

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO JOGAR NAS SÉRIES INICIAIS

ANA PAULA DE SOUZA

Escola de Educação Física e Desportos/UFRJ - Rio de Janeiro - Brasil

JOSÉ JAIRO VIEIRA

Faculdade de Educação/UFRJ - Rio de Janeiro - Brasil

1 - O brincar e suas teorias

1.1 - Distinção entre brincadeira, brinquedo e jogo

“No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. [...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. (Kishimoto, 1999, p. 17)

Muitas vezes os termos jogo brinquedo e brincadeira são utilizados de forma ambígua, entretanto estes conceitos que possibilitam a realização das atividades lúdicas e do ato de brincar possuem diferenciações, ainda que estas não tenham uma conceituação homogênea entre pesquisadores e autores.

De acordo com o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (2000, p. 109) a palavra brincadeira é definida como *“ato ou efeito de brincar; brinquedo, jogo de criança; brincadeira; entretenimento, passatempo, divertimento, brinquedo; gracejo, pilhéria.”* Compreende-se então que a brincadeira é uma atividade, estando nela implícitos o meio e os instrumentos para que ela aconteça, ou seja, o jogo, o brinquedo e o ambiente.

Numa perspectiva sociocultural, a brincadeira define-se pela maneira que as crianças têm para interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e o afeto das pessoas. Sendo assim um espaço característico da infância para experimentar o mundo adulto, cujo aspecto imaginativo e diverso do significado do cotidiano da vida fornece uma oportunidade educativa única para as crianças.

A palavra brinquedo é conceituada como *“objeto para as crianças brincarem; jogo de criança; brincadeira; entretenimento, passatempo, divertimento, brinquedo”* segundo o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (2000, p. 109). Para Kishimoto (1999, p. 57), o *“brinquedo é um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança, ele é o seu parceiro na brincadeira e sua manipulação leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar”*.

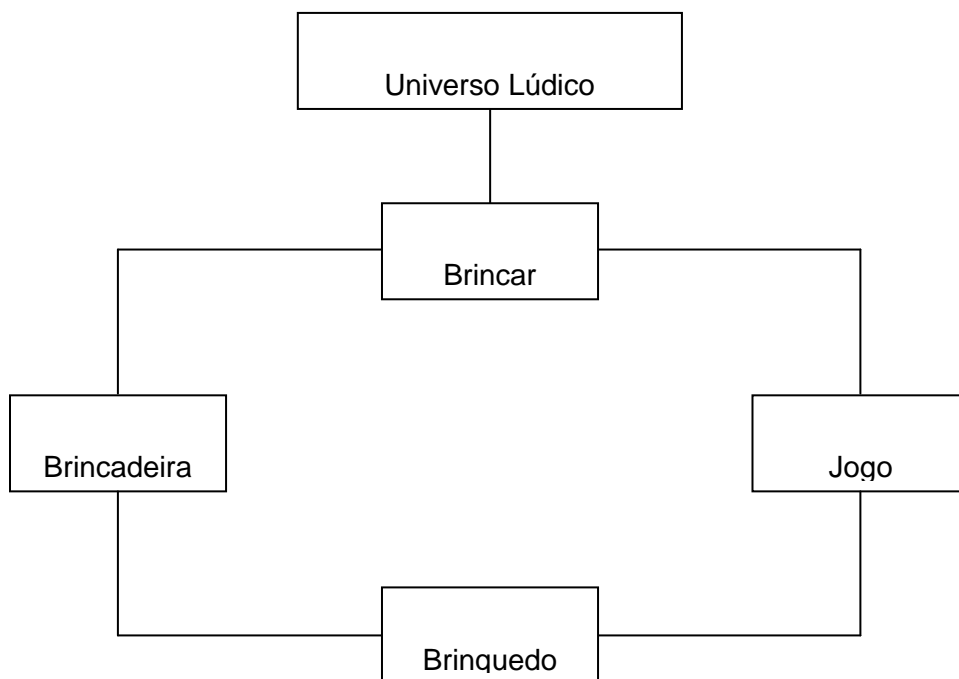
O brinquedo é uma reprodução dos objetos da vida e da sociedade, que são produzidos pelos adultos a partir de sua herança cultural e adaptáveis as crianças conforme a idade, com a finalidade de facilitar o desenvolvimento e a aprendizagem de maneira prazerosa durante a brincadeira. Contudo é possível reparar a criação de brinquedos feitos pelas crianças a partir do uso de objetos retirados de seu meio natural que transformam-se em carrinhos, aviões, barcos, entre outros, a partir de sua imaginação e criatividade.

