



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS ESPECIALIZADOS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA JEVANEIDE VIEIRA DE BRITO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

POLO CARIRI

2012

MARIA JEVANEIDE VIEIRA DE BRITO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho Monográfico apresentado ao curso de Especialização em Educação Infantil da Universidade Federal do Ceará – UFC, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Infantil.

Orientadora – Prof^a Dr.^a Georgia Albuquerque de Toledo Pinto

POLO CARIRI

2012

MARIA JEVANEIDE VIEIRA DE BRITO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho Monográfico apresentado ao curso de Especialização em Educação Infantil da Universidade Federal do Ceará – UFC, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Infantil.

Aprovado em ____/____/____

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Georgia Albuquerque de Toledo Pinto (Orientadora)

Faculdade Integrada Carajás - FIC

Prof.^a. Ms. Elaine Cristina Forte-Ferreira

Universidade Federal do Ceará - UFC

Prof.^a. Ms. Lis Albuquerque Melo

Universidade Federal do Ceará - UFC

Dedico o presente trabalho, aos profissionais da Educação Infantil, pela sua dedicação e amor aos pequenos, no exercício de sua profissão.

AGRADECIMENTOS

A Deus,

Aos meus familiares,

Aos mestres,

Aos amigos e colegas de curso.

Pela vida, pelo amor, pelo conhecimento, pelo apoio e amizade.

RESUMO

A partir das considerações sobre o “Brincar” dentro do contexto educacional e suas relações com o desenvolvimento integral das crianças da pré-escola, o presente trabalho apresenta, algumas respostas à questão seguinte: “por que brincar na escola”? O espaço escolar é um lugar de educação integral, de desenvolvimento, não apenas intelectual e motor, mas, também de amor, relacionamentos, socialização. Esta parte do desenvolvimento infantil é de grande importância para a formação integral da criança. Com isso o presente estudo teve como objetivo geral investigar melhor algumas questões sobre o trabalho dos professores da Educação Infantil, a respeito dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento socioeducativo das crianças na educação infantil. E como objetivos específicos identificar os conhecimentos que professores da Educação Infantil já tem sobre os jogos e brincadeiras para o desenvolvimento social das crianças e analisar as situações em que os jogos e as brincadeiras são utilizadas. Foram avaliadas 20 professoras, entre 20 e mais de 50 anos de idade, de escolas públicas e privadas da cidade de Juazeiro do Norte, Ceará. Essas professoras responderam a um questionário a respeito do seu trabalho com crianças, através dos jogos e brincadeiras na educação infantil e sua importância no desenvolvimento socioeducativo. Para análise estatística foi utilizados o agrupamento de resposta e porcentagem simples. Após a análise das respostas foi concluído que as professoras entrevistadas têm consciência que os jogos e brincadeiras podem contribuir para a transformação da sociedade de uma forma construtiva.

Palavras-Chave: Ludicidade; educação infantil; formação humana.

ABSTRACT

From the considerations on the "Play" within the educational context and its relations with the comprehensive development of children from pre-school, this paper presents some answers to the following question: "why play at school"? The school is a place of integral education, development, and motor not only intellectual, but also of love, relationships, socialization. This part of child development is of great importance for the development of children. Thus the present study aimed to investigate questions about the work of teachers from kindergarten, about the games and play for development childcare children in early childhood education. And specific objectives identify the knowledge that teachers from kindergarten already have about games and games for social development of children and analyze the situations in the games and the games are used. We evaluated 20 teachers from 20 to over 50 years of age, of public and private schools of the city of Juazeiro, Ceará. These teachers completed a questionnaire about their work with children through games and play in early childhood education and its importance in developing childcare. Statistical analysis was used for grouping and answer simple percentage. After reviewing the responses it was concluded that the teachers interviewed are aware that games and play can contribute to the transformation of society in a constructive way.

Keywords: Playfulness; childhood education; human formation.

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Idade do Entrevistado	29
TABELA 2 – Tempo de serviço na educação pública ou privada	29
TABELA 3 – Nível Escolar	30
TABELA 4 – Curso de Graduação.....	30
TABELA 5 – Participação de formação continuada.....	30
TABELA 6 – Qual formação continuada participa?	31
TABELA 7 – Como se define o jogo?	31
TABELA 8 – Como se define brincadeira	32
TABELA 9 – Como as brincadeiras influenciam na vida da criança?	33
TABELA 10 – Que tipo de aprendizagem os jogos e as brincadeiras podem proporcionar aos alunos?	33
TABELA 11 – Tipos de brinquedos usados nas brincadeiras, em sala de aula ..	34
TABELA 12 – Como a brincadeira contribui para o desenvolvimento social da criança?	35
TABELA 13 – Como inclui, no planejamento, o desenvolvimento social da criança?	35

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 Elaborar uma Conceituação do “Brincar”	11
2.2 A Teoria do Jogo	13
2.3 O Papel do Brincar	14
3. O AMBIENTE ESCOLAR E AS DIFERENTES BRINCADEIRAS.....	19
3.1 Interação Educador X Criança e o Lúdico.....	21
3.2 A Importância dos Brinquedos na Educação.....	24
3.3 O Jogo Infantil e Seu Valor Pedagógico	26
3.4 Os Jogos e as Brincadeiras na Pré-escola	27
4. METODOLOGIA	29
4.1 Caracterização da Pesquisa	29
4.2 População.....	29
4.3 Amostra	29
4.4 Instrumentação	30
4.5 Procedimentos Para Coleta de Dados	30
4.6 Tratamento e Análise dos Dados	30
5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	31
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS	41
Anexo	

1. INTRODUÇÃO

Não se pode prescindir do conhecimento de que a brincadeira é uma atividade que proporciona o raciocínio lógico, habilidades novas e o desenvolvimento da criatividade. Também as crianças se utilizam das brincadeiras para se comunicarem melhor e se desenvolverem de forma integral.

Acredita-se que o homem, ao aparecer na face da terra, já trazia consigo a capacidade de criar formas de brincar, sozinho ou em grupo. É o brincar, algo inerente ao homem e que se manifesta durante toda a sua vida sendo que nos primeiros anos de vida, algo preponderante, que se manifesta a qualquer hora e em qualquer lugar.

Daí, seu lugar de destaque no processo educativo, tanto no lar como no contexto escolar; o brincar desenvolve a imaginação e constrói valores, num processo de interpretação do que é fundamental para o desenvolvimento do ser humano.

Vigotsky (1984) afirma que ao brincar, as crianças reproduzem aspectos de uma sociedade e do mundo adulto, como forma de compreender, por meio da simulação, a moral dominante do meio no qual está inserida. Os tipos de brincadeiras utilizadas retratam a cultura das diversas sociedades, seus valores e normas e, também, os diversos momentos históricos, demonstrando o tipo de relações sociais, a educação presente, a importância que se dedica à infância e ao papel das crianças em determinadas épocas.

Historicamente, sabe-se que as brincadeiras mais primitivas estavam ligadas à natureza tais como brincar com animais domésticos, banhos nos rios e nas cachoeiras e excursões pelas matas. No Brasil, especificamente, vieram com os colonizadores portugueses às pipas de papel, os bодоques e o dominó. Ainda, o teatro de marionetes veio trazer a alegria da meninada. Os escravos africanos nos trouxeram as lendas do saci-pererê, mula sem cabeça, cuca, lobisomem e tantas outras.

