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

KRAMER, Sonia. **Infância, cultura contemporânea e educação contra a barbárie**. In: BAZÍLIO, Luiz Cavalieri; KRAMER, Sonia. **Infância, educação e direitos humanos**. São Paulo: Cortez, 2003. P. 83- 106.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O Brincar e a Criança do nascimento aos seis anos**. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo da Criança**; Rio de Janeiro: Zahar. 1998.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **Brinquedoteca: O Lúdico em diferentes contextos**. 11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

TOLCHINSKY, Liliana. **Processo de aprendizagem e formação docente em condições de extrema diversidade**/Liliana Tolchinsky... [et al.]. – Porto Alegre: Artmed, 2004.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.1998

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **A construção do mundo da criança e a construção da criança do mundo**. In: Kohan, Walter O. (org). **Filosofia e infância: possibilidades de um encontro**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.