O termo jogar é extensivo tanto às noções de brincar quanto a várias outras atividades, sendo utilizado mais frequentemente para definir passatempos e divertimentos sujeitos a regras explícitas. De acordo com Bontempo (1987) jogar é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou ganho e que serve para criança brincar.

Piaget (1978) utiliza o termo jogo num sentido mais amplo e afirma que este não é apenas uma forma de entretenimento, mas um meio que contribui e enriquece o

desenvolvimento intelectual. O autor considera que os jogos tornam-se significativos à medida que a criança se desenvolve, inclusive distingue três níveis de jogo, os quais surgem em diferentes fases da vida: o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regras.

Em síntese, a palavra brincadeira é definida como a ação da criança, o termo brinquedo é usado para designar o objeto que pode servir de suporte ao jogo e o jogo refere-se à descrição de uma conduta estruturada com regras. Estes três conceitos estão englobados no ato de brincar e resumem a formação do universo lúdico:



Fonte: Almeida, 2005

1.2 - A importância da brincadeira

“No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ela mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.” (Vygotsky, 1998, p. 117)

Tal afirmação explica que a brincadeira possui um valor primordial no desenvolvimento infantil. Brincando as crianças interagem, trocam experiências, representam a sua cultura. Através do ato de brincar, a criança toma decisões, expressa sentimentos e angústias, desenvolve múltiplas linguagens, organiza pensamentos e descobre regras.

De acordo com o autor, a brincadeira possui um papel relevante na constituição do pensamento infantil. A criança, através do brincar, constrói o seu próprio pensamento e a linguagem é vista como um elemento importante para o seu desenvolvimento cognitivo porque

ela sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.

É evidente a relevância que é dada à brincadeira na educação infantil. Tal afirmação está claramente evidenciada nas teorias de autores consagrados como Piaget e Vygotsky, que revelam que a criança dessa idade está muito ligada a atividades ou momentos que lhe proporcionam sensações de prazer. Contudo ao mudar de segmento escolar, as crianças não podem ser direcionadas a deixar de brincar, pois tal ação é de extrema importância para seu desenvolvimento e excelente auxiliador no processo de ensino das classes de alfabetização, já que permite que as crianças experimentem vivências nas áreas cognitiva, afetiva e psicomotora.

Piaget entende o desenvolvimento como um processo gradual no qual a criança vai se capacitando a níveis cada vez mais complexos do conhecimento. Sua concepção parte do princípio de que o desenvolvimento da inteligência é determinado pelas ações mútuas entre o indivíduo e o meio. Através de sua teoria pode-se constatar que a criança inicia-se na brincadeira por meio dos gestos que observa e imita. À medida que cresce, seus esquemas cognitivos evoluem, assim como a sua brincadeira.

Conforme algumas considerações de Bettelheim (1987) nenhuma criança brinca para passar o tempo, como muitas vezes o adulto imagina e, justamente por não saber interpretar o brincar da criança e fazer uma leitura de suas manifestações lúdicas, o adulto perde a grande oportunidade de penetrar no seu mundo e compreender o verdadeiro sentido de brincar. E aproveitar este momento prazeroso para aplicar os conteúdos necessários a serem ensinados que se adequem à brincadeira, fazendo uso lúdico em sua metodologia.

Ao brincar, o desenvolvimento infantil pode alcançar níveis mais complexos, para Vygotsky (1998) isto ocorre mediante a apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação. É por essa razão que o autor considera que a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal”, que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado, pela capacidade de resolver independentemente um problema sob a orientação de um adulto ou com colaboração de um companheiro mais capaz.

Sob o ponto de vista pedagógico, conforme Lima (1991), o brincar tem sua importância por ser entendido como atividade que proporciona um exercício simbólico-cultural com objetos, pessoas e todo o meio que circunda a criança, num movimento de significação e ressignificação da realidade. A criança que brinca abre seu canal de possibilidades e potencialidades através das relações que estabelece durante esta atividade. Além disso, a movimentação em torno do brincar facilita a incorporação e aprendizagem, por parte da criança, dos conteúdos que regem atividades humanas.

Os brinquedos possibilitam as crianças uma aprendizagem multidisciplinar das formas de pensar, pois são objetos socioculturais produzidos pelo mundo adulto com a finalidade de representar a realidade para as crianças. Segundo Brougère (1995) o brinquedo não é a realidade, mas é mas uma forma bem próxima de representá-la. Dessa maneira, compreende-se que os brinquedos facilitam o processo de desenvolvimento das crianças através de sua utilização nas brincadeiras, configurando-se como espaço para inserção de informações pelo adulto que gradativamente são absorvidas e aprendidas pelas crianças.