Winnicott (1991) afirma o seguinte partindo do pressuposto de que os jogos e as brincadeiras são temas de natureza psicopedagógico, esta, que é construída através da união entre a psicologia e a pedagogia, surgiu como

instrumento para prevenir e superar dificuldades na aprendizagem e, sobretudo, promover a aprendizagem numa perspectiva cognitiva, tendo em vista as dificuldades dos alunos das séries iniciais da escola, como a aprendizagem das atividades de se ampliar as atividades lúdicas na escola.

Pesquisas na área educacional constataam que os jogos e as brincadeiras apresentam-se como atividades fundamentais no processo socioeducativo na pré-escola, proporcionando uma melhoria considerável na Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança.

A presente monografia se apresenta estruturada em três partes distintas: a primeira trata das questões teóricas sobre “o brincar”, de uma forma geral, a segunda, mais específica, trata sobre jogos e brincadeiras mais direcionadas para o ensino infantil e, a terceira parte, a metodologia que determina a pesquisa que foi realizada com professores desta área de Educação Infantil, direcionada para as diferentes atividades do “brincar”, na escola.

Nesse sentido a questão norteadora desse estudo é: Será que professores da Educação Infantil da cidade de Juazeiro do Norte – CE sabem da importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento socioeducativo das crianças na educação infantil?

Sendo assim, o presente estudo teve como objetivo geral investigar melhor algumas questões sobre o trabalho dos professores da Educação Infantil, a respeito dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento socioeducativo das crianças na educação infantil. E como objetivos específicos Identificar os conhecimentos que professores já tem sobre os jogos e brincadeiras para o desenvolvimento social das crianças e analisar as situações em que os jogos e as brincadeiras são utilizados.

Dessa forma, o atual estudo será de interesse para os profissionais de Educação Infantil dentro do contexto escolar.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Elaborar uma Conceituação do “Brincar”

A atividade de brincar seja entre crianças, adultos e, até mesmo, entre os animais, considerados pelo homem, como os mais “inteligentes”, como golfinhos, elefantes, macacos e outros, desperta em quem presencia a brincadeira, curiosidade e sentimento de admiração e carinho.

Qualquer observador atento se comove se emociona e até se diverte com as brincadeiras de outros, notadamente, das crianças, em qualquer idade. Em alguns momentos, esta brincadeira pode lhe trazer lembranças, saudades de momentos do passado, quando também era criança e brincava em todos os momentos possíveis.

À medida que encontra e emociona o ato de brincar também leva, em seu interior, um desprezo por um tempo, que alguns adultos consideram “tempo perdido”. Ainda, o “brincar” pode ser: ridicularizado, romantizado e essencialidade, ocasionando uma maior incompreensão da natureza da atividade. Nas palavras de Freud apud Carvalho (2002, p. 48),

A antítese do brincar não é o que é sério, mas, o que é real. Apesar de toda a emoção com que a criança contextualiza seu mundo de brinquedo, ela o distingue perfeitamente da realidade e gosta de ligar seus objetos e situações imaginadas, às coisas visíveis e tangíveis do mundo real.

Brincar nunca é, realmente, apenas uma simples distração, descontração do ser que brinca. Também não é uma descarga de tensões emocionais onde se liberta dos problemas físicos, mentais ou espirituais. A brincadeira assume uma forma de linguagem onde o corpo físico e as atitudes expressam um código que tem significados nos gestos, palavras ou expressões.

As diferentes ações e estados começam a ter sentido, através dos jogos que as crianças praticam no seu cotidiano. Santa Rosa e Schueler (1997, p. 69) já diziam: “(...) brincar é uma invenção contra o tédio, o que autentica a idéia de que a

motivação da brincadeira não é o alívio, a ausência de tensão, já que ela se insurge, exatamente, contra isto”. A capacidade da criança de modificar situações está presente desde quando surge a brincadeira.

Brincar é uma atividade dinâmica que produz e resulta de transformações. Os brinquedos acumulam significados atribuídos, não só pelo indivíduo que com ele brinca naquele instante, mas, também, por várias gerações ao longo da história da humanidade. Ainda, (...) modificam a percepção e a imagem que dele tem, constituindo-se em genuínas ferramentas para aprender a viver. (OLIVEIRA, 1989, p. 56).

É durante o jogo que o ser humano podem conhecer e experimentar o prazer, o próprio domínio, sua criatividade, a afirmação como pessoa, a própria valorização e um conhecimento gradativo de sua personalidade.

Alguns teóricos concordam que o ato de brincar é uma atividade cognitiva, pois cria formas de enfrentar a realidade, enfrenta os desafios com que se depara e pode formular hipóteses para solucionar problemas do cotidiano, mesmo de forma inconsciente.

(...) a ação, numa situação imaginária, ensina a criança dirigir seu comportamento, não pela percepção imediata dos objetos ou, pela situação que afeta de imediato, mas também, pelo significado dessa situação, o que quer dizer que, brincar exige e ensina a interpretar. A despeito da ausência de fronteira entre o brincar e a realidade, é relativamente fácil, perceber que, alguém está brincando: pistas faciais, corporais, risos, descontração. (VELASCO, 1996, p. 42)

De qualquer forma, mesmo que os teóricos ainda não possam afirmar, com certeza, para que servem as brincadeiras, mesmo assim são positivas para quem as pratica no que se refere a tempo, gasto de energia e até mesmo de exposição a situações de perigos que muitos teóricos acreditam que podem até mesmo apressar processos de cura de algumas doenças ou, no mínimo, amenizar a angústia da dor e da importância do doente.

2.2 A Teoria do Jogo

Não é de hoje que as brincadeiras e os jogos, de um modo geral, despertam o interesse e os estudos de vários profissionais como: filósofos, psicólogos, pedagogos, antropólogos e sociólogos. Muitos consideram que estas atividades, de alguma forma, contribuem para o bem estar geral, tanto físico como psicológico.

(...) no fim do século XIX, — a brincadeira — passou a ser objeto de estudo especificamente de investigação psicológica, através de Gross (1902), momento em que tem início o nascimento da psicologia infantil com bases científicas sob a influência da biologia e da Ciência Positivista (GROSS (1902) apud VELASCO, 1996, p. 42).

Inspirado nas teses de Darwin, Gross supunha que se os organismos brincam é porque tiram daí alguma vantagem na luta pela sobrevivência. A fonte do brincar são os instintos, que são naturais, universais e biológicos. Para ele, a brincadeira é importante não somente para recrear, mas como forma de aprendizagem e exercício de determinados instintos necessários à sobrevivência da espécie.

A brincadeira oportuniza a adaptação do ser humano em novas situações e novos ambientes, aproveitando as diferentes oportunidades de, dentro do contexto da brincadeira, interagir com pessoas — conhecidas ou não — e objetos, das mais diversas formas, cores, texturas e utilidades. Vista sob este ângulo, a brincadeira está — mesmo de formas sutis— ligada aos processos de aprendizagem e aos diferentes comportamentos socioculturais.

A motivação para brincar é intrínseca à própria atividade. Brincar é considerada terapêutica, haja visto a semelhança de função que tem alguns brinquedos como o “psicoterapeuta”, como confidentes de segredos e ouvintes pacientes, ensejando a prática espontânea de uma espécie de psicoterapia. A díade terapêutica formada pela criança e seu ursinho (...) agindo sobre o brinquedo, interpreta papéis elaborando emoções e situações complexas. (GALLINO, 1998, p.83).

Segundo Gross (Apud GALLINO, 1998, p.73), “não brincamos porque somos crianças, mas nos é dada a infância justamente para que possamos brincar (...)”. Brincar, pois, é sinal de saúde, física e mental; E é de grande importância na infância, pois brincando a criança pode se expressar, aprender e se desenvolver.

Brincar é um direito da criança, conforme o art. 7º da Declaração dos Direitos da Criança, promulgada pela ONU em 1959, (...) inclusive, no hospital, como prevê o princípio 6 da Carta da Criança hospitalizada — Carta Leiden, estabelecida em 1988, sob inspiração da carta Europeia da Criança Hospitalizada, aprovada pelo Parlamento Europeu em 1986. (VAGO, 1990:111).

A vida da criança é toda em função dos movimentos. Todos os movimentos infantis são os resultados das diferentes necessidades fisiológicas internas; durante o seu desenvolvimento, físico e mental.

Chateau *apud* Velasco (1996, p. 43),

Psicólogo francês, compartilha, em parte, com a teoria do pré-exercício, ao colocar que a infância tem por objetivo o treinamento, pelo jogo, das funções, tanto psicológicas quanto psíquicas. Porém, chama a atenção para a impossibilidade de se tratar da mesma maneira o jogo do animal e os diversos jogos de crianças de idade diferentes.

Compartilho com Chateau quando afirma que as brincadeiras infantis, de fato, oferecem às crianças, em muitas das brincadeiras realizadas, no lar ou na escola, de exercícios mentais, físicos e afetivos que se manifestarão na fase adulta.

2.3 O Papel do Brincar

Segundo Kamil (1991, p. 32), “o lúdico é relevante no desenvolvimento da criança. Com os jogos e brincadeiras, ela aprende melhor os conteúdos ensinados. As crianças aprendem muito mais em jogos do que as lições e uma infinidade de exercícios”.

Brincar é uma atividade que faz parte da realidade do dia-a-dia das crianças e para que elas brinquem, é preciso que lhes deixem exercitar sua imaginação. Essa que permite a criança compreender o mundo do adulto, pois ela já encontrou pronta e que aos poucos vai compreendendo. É através da brincadeira que ela expressa como ela vê, ordena, destrói, reconstrói o mundo a partir de sua compreensão e necessidade. Além de ser um espaço onde ela vive suas fantasias, seus desejos, seus medos, angústias através do seu modo simbólico de viver.

Toda criança que joga, se comporta como um poeta, enquanto cria um mundo para si, ou mais exatamente, transpõe as coisas do mundo em que vive para uma ordem nova que lhe convém (...). O poeta faz como a criança que joga; cria um mundo imaginário que leva muito a sério, isto é, que dota de grandes qualidades de afetos, distinguindo-o claramente da realidade (FREUD *apud* VELASCO, 1996, p. 23).

Foi na psicanálise, em tratamento de crianças, que os profissionais da saúde, os psicanalistas, compreenderam a importância do jogo no cotidiano do tratamento com crianças com problemas de relacionamentos e problemas mentais leves. De acordo com Velasco (1996, p. 27),

(...) Várias foram os autores psicanalistas que utilizaram o jogo como técnica psicoterápica. Mas, é com Melaine Klein (1975), que ocorre uma grande virada na compreensão do jogo em psicoterapia e a criança se torna, não somente sujeito, mas, objeto de estudo direto.

Outro psicanalista que estudou as técnicas do brincar, como também sua definição no sentido de atividade humana nas relações entre o bebê e sua mãe, foi o inglês Winnicott (1975). Via o brincar como um elemento importante e decisivo no desenvolvimento humano, em todos os sentidos.

Winnicott (1975), aponta ainda que há uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado e, deste para as experiências culturais. O seu interesse pelo significado do brincar aumentou a partir de seus estudos sobre os fenômenos transicionais. (VELASCO, 1996, p. 56).

Sabe-se que, desde o nascimento, a criança brinca com seu próprio corpo; suas mãos e pés são instrumentos de brinquedo. Com o desenvolver do corpo físico, outras partes também servem de entretenimento; em algum período, os órgãos sexuais, principalmente, nos meninos.

A importância do brincar, do jogo, como um veículo de desenvolvimento social, emocional e intelectual, tem sido reconhecido, há muitos anos, por grandes pesquisadores educacionais. No entanto, mesmo ocorrendo estes estudos e a constatação de sua importância, no mundo infantil é, o jogo, preterido em muitas escolas por tarefas consideradas “mais sérias” ou apenas encarado como algo frívolo, sem significação na aprendizagem.

(...) com seu brinquedo a criança pode estabelecer inúmeras brincadeiras onde não estejam implicadas, nem a estrutura do brinquedo, nem a maneira de empregá-lo. A criança é, portanto, capaz de utilizar quaisquer objetos para brincar, pois, o essencial não tem relação com o objeto, que serve apenas como mediador entre a realidade e a imaginação: o valor simbólico que configura que representa que sugere. (HERIONT, 1976, apud VELASCO, 1996, p. 16).

Mais recentemente, vários teóricos da área apontam a importância do brinquedo como um meio de fornecer à criança um ambiente planejado e enriquecido que lhe possibilite a aprendizagem de diversas habilidades.

Na verdade, analisando o uso de brinquedos e jogos com crianças, dentro do contexto educacional, estes são mantidos em um lugar proeminente nos programas pré-escolares, bem como nas séries subsequentes e na sociedade de um modo geral, porém, esses jogos e atividades de “brincar” de forma regular, conservam pouco ou nada do espírito espontâneo que lhes são inerentes, como brinquedos e como brincadeiras ou jogos.

A criança está pronta para criar outros sentidos para os objetos que possuem significados fixados pela cultura dominante, ultrapassando o sentido único que as coisas novas tendem a adquirir. Sendo capaz de denunciar o novo no contexto do igual; ela desmascara o fetiche das relações de produção e consumo. A criança conhece o mundo enquanto cria, e, ao criar o mundo, ela nos revela a verdade sempre provisória da realidade de um universo maior reedificado; ela é capaz de resgatar uma compreensão polifônica do mundo, desenvolvendo, por meio do jogo que

estabelece na relação com os outros e com as coisas, os múltiplos sentidos que a realidade física e social pode adquirir. (JOBIM & SOUZA, 1997, p. 49).

O brincar, o jogo e o próprio objeto brinquedo são conceituados como uma forma de dramatizar as diversas formas de comportamento social, que resulta na aprendizagem de cooperar e interagir com outras crianças e até mesmo com o adulto. Muitos são os teóricos que procuraram dar ênfase à importância do brincar na formação e no desenvolvimento da criança; um deles é Jean Piaget que, no contexto do cotidiano infantil, assim considera,

(...) o jogo é um fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo. O conhecimento não deriva da representação de fenômenos externos, mas, sim, da interação da criança com o meio ambiente. O processo adaptativo de acomodação e assimilação são os meios pelos quais a realidade é transformada em conhecimento. No brincar, a assimilação predomina e a criança incorpora o mundo à sua maneira, sem nenhum compromisso com a realidade. (PIAGET, 1971, p. 18).

Os jogos, para as crianças são ensaios para as diferentes situações reais que vivenciarão nos cotidianos de suas vidas. É através da prática do brincar que a criança atrai para si os objetos do mundo exterior, usando-os assim a favor de suas experiências e vivências interiores, com os valores que apresentam.

O brincar, por si próprio, representa uma possibilidade de terapia, apresentando resultados considerados positivos no tratamento de diferentes distúrbios mentais, psicomotores e psicológicos.