Para Winnicott (1975) o brincar é um fator de extrema importância para o desenvolvimento integral da criança e a manifestação de seu poder criativo, o que o faz defender uma prática pedagógica a partir da atividade do brincar, a qual transforma o processo de ensino-aprendizagem do espaço escolar em um espaço integrador.

“É o brincar, e somente no brincar, que o indivíduo criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu (self).” (Winnicott, 1975, p. 80)

A brincadeira é entendida como um direito da criança, como uma forma particular de expressão, pensamento e comunicação infantil. Podemos dizer que ao classificar tamanhos,

encaixar brinquedos, diferenciar cores, empilhar peças e reconhecer formas geométricas a criança está aprendendo. Sendo assim, a brincadeira pode ser entendida como uma fonte desencadeadora do conhecimento e o brinquedo como um caminho para se chegar a este conhecimento.

No sentido educativo, a brincadeira aparece como um elemento de sedução oferecida à criança, o controle pertence ao adulto e ele é quem garante que o conteúdo didático seja transmitido. O interesse da criança pela brincadeira é utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos específicos.

Considerando as diversas reflexões a respeito do brincar, podemos notar que a brincadeira é de fato uma necessidade vital da criança, sendo assim, é preciso que a criança em idade pré-escolar tenha oportunidade de brincar. Não devemos propiciar à criança dessa faixa etária uma enorme carga de atividades rotineiras, em que ela simplesmente copie os modelos sugeridos pelo professor. É indispensável que a criança tenha tempo e espaço para efetuar tal atividade. É importante ressaltar que a participação do adulto na brincadeira infantil enriquece a brincadeira além de elevá-la para níveis mais complexos.

2 - A importância do jogo nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

O jogo é muito praticado em nível escolar e é imensa a quantidade de pessoas que praticam o jogo em ruas, condomínios e clubes. O Jogo é uma atividade voluntária que contém regras exercidas dentro de um determinado tempo e espaço, onde criamos um tipo de ilusão que nos permite ficar fora da realidade, nos dando muita alegria e prazer. O dicionário Aurélio diz que jogo é uma atividade física ou mental fundada em sistemas de regras que define perda ou ganho.

O jogo por mais simples que seja, requer habilidades motoras fundamentais como andar, correr, saltar arremessar e outras, e habilidades cognitivas como percepção, esquema corporal, raciocínio lógico, ritmo, lateralidade, equilíbrio, socialização que são muito empregadas no nosso cotidiano tornando mais fácil o desenvolvimento motor e cognitivo, principalmente nas crianças. O aspecto cognitivo se refere ao desenvolvimento do intelecto durante as atividades lúdicas. As crianças aprendem brincando, aumentam seu conhecimento através dos parceiros e podem vivenciar a aprendizagem. Quando uma criança joga ela toma decisões e faz escolhas imediatas tornando assim o jogo um elemento básico para a mudança de necessidades e consciência.

Segundo Kishimoto (2002):

O jogo é menos o que se busca do que o modo como se brinca, o estado de espírito com que se brinca. Isso leva a dar muita importância a noção de interpretação, ao considerar a atividade como lúdica. (p.21)

O jogo pode ser ensinado em diferentes locais, com diversos materiais e principalmente com os alternativos construídos pelos próprios alunos. Quanto mais rígidas as regras dos jogos, maior o nível de exigência de atenção por partes das crianças.

Segundo Coletivo de Autores (1992):

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato de que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade presente. (p.45)

A importância do jogo se dá porque ele contempla todas as idades, desde uma criança com o nível de exigência baixo a um adulto com maior nível de exigência sendo adaptado a sua compreensão ou habilidades. O Jogo como conteúdo vai muito além para o ato de brincar, pois eles possuem características marcantes para um bom desenvolvimento motor e cognitivo e colabora para que o mesmo seja passado de geração a geração, contribuindo com o

fortalecimento do patrimônio cultural que é importante para a humanidade. Os Jogos quando usados como instrumentos educativos, constituem maneiras bem atrativas e eficiente de transmitir informações. Eles podem ser usados na educação das crianças, aprendizados nos adultos e como entretenimento para ambos.