(...) o brincar tem um lugar e um tempo. Não é dentro, em nenhum emprego da palavra. Tampouco é fora, o que equivale a dizer que não constitui parte do mundo repudiado, do não eu, aquilo que o indivíduo decidiu identificar como verdadeira mente externa, fora do controle mágico. Para controlar o que está fora, há que fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar; e, fazer coisas toma tempo. Brincar é fazer (...). (KLEIN, 1985, p. 30).

Para Oliveira (1992), nas brincadeiras de qualquer criança, independente da escola as meninas iniciam suas brincadeiras de “casinha”, fazendo o papel da mãe

ou educadora. E os meninos, do motorista. Isso devido aos momentos em que ela mais observa no dia-a-dia. Essa brincadeira de faz de conta tem uma enorme função que é a de reviver situações que lhe causaram enorme excitação e alegria ou alguma ansiedade, medo ou raiva. Nessa situação de faz de conta, ela trabalha todas essas emoções fortes ou difíceis de suportar.

Partindo-se do que foi exposto, pode-se afirmar que as diferentes concepções sobre a importância do brincar em tratamentos fisioterápicos e mentais, entram em concordância unânime com: “o brincar tem um lugar fundamental na constituição da criança”. (VELASCO, 1996, p. 54).

Lacan (1983), afirma: “(...) observamos a organização do eu social através do outro”. Esse outro é o lugar do brincar, mesmo quando se brinca sozinho, pois quando não se consegue construir um eu social, não se pode brincar. Através do brincar a criança tem a possibilidade de inventar, de simbolizar, de comunicar.

3. O AMBIENTE ESCOLAR E AS DIFERENTES BRINCADEIRAS

Os complexos urbanos crescem e se desenvolvem de modo que o tempo e os diferentes espaços foram reduzidos para brincar. Ainda, os avanços tecnológicos, no setor de entretenimentos, afetaram as formas de brincar, afastando os relacionamentos e priorizando os brinquedos e jogos industriais.

O progresso das ciências e das tecnologias permitiu a fabricação de robôs que andam e falam, bonecas interativas e objetos de lazer que mudaram radicalmente a essência dos jogos, brincadeiras e brinquedos infantis.

Os produtos altamente tecnológicos como vídeo games, computadores, máquinas de jogar e celulares que, a garotada tem divertimento garantido, mas, principalmente, de forma solitária.

Para alguns pais, estes brinquedos “trancam” as crianças dentro de casa, impedindo o desenvolvimento global da criança e sua necessária interação física e emocional com outras crianças de sua idade.

Para Kishimoto (1999) os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica; são transmitidos, sobretudo, pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as crianças anônimas de geração para geração. As brincadeiras tradicionais, como manifestações espontâneas da cultura popular, possuem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. Em seu estudo, o autor demonstra a imagem da criança e os jogos tradicionais no Brasil.

O que existe de mais marcante nos jogos tradicionais é a forma como as crianças brincam; sua felicidade, naquele momento, é contagiante. São jogos e brincadeiras que apresentam valores intrínsecos, apresentando para a criança uma vivência real, criadora e revolucionária, no momento.

Dentro do contexto atual, tanto o cinema ou televisão nos filmes infantis e até juvenis, mostram heróis ficcionais que priorizam o bem, a não-violência, o amor e a fraternidade, em se tratando das obras de Disney ou produtores de igual teor.

Existem, entretanto, outros – e não são poucos – que influenciam de forma negativa no modo de pensar e agir de crianças e adolescentes. À medida que essas

crianças conhecem filmes, jogos e programações televisivas acima do seu nível de idade e formação, podem adquirir comportamentos diferentes, levando-os para a realidade na qual se encontram inseridas.

(...) um jogo é um jogo se forem observados e respeitados algumas características como: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo. Mas, na brincadeira, não existe ordem, tensão, movimento?... se, o jogo deve ser uma atividade voluntária, livre, diferente da vida real, a brincadeira não é também? No centro de todas essas características está o elemento que as articula: a ilusão. Aquilo que transcende às necessidades imediatas da vida e da ação outro sentido: o sentido lúdico. (WINNICOTT, 1991 apud RIZO, 1986):

Segundo Kamii (1991), (...) algumas brincadeiras como a dança, a música, construções como blocos e jogos dramáticos são excluídos dos jogos, muito embora exijam regras e papéis complementares, não contêm interações opostas. De acordo com a concepção do autor, o jogo permite que haja possibilidade de oposição de ações e, portanto, de se elaborarem estratégias.

Aqui, a brincadeira e o jogo são vistos como principais atividades da Educação Infantil. Sendo assim, faz-se necessário se criar condições para que a criança possa agir nestas atividades e refletir sobre elas. Isto significa respeitar a criança na sua idade e acompanhá-la em todos os períodos das brincadeiras no sentido de que a criança possa imitar a vida, mas compreendendo que seja brincadeira.

Faz-se necessário, portanto, que a escola favoreça a criança nas diferentes brincadeiras, diante de sua idade; visualize-a como um ser em constante elaboração do seu próprio conhecimento; a inteligência infantil se constrói a partir de suas ações e, não apenas das palavras. Segundo Devries (1991),

(...) a criança nunca brinca por acaso, ou espontaneamente, só para passar o tempo. Ela brinca porque sente a necessidade de compreender o que está ocorrendo à sua volta. E, vai ser através dessa brincadeira que se vai permitir, a professora perceber como ela vê e constrói o mundo; o que ela gostaria que fosse a vida, quais as suas preocupações e, que problemas estão acontecendo. Assim sendo, mostra-se ainda, através da brincadeira, o que a criança não consegue transmitir com as palavras.

Em algum momento das brincadeiras infantis, podem, estas crianças estarem de alguma forma dramatizando sua própria realidade.

As brincadeiras na escola podem demonstrar situações reais pelas quais a criança esteja passando no interior do seu lar. O educador deve então, observar de forma mais acurada de que brincam e como realizam estas brincadeiras.

3.1 Interação Educador X Criança e o Lúdico

O jogo e a brincadeira cumprem papel fundamental no desenvolvimento psíquico, promovendo, no campo das motivações, grande evolução, superação da área cognitiva e desenvolvimento das ações mentais.

Segundo Vygotsky (1994, p. 105),

Se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos (...) se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade.

O jogo ou outras brincadeiras, cada uma destas atividades, é impulsionada e é uma necessidade que só pode ser satisfeita se deslocada da vida real do aluno, da criança, através de uma situação imaginária.

Para Vygotsky (1994): a imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas (sem linguagem) e, está totalmente ausente nos animais. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação. O velho adágio diz que o brincar da criança é imaginação em ação, deve ser invertido; podemos dizer que a imaginação (...) é o brinquedo sem ação.

Quando o professor for escolher a atividade lúdica, para o contexto escolar, deve fazê-lo de acordo com os objetivos pretendidos, no sentido de atender às

necessidades sócio-afetivas e psíquicas da criança. É, pois, importante que as motivações escolhidas para jogar no contexto escolar estejam também presentes nos espaços não escolares.

Segundo Almeida (2003), é uma tarefa muito difícil formar professores para uma plena e inteira introdução do lúdico na escola. Somente se o educador estiver bem preparado para realizar uma educação lúdica é que ela terá um sentido real, verdadeiro, funcional. Segundo Makarenko (apud Almeida, 2003, p. 65)

A tarefa é difícil, mas possível. A realidade pode tornar-se a base e a própria fonte do prazer ao mostrar a contradição entre o dever, à alegria presente e a aspiração de buscar e aprender sempre. O professor não deve opor-se à liberdade do aluno. Deve, sim, reforçar a confiança, incentivar, a autonomia do aluno [...]

O educador necessita de um suporte teórico e, acima de tudo, acreditar que a brincadeira se constitui em ferramentas indispensáveis no processo de desenvolvimento das qualidades psíquicas, o que possibilitará a aquisição de conhecimentos de forma prazerosa e adequada ao nível de desenvolvimento dessa etapa da vida.

Para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

Almeida (2003) sugere cinco passos para enriquecer a realização de uma proposta em educação lúdica:

1º passo: Preparo e formação do professor

O professor não pode se atirar a uma prática com insegurança ou desconhecimento, diz o autor. É necessário que invista na própria formação. Quanto mais conhecimento tiver sobre o assunto, mais segurança terá em sua prática. Dentre os aspectos básicos no seu trabalho é necessário que o docente conheça a natureza do lúdico para não se deixar enganar por falsos jogos ou modismos; conheça profundamente causas e

efeitos para possíveis respostas e encaminhamentos; conheça as formas adequadas de aplicação de atividade lúdica em sua realidade.

2º passo: Organização e planejamento

Antes de colocar em prática uma atividade lúdica, coloca o autor, é bom que o professor se organize, traçando um plano de trabalho. Nesse plano é necessário considerar a caracterização dos alunos e do ambiente e a adequação aos objetivos.

3º passo: Preparação e formação dos participantes

Almeida (2003, p.121) nos diz que: “antes mesmo de sugerir qualquer tipo de atividade é necessário que os alunos estejam conscientes e preparados para isso”. Conhecendo suas regras para fazer bom uso delas. Quando não há discussão de regras podem acontecer competições que poderão transformar a atividade em um anti-jogo, onde há violência e transgressão.

Do comportamento da criança decorre o sucesso do jogo. Existem situações onde as próprias crianças estabelecem as regras do jogo. Em outras, cabe ao professor discutir as regras com eles. Para um melhor desempenho das atividades lúdicas, o professor poderá, antes de entrar na fase de execução dos jogos, juntamente com o grupo de alunos, levantarem as atitudes básicas que norteiam o bom comportamento dos participantes.

4º passo: Execução das atividades lúdicas

De acordo com Almeida (2003, p.122), “Cabe ao professor certificar-se de que os participantes entenderam as regras, as metas e o funcionamento do jogo”. Ao aplicar um jogo a primeira preocupação do professor é explicar minuciosamente os detalhes, fazendo com que os participantes entendam suas explicações, sendo interessante que elabore por escrito o que será aplicado, para se sentir seguro, não decepcionando seus alunos por falta de organização. Cada palavra ou gesto do professor deve representar entusiasmo e estímulo.

5º passo: Avaliação do resultado da aplicação dos jogos pedagógicos

“A avaliação é um processo contínuo de renovação que, dia a dia, vem sendo enriquecido com várias vivências e experiências”, salienta Almeida (2003, p.124).

Os jogos não constituem instrumentos de avaliação: se o professor, após o jogo, somar pontos nas notas dos alunos vencedores e tirar pontos das notas dos vencidos certamente negará tudo aquilo que fez, salienta o autor acima mencionado.

O professor deve valorizar a participação de todos os alunos no jogo, atribuindo conceitos positivos a todos que participaram. Mas, os jogos são estratégias que oferecem ao professor e aos alunos a possibilidade de observarem o rendimento da aprendizagem, as atitudes e a eficiência do próprio trabalho.

Após a aplicação do jogo e a avaliação do resultado, disse ainda o autor, o professor pode analisar e verificar sua eficiência considerando-o: como procedimento didático, como meio de vivência de atitudes pelos alunos, como meio de análise, caracterização e reestruturação do trabalho do professor.

No que se refere às atividades lúdicas dentro da escola, a avaliação das ações dos jogadores deve partir das comparações possíveis pelos professores. Neste sentido, a ajuda do educador deve ser a menor possível; sua atuação deve encorajar as crianças a se tornarem autônomas, diante das tarefas que têm à frente.

3.2 A Importância dos Brinquedos na Educação

Na área pedagógica, o brinquedo, seja ele qual for, é um elemento bastante estimulador do imaginário da criança. Alguns brinquedos permitem que a criança se divirta enquanto aprende. São muitos os assuntos que se pode tratar.

Ainda, pode-se afirmar que muitos brinquedos auxiliam no processo de desenvolvimento da vida social da criança. Os tipos de jogos usados nos processos acima citados são os que enfatizam o cooperativismo e as relações. De acordo com Nallin (2008),

Os brinquedos são matérias-primas das crianças para a realização das descobertas, pois, é através do seu contato com o brinquedo que as mesmas reconhecem seus lugares no mundo, ou seja, as crianças utilizam seus brinquedos para grandes descobertas: é, por meio deles que descobrem e identificam o seu próprio eu, conquistando suas primeiras

relações com o mundo exterior e, entram em contato com os objetos que lhes possibilitam experimentar e criar, por meio de sua imaginação.

Vygotsky (1994) ainda chama atenção para o fato de que, para a criança com menos de três anos, o brincar é muito sério, pois ela não separa a situação imaginária do real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar.

Um brinquedo nas mãos de uma criança tem seu simbolismo, pois este age diretamente no brinquedo; com este, a criança dá o significado desejado. Cada objeto, cada brinquedo, pode ter várias funções, durante o processo das brincadeiras ou jogos. Estes também podem ser classificados de acordo com o usuário, seja este menino ou menina.

Brougère, (1995 apud BOMTEMPO, 2008) comenta que o brinquedo deve ser considerado como produto de uma determinada sociedade, necessitando da análise de suas facetas; uma, enquanto objeto cultural; e a outra, como algo que suporta funções sociais que lhe são conferidas, mas citavam os brinquedos masculinos nos seus momentos lúdicos.

Dentro da escola, é importante que os conteúdos sejam selecionados, considerando-se que existem jogos para todos os níveis de séries, que vão, de forma gradativa, desde a mais absoluta dependência até a autonomia e individualidade sócia intelectual.

Tem-se, dentro da educação, a convicção de que, todas as crianças têm possibilidade de desenvolver, desenvolver e criar, num processo de conhecimento acumulado que será enriquecido com o acréscimo de novos mundos, da arte, do belo, da estética e do lúdico.

A escola só será libertadora se possibilitar na sua prática a construção da autonomia e da cooperação. Novas dimensões do psíquico surgirão quando situações novas lhes forem propostas e ações forem desencadeadas. As características que surgirão no psíquico serão constituídas através da interação sócio-histórico.

3.3 O Jogo Infantil e Seu Valor Pedagógico

Os jogos e as brincadeiras sempre fizeram parte da vida do homem, principalmente, na primeira infância. Brincar é uma atividade de grande importância para a criança poder-se-ia comparar ao trabalho, ao emprego da pessoa adulta. Um adulto que não brincou na fase infantil, poderá ter problemas nos relacionamentos adultos.

Uma criança brinca, mesmo diante de situações extremas, de estresse, na sua vida e da família. É uma forma de deixar “escapar” os problemas que a afligem.

Devries (1991) afirma: o jogo de exercício é o primeiro a aparecer na vida da criança. Surge quando ela passa a repelir tudo que aprendeu e sente prazer em exercitar a sua nova conduta. Neste tipo de jogo não estão incluídos nem os símbolos nem as regras. É uma ação realmente ligada ao ato corporal. No jogo de exercício a criança adquire a capacidade de representar. Daí ela estará diante de outro tipo de jogo: o jogo simbólico.