Ao estimular o lúdico os professores proporcionam a oportunidade para apresentação de assuntos distintos relacionados à educação, saúde... O lúdico é essencial na vivência e crescimento saudável e harmônico das crianças. O jogo vem de lúdico que significa uma ação ou uma atividade voluntária, realizada num certo tempo e com regras aceitas pelos participantes. A escola que prioriza o ensino formal, nem sempre cumpre a sua função, eficientemente, leva à retenção e evasão escolar, pois as crianças são tratadas de forma igualitária, mas há a diferença de condição social, muitos alunos da camada popular que freqüentam a escola não conseguem acompanhar pois este não está de acordo com a sua realidade social, necessidades e interesses. Na sociedade capitalista em que vivemos o jogo e o brincar são considerados como simples distração, distanciados do mundo real, que afasta da tensão, da opressão material e espiritual. O lúdico é considerado apenas um passatempo, uma atividade sem valor e isto se reflete na nossa escola.

O lúdico embora rotulado como perda de tempo é de suma importância, pois a criança é naturalmente lúdica. A função do jogo para a criança não é somente para revelar o lúdico e sim desenvolver habilidades e valores.

No jogo, seja qual for, retoma a identidade como objeto, a semelhança que sucede no espaço místico, sem a medição da linguagem: o jogo dispensa a linguagem, ao mesmo tempo o jogo é uma "linguagem", um universo lógico, pois inventa as regras e desdobra-las segundo uma cadeia solidária... (Huizinga citado por Massaud Moisés)

Com a falta de espaços nas grandes cidades brasileiras e a era da informática tendo cada vez mais força, torna-se cada vez mais raro os jogos nas ruas, onde frequentemente aconteciam, para migrarem para o pátio da escola, ficando restrito as aulas de Educação Física. Os jogos estão sendo substituídos pelos brinquedos eletrônicos e por isso precisamos despertar uma reflexão nos alunos em relação a essas mudanças, incentivando-os a realizarem jogos fora do espaço escolar como forma de melhorar o tempo de lazer, melhorando a qualidade de vida.

3 – Considerações

Os jogos e as brincadeiras são ferramentas eficientes para um melhor entendimento e uma boa fixação dos conteúdos, contribuindo para a formação do cidadão, entre eles destaca-se os jogos cooperativos que são jogos estruturados para diminuir a pressão para competir e a necessidade do comportamento destrutivo e são utilizados para promover a interação e a participação de todos, podendo ser utilizados para promover a possibilidade de diálogos, da tomada de decisão em consenso, e a descoberta do trabalho coletivo.

O jogo e as brincadeiras ajudam as crianças de várias maneiras, desenvolvem a sua capacidade de, não só resolver problemas, mas também encontrar várias maneiras de resolvê-los. Para a criança o jogo é a abertura à fantasia, ao imaginário, é também uma atividade importante na construção e desenvolvimento da personalidade, na interação com outras pessoas

As finalidades dos jogos passam a ser compreendidas com um jeito mais agradável de ensinar as aulas, pois os alunos podem demonstrar suas personalidades, gostos, exercer sua iniciativa, responsabilidade e trabalhar cooperativamente e coletivamente.

BIBLIOGRAFIA

- ALMEIDA, Marcos T. P. **O brincar**. Revista virtual EFArtigos, Natal/RN, vol. 03, nº 01, maio/2005. Disponível em: efartigos.atSPACE.org/efescolar/artigo39.html Acesso em: 08 Dez 2008.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Editora Campos Ltda., 1987.
- BONTEMPO, Edda. *Aprendizagem e brinquedo* In: WITTER, Geraldina e LOMÔNACO, José F. B. **Psicologia da Aprendizagem, áreas de aplicação**. São Paulo, E.P.U. 1987.
- COLETIVO DE AUTORES, Metodologia do Ensino de Educação Física, editora Cortez, 1992.
- KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.
- KISHIMOTO, Tikuzo Morchida, O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- LIMA, Mayumi W. Souza. *Atividade da criança na idade pré-escolar* In **Idéias**, nº 10. São Paulo: Editora FDE, 1991.
- MOISES, Massaud, Literatura: mundo e forma. São Paulo: Cultrix: Ed. da Universidade de São Paulo, 1982.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogos, sonho, imagem e representação**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Editora Koogan, 1978.
- VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. 6ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- WINNICOTT, Donald W. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1975.
- WINNICOTT, Donald W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

JOSÉ JAIRO VIEIRA

Rua Antonio Cordeiro, 126 bl01/501

Jacarepaguá – Rio de Janeiro –RJ

Cep: 22750-310

e-mail: Jairo.vieira@uol.com.br