Os jogos e as brincadeiras devem fazer parte, de forma constante, na vida da criança, nas ações pedagógicas do professor de educação infantil.

De acordo com Falcão (2008),

A escola deve proporcionar à criança, períodos longos para o desenvolvimento das brincadeiras; somente assim, participarão das brincadeiras com maior entusiasmo. Os materiais devem ser variados e disponíveis para que se possa facilitar o surgimento das brincadeiras, por parte das crianças. Deve haver uma organização bem clara, de acordo com a idade das mesmas. Quanto maior forem as crianças, maior deve ser a variedade de brinquedos, para que elas possam classificá-los e agrupá-los de maneira organizada.

O professor é que deve ser o maior incentivador para que as crianças participem ativamente dos jogos e brincadeiras dentro e fora da sala de aula. É, pois, brincando que a criança exercita e desenvolve suas capacidades motoras (coordenação dos movimentos, equilíbrio, ritmo); intelectuais (atenção, memória, raciocínio, percepção, linguagem e pensamento abstratos) e, ainda, de

relacionamentos pessoais (aceitar, opor-se, expressar vontades negociar, pedir e recusar).

É muito importante que as crianças do Ensino Infantil possam ser orientadas, nas horas em que ficam na escola, a se expressarem de forma livre. Assim, poderão exprimir emoções, sejam estas negativas ou positivas, seus sentimentos em relação às pessoas e as coisas.

Brincando, ela pode tocar ser tocada, conhecer seu corpo e do colega; ações que podem ajudá-las na sua autoestima, agora e mais tarde, na vida adulta.

Os professores devem incentivar atividades que priorizem o correr, o pular, o balançar, o jogar bola e outros.

3.4 Os Jogos e as Brincadeiras na Pré-escola

O caminho do desenvolvimento infantil é um longo processo que se inicia na dependência absoluta até a culminação da independência autônoma na fase adulta na qual, se conquista a individualidade física, psicológica e social. É um caminho às vezes muito doloroso onde se afasta, cada vez mais, de suas origens físicas e emocionais, passando por decepções e descaminhos.

É dever dos professores da Educação Infantil a conquista e até a reconquista do entusiasmo cultural e da confiança que a criança tem, na escola, no sentido de que sejam produzidos sentimentos profundos pelo futuro cidadão, de realização.

Bomtempo (2008) afirma: certamente a escola é um lugar importante enquanto uma oportunidade de vivenciar experiências culturais mais amplas e diversificadas do que no ambiente familiar e na rua, quando não há condições propícias para a vida da criança. O professor deverá estar preparado para incluir a criança na sala de aula, estimulando-a sempre no seu desenvolvimento e nas suas potencialidades; observando como a criança se comporta diante do conteúdo proposto e estar sempre acompanhando, de modo que ela possa superar suas dificuldades dentro dos seus limites, incluindo-se o lúdico na sua vida, de forma prazerosa.

O que realmente, as famílias e a escola devem garantir é que a Educação Infantil seja de alta qualidade; que a formação do professor seja de nível superior para que se busque alta qualidade no ensino, não apenas do infantil, mas em todos os níveis.

Vago afirma (1990),

(...) quando os esportes, as danças, a ginástica e os jogos adentram o tempo e o espaço escolar, levam para o seu interior, valores, cresças, significados, a elas encorpadas na cultura. E, à medida que são reconhecidas e colocados no meio escolar, de forma correta, todos os valores que carregam em todo o seu contexto serão assimilados com o seu devido fim.

Nas diferentes brincadeiras na escola, a função específica do professor é de coordenador que integra os indivíduos, neste momento lúdico, favorecendo as atitudes cidadãs de respeito mútuo, aceitação, confiança e diferentes conhecimentos da realidade social e cultural na qual se vive.

Sendo assim, é deveras importante que as escolas, de um modo geral, vejam as brincadeiras e os jogos como atividades lúdicas, mas sérias, que devem ser bem utilizadas em todo o currículo escolar, sendo considerada de grande importância para a formação integral da criança.

4. METODOLOGIA

4.1 Caracterização da Pesquisa

Trata-se de uma pesquisa quantitativa, do tipo descritiva, transversal de campo, pois se pretendeu investigar melhor algumas questões sobre o trabalho dos professores da Educação Infantil, a respeito dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento socioeducativo das crianças na educação infantil.

Caracteriza-se um estudo do tipo quantitativo e qualitativo, pois para que esclareça o problema proposto e melhore as práticas a partir das análises, interpretação de dados e construção de uma teoria a partir desses procedimentos qualitativos, foram coletados dados de natureza subjetiva.

4.2 População

A população alvo foi representada por professores da Educação Pública e Privada do Município de Juazeiro do Norte – Ceará. Foram selecionados para fazer parte dessa pesquisa professores da educação infantil.

4.3 Amostra

A amostra foi constituída por 20 professores da educação infantil do município de Juazeiro do Norte - CE, na qual 20% da educação pública e 80% da educação privada, com faixa etária entre 20 e mais de 50 anos de idade.

4.4 Instrumentação

Foi utilizado no presente estudo um questionário de perguntas subjetivas com os professores da Educação Infantil, a respeito dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento socioeducativo das crianças na educação infantil, como os jogos e as brincadeiras atuam no desenvolvimento social das crianças e o onde os jogos e as brincadeiras são utilizados.

4.5 Procedimentos Para Coleta de Dados

A coleta de dados deste estudo foi realizada em duas escolas da cidade de Juazeiro do Norte, com os professores da educação infantil.

O questionário foi aplicado no mês de maio e junho, nos períodos manhã e tarde, sendo aplicado nos setores das escolas. Alguns professores fizeram a devolução dos questionários imediatamente à aplicação, já outros, tiveram que esperar alguns dias para que houvesse a devolução.

4.6 Tratamento e Análise dos Dados

Para uma melhor organização e interpretação dos dados objetivos estes foram analisados na forma de estatística descritiva e apresentados através de tabelas.

Em relação aos dados subjetivos, representados pelo o conhecimento dos professores que participaram da pesquisa, foram agrupadas idéias expressas por eles em um só conceito capaz de abranger todas as respostas.

5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após a aplicação do questionário aos professores, com 13 questões, obtivemos dados necessários para uma análise mais acurada de como o “brincar” ajuda no desenvolvimento intelectual e social das crianças da Educação Infantil.

DA IDENTIFICAÇÃO

TABELA 1 – Idade do Entrevistado

Idade do professor entrevistado	Números	Percentual %
20 → 30	2	10,0
30 → 40	16	80,0
40 → 50	1	5,0
+ de 50 anos	1	5,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

De acordo com a tabela nº 1, a maioria dos professores da Educação Infantil, entrevistados, encontra-se na faixa etária entre 30 a 40 anos, 80% dos professores que participam da presente pesquisa.

TABELA 2 – Tempo de Serviço na Educação Pública ou Privada

Tempo de Serviço na Educação Pública ou Privada	Números	Percentual %
Pública	4	20,0
Privada	16	80,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

No município de Juazeiro do Norte, no interior cearense, existem muitas escolas de Educação Infantil, sejam estas da rede pública ou privada; dos professores entrevistados, a grande maioria encontra-se na rede privada, 80% dos entrevistados.

TABELA 3 – Nível Escolar

Nível Escolar do professor	Números	Percentual %
Graduado	16	60,0
Pós-Graduado	6	30,0
Graduandos	2	10,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Na tabela acima, vê-se claramente que 60% dos professores entrevistados são graduados, 30% são pós-graduados e apenas 10% estão no processo de graduação.

Este fato demonstra que, nos dias de hoje os professores procuram, cada vez mais, elevar seu nível de formação profissional.

TABELA 4 – Curso de Graduação

Curso de Graduação	Números	Percentual %
Pedagogia	10	50,0
Letras	6	30,0
História	3	15,0
Geografia	1	5,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Diante do exposto, nota-se que, o curso mais procurado pelos professores que trabalham na Educação Infantil é o de Pedagogia, (50%) e o segundo colocado é o Curso de Letras, com 30% dos professores entrevistados.

TABELA 5 – Participação de Formação Continuada

Participa de Formação Continuada?	Números	Percentual %
Sim	6	30,0
Não	14	70,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Ao perguntar aos professores entrevistados se participam, atualmente, de alguma formação continuada, 30% respondeu que sim e, sua grande maioria, 70%, respondeu que não.

TABELA 6 – Qual Formação Continuada participa?

Qual Formação Continuada Participa?	Números	Percentual %
Área pedagógica	4	20,0
Área de letras	2	10,0
Não participa	14	70,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Como na área anterior, a grande maioria respondeu que não participava de Curso de Formação Continuada. Na atual questão, 70% não fazem nenhum curso deste tipo, 20% fazem na área de Pedagogia e apenas 10%, na área de letras.

QUESTIONÁRIO SOBRE O TEMA

TABELA 7 – Como se define o jogo?

Como se define o jogo?	Números	Percentual %
Atividade lúdica em grupo ou individual	10	50,0
São as diversas brincadeiras	2	10,0
Brincadeiras com regras	8	40,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Na questão acima, “como se define o jogo”, 50% respondeu que é “a atividade lúdica em grupos ou individual; 40%, definiu como “brincadeira com regras”, os 10% restante o definiu como a atividade que “leva à sério as diversas brincadeiras”.

De acordo com Huizinga (1999) reconhece o jogo como uma atividade livre, porém que tem regras a serem respeitadas, dizendo até que o jogador que

desrespeita as regras é um “desmancha-prazeres”, pois sem as regras o jogo perde o seu sentido,

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 1999, p.16).

Jean Piaget (1896-1980) enxerga os jogos não apenas como uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas como meios de enriquecimento do desenvolvimento intelectual. Para ele, os jogos tornam-se mais significativos à medida que a crianças e desenvolve, pois através da manipulação de materiais variados, passa a reconstruir objetos e reinventar coisas, com isso, os jogos vão se transformando pouco a pouco em construções adaptadas. (ALMEIDA, 2000).

TABELA 8 – Como se define “brincadeira”?

Como se define “brincadeira”?	Números	Percentual %
Maneira informal de se relacionar	4	20,0
Forma de descontrair, em grupos ou individualmente	12	60,0
Forma de liberar a imaginação	4	20,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor.
Ano: 2012

Na tabela acima, os entrevistados responderam que a definição de brincadeira é: “forma de descontrair, em grupo ou individualmente”, com 60% dos entrevistados. Mais 20% respondeu que “é a maneira informal de se relacionar” e o restante, 20% afirmou que: brincadeira é “a forma de liberar a imaginação”.

Kishimoto (2005) ressalta a definição de brincadeira da seguinte maneira,

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem como jogo. (KISHIMOTO, 2005,p. 21)

TABELA 9 – Como as brincadeiras influenciam na vida da criança?

Como as brincadeiras influenciam na vida da criança?	Números	Percentual %
Compreende melhor a realidade	6	30,0
Encontra nas brincadeiras respostas para sua realidade	4	20,0
Constrói sua identidade pessoal	10	50,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Na presente questão, 50% respondeu que “o aluno constrói sua identidade pessoal”; 30% afirmou que o aluno “compreende melhor a realidade” e 20% relatou que os alunos “encontra nas brincadeiras respostas para sua realidade”.

TABELA 10 – Que tipo de aprendizagem os jogos e as brincadeiras podem proporcionar aos alunos?

Que tipo de aprendizagem os jogos e as brincadeiras podem proporcionar aos alunos?	Números	Percentual %
Aprende a respeitar o outro	2	10,0
Aprende a compartilhar	4	20,0
Aprende a ouvir mais	2	10,0
Participar das decisões em grupo	6	30,0
Conhecer os valores humanos	6	30,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Na questão sobre que tipo de aprendizagem os jogos e as brincadeiras podem proporcionar aos alunos, 30% respondeu que “os alunos participam das decisões em grupo”; 30% ainda respondeu que eles conhecem os valores humanos; 20% afirmou que “aprendem a compartilhar”; houve 10% respectivamente que respondeu: “aprender a ouvir” e “a respeitar o outro”.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determina das aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão. (Referencial Curricular Nacional, 1998, volume1, p.29).

TABELA 11 – Tipos de brinquedos usados nas brincadeiras em sala de aula

Tipos de brinquedos usados nas brincadeiras em sala de aula.	Números	Percentual %
Papéis	2	10,0
Objetos lúdicos	4	20,0
Quebra-cabeças	6	30,0
Tintas variadas	5	25,0
Cordas, bolas	2	10,0
Adivinhações	1	5,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Na tabela acima, verifica-se que, 30% respondeu que “quebra-cabeças” são os brinquedos mais usados; 20%, “objetos lúdicos”, 25%, tintas variadas” e 10%, “cordas, bolas e papéis”.

Kishimoto (2003) comenta que o uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

TABELA 12 – Como a brincadeira contribui para o desenvolvimento social da criança?

Como a brincadeira contribui para o desenvolvimento social da criança?	Números	Percentual %
Para melhorar sua socialização	2	10,0
Aprende regras de convivência	2	10,0
Vai se sentir parte do todo	8	40,0
Pode se tornar mais responsável pelo grupo	6	30,0
Entende melhor a cidadania	2	10,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Dentre as brincadeiras citadas, que contribuem para o desenvolvimento social da criança, “vai se sentir parte do todo” ou do grupo foi a que mais apareceu: 40% dos entrevistados assim o consideram; outra questão que obteve mais resposta foi: “pode se tornar mais responsável pelo grupo; temos ainda, “para melhorar sua socialização”, com 10%; “aprender regras de convivência” com 10% e “entender melhor a cidadania”, com 10%”. Compreende-se que as brincadeiras, dentro do processo educativo, têm sim, uma função educativa, afetiva e social.

TABELA 13 – Como inclui, no planejamento, o desenvolvimento social da criança?

Como inclui, no planejamento, o desenvolvimento social da criança?	Números	Percentual %
Nas regras da convivência na sala	8	40,0
Nas propostas de uma melhor convivência com os colegas	4	20,0
Nos projetos sócio interativos, dentro da escola	8	40,0
TOTAL	20	100%

Fonte: Entrevista aplicada ao Professor
Ano: 2012

Na tabela 13, a questão “como o professor inclui no seu planejamento o desenvolvimento social do aluno”, 40% respondeu: “nas regras da convivência na sala”; mais 40%, respondeu: “nos projeto sócio interativos, dentro da escola” e, 20% respondeu: “nas propostas de uma melhor convivência com os colegas”, todas elas visam relacionamento sócio educacionais mais efetivos, na vida social do aluno.

A escola é um elemento de transformação da sociedade; sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva (...). A educação deve instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação. (FRIEDMANN, 1996, p.54).

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (ALMEIDA, 2000, p.63).

Dessa forma fica claro que é muito importante a utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil. E é fundamental que o corpo docente tenha conhecimento dessa importância para o desenvolvimento socioeducativo da criança, podendo assim, aplicá-lo em suas aulas de uma forma lúdica e prazerosa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na amostra e nos objetivos traçados concluímos que:

Em relação de como as professoras conceituaram a palavra “jogo”, percebeu que a maioria (40%), respondeu corretamente: “Brincadeiras de regras”. Observamos ainda que 60% das entrevistadas definiram adequadamente o conceito de “brincadeira”.

Notamos também com as respostas do questionário, que as professoras entrevistadas têm conhecimento a respeito de como os jogos e as brincadeiras podem contribuir para aprendizagem da criança. As mesmas relataram que com esses instrumentos lúdicos de aprendizagem, os seus alunos conhecem os valores humanos e aprendem a participar de decisões em grupo, melhorando assim a socialização entre eles.

Analisamos ao longo das respostas dos questionários, observamos que todas as entrevistadas utilizam brinquedos em suas aulas, como um instrumento pedagógico importante no processo de ensino-aprendizagem da criança.

Percebemos que a maioria das professoras inclui no seu planejamento e em suas aulas formas de como melhorar o desenvolvimento social da criança, utilizando regras de convivência e projetos sócios interativos dentro da escola, dessa forma contribuindo no desenvolvimento socioeducativo das crianças na educação infantil.

Diante disso concluímos que as professoras entrevistadas têm consciência que os jogos e brincadeiras podem contribuir para a transformação da sociedade de uma forma construtiva, que utilizando esses instrumentos pedagógicos as crianças podem adquirir autonomia, criatividade, responsabilidade, socialização, criticidade e cooperação.

Procurou-se, no decorrer deste trabalho, delinear um novo olhar sobre o assunto e que, fugisse da dimensão infantilizada, inocente, natural e ingênua onde, se passasse a “ver”, a criança com seu próprio vocabulário e linguagem específica da idade, enfatizando-se a sua participação e interação com os fatos do seu mundo, tão diferente do nosso, adulto.

Este estudo, suas teorias e a pesquisa, nos ajudaram a aprofundar com outro prisma, a compreensão do “brincar” na infância, sendo possível, a abertura de

novos horizontes, levantando questões subjetivas sobre a formação afetivo-social da criança, durante este processo e, sua importância na formação integral do futuro adulto.

Pode-se agora, olhar as diferentes brincadeiras como soluções para o “mal-estar” infantil, mal-estar este, que os adultos criam e até dificultam a aprendizagem e os relacionamentos, importantes na formação do adulto, como um todo.

No campo do “brincar” infantil, os aspectos da subjetividade encontram-se com elementos da realidade externa, possibilitando experiências criativas na construção do eu – pessoa individual e social.

Ressalta-se, neste contexto, a forte carga de subjetividade envolvida no “brincar”, no momento em que as crianças deixam o campo exclusivo da fala e partem para as diversas experiências lúdicas. Para as crianças, o “brincar” é algo que não se dissocia da sua vida, faz parte do seu cotidiano.

As diferentes situações vivenciadas no “faz-de-conta”, comuns do dia-a-dia das crianças, envolvem seriedade nas regras e, é, a partir que se inicia a formação do cidadão, demonstrando capacidade de analisá-las, transgredir regras ou aceitá-las, recriando-as de acordo com suas necessidades ou interesses. Este fato trata da construção efetiva do caráter do indivíduo e de sua formação psico-sócio-interativa.

Dentro do contexto escolar, presenciam-se, nas cenas lúdicas, na sala de aula ou, nos espaços recreativos, danças, gestos e palavras que se fixam entre a fantasia e a realidade, aonde cada criança participante vai tecendo uma realidade sócia afetiva que é só sua, através do “brincar”, no cotidiano, o cidadão vai se formando no adulto do futuro.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

_____. **Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos**.

11ª ed. São Paulo/SP: Ed. Loyola, 2003.

BRASIL, **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998.

BOMTEMPO, E. **Brinquedo, linguagem e desenvolvimento – pré-textos de alfabetização escolar: algumas fronteiras de conhecimento**. V. 2. São Paulo, 1988.

_____. **Brinquedo e educação: na escola e no lar**. Disponível em: <www.bus_psi.org.br>. Acesso em: 20 de setembro de 2012.

CARVALHO, A. M. A. **Brincar para que? Uma abordagem etológica ao estudo da brincadeira**. In: **estudo de psicologia**. V. 7. 2002.

DEVRIES, Rheta. **Piaget para a educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

FALCÃO, Ana Patrícia Bezerra. **A importância do brinquedo e do ato de brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 a 6 anos**. 2008. Disponível em: <www.vead.unama.br>. Acesso em: 22 de setembro de 2012.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GALINNO, T. G. **O mundo imaginário das crianças: no princípio era o ursinho**. Porto, Portugal: Civilização, 1998.

JOBIME SOUZA, Solange; RABELLO, Lúcia de Castro. **Pesquisa com crianças: subjetividade infantil, dialogismo e gênero discursivo**. Psicologia Clínica: Pós-Graduação e Pesquisa. v.9, n. 9. Rio de Janeiro: PUC, 1997.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. 4ªed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KAMII, C. DEVRIES, R. **A teoria de Piaget e a educação pré-escolar**. Lisboa: instituto Piaget, 1991.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo, Cortez, 2005.

KLEIN, Melaine. **Psicanálise da criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1985.

LACAN, J. O. **Seminário, livro 1: Os escritos técnicos de Freud**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1983.

NALLIN, Cláudia Goes Franco. **O Papel dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. 2008. (Acesso à Internet em: 13 de julho de 2008).

OLIVEIRA, Maria de Lourdes Barreto. **Infância e historicidade**. São Paulo: Universidade Católica. (Tese de Mestrado), 1989.

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

RIZO, Gilda. **Educação Pré-escolar**. Rio de Janeiro: Alves, 1986.

SANTA ROZA, E. & SCHUELER, REIS E. **Da análise da infância ao infantil da análise**. Rio de Janeiro: Contracapa, 1997.

TEIXEIRA, Erika. **Terapia ocupacional na reabilitação física**. São Paulo: Roca, 2003.

WASKOP, Gisela. **Brincar na Pré-escola**. São Paulo: Ática, 2003.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Image, 1975 (Tradução de José Octávio de Abreu e Vanede Nobre).

VAGO, T. M. **Introdução e conhecimento na escola: por uma cultura escolar da educação física**. 1990.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

ANEXO

Anexo 1

Questionário de pesquisa de campo

Esclarecimento: O questionário abaixo é parte de uma pesquisa referente ao Trabalho Monográfico apresentado ao curso de Especialização em Educação Infantil da Universidade Federal do Ceará – UFC. Os dados do questionário serão somente empregados para o referido trabalho, sem que nomes sejam mencionados.

1. Idade do entrevistado?
2. Tempo de serviço na educação pública ou privada?
3. Nível escolar?
4. Curso de graduação?
5. Participa de formação continuada?
6. Qual formação continuada participa?
7. Como se define o jogo?
8. Como se define a brincadeira?
9. Como as brincadeiras influenciam na vida da criança?
10. Que tipo de aprendizagem os jogos e as brincadeiras podem proporcionar aos alunos?
11. Tipos de brinquedos usados nas brincadeiras, em sala de aula?
12. Como a brincadeira contribui para o desenvolvimento social da criança?
13. Como inclui, no planejamento o desenvolvimento social da criança?