

BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM: UMA REFLEXÃO ACERCA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PLAY AND LEARNING: A REFLECTION ON PLAYING IN CHILDHOOD EDUCATION

Aparecida Sampaio de Aquino¹
Diógenes José Gusmão Coutinho²

RESUMO: O presente trabalho relata como o ato de brincar da criança mostra que essa atividade é de fundamental importância para o seu desenvolvimento como um ser social. É por meio das atividades lúdicas, que a criança desenvolve vários aspectos ligados ao cognitivo. No universo lúdico a criança se comunica sem precisar falar e através dos jogos, brincadeiras e brinquedos é possível notar os benefícios que estas ações proporcionam no âmbito escolar, no processo de ensino-aprendizagem. Esta pesquisa pauta também sobre o processo histórico da infância abordando conceitos e definições e o modo de vida da criança. A natureza metodológica deste trabalho é o referencial bibliográfico. O objetivo geral é apresentar as brincadeiras como contribuições que favorecem o desenvolvimento no âmbito escolar. O trabalho aborda a perspectiva do desenvolvimento a partir da concepção de autores e teóricos como Vygotsky e Wallon.

Palavras-chaves: Brincar. Atividades lúdicas. Ensino-aprendizagem.

1614

ABSTRACT: The present work reports how the child's act of playing shows that this activity is of fundamental importance for his development as a social being. It is through ludic activities that the child develops various aspects related to the cognitive. In the ludic universe, the child communicates without having to speak and through games, games and toys it is possible to notice the benefits that these actions provide in the school environment, in the teaching-learning process. This research is also based on the historical process of childhood, addressing concepts and definitions and the child's way of life. The methodological nature of this work is the bibliographic reference. The general objective is to present the games as contributions that favor the development in the school environment. The work addresses the perspective of development from the perspective of authors and theorists such as Vygotsky and Wallon.

Keywords: Playing. Ludic activities. Teaching-learning.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa intitulada: “Brincadeira e aprendizagem: uma reflexão acerca do brincar na educação infantil”, busca mostrar que as atividades lúdicas na escola têm total importância no desenvolvimento do aluno.

¹ Pós- psicopedagogia clínica e institucional, faculdade Kurios.

² Doutor em biologia pela UFPE- Professor DA CBS.

O professor que proporciona em sua sala de aula atividades com jogos, brincadeiras e brinquedos atua de forma concreta na vida intelectual, social e emocional da criança possibilitando um maior desenvolvimento de suas potencialidades.

As brincadeiras fazem com que os alunos tenham interesse em interagir uns com os outros, para Brandão e Froseler (1997), no momento da brincadeira a criança se constitui como um sujeito desejante, durante o jogo desenvolve autonomia, é jogando que se aprende a resolver problemas e a saber lidar com sentimentos como tensão e frustração.

A criança se relaciona com o outro e com novos conhecimentos, assim desenvolve e aprimora qualidades e dons, como a criatividade, a reflexão, a aceitação, se tornam seres participativos e ativos interessados e abertos a novas experiências.

O aluno se sente interessado a aprender ele se relaciona com os demais na convivência escolar e durante as atividades lúdicas, vivenciadas em sala de aula e em todos os ambientes escolares o aluno motivado e busca ser ativo e participativo, enriquecendo às aulas e tornando o ensino-aprendizado diferenciado, onde existe cooperação e uma boa formação.

Aqui se mostra alguns pontos importantes das teorias de Vygotsky que tratam sobre a utilização do lúdico. Na perspectiva de Vygotsky o aprendizado ocorre mediante as interações e o papel do brincar é fundamental, as brincadeiras de faz de conta, os jogos de papéis como mamãe e filha permitem a criação de processos de aprendizagem que promove o desenvolvimento cognitivo da criança. 1615

Com o intuito de compreender melhor a problemática da pesquisa, formulou-se a seguinte pergunta: Como as brincadeiras no âmbito escolar podem ser utilizadas como estratégias para o desenvolvimento da alfabetização das crianças? Salienta-se como objetivo geral para esta investigação: é apresentar as brincadeiras como contribuições que favorecem o desenvolvimento no âmbito escolar.

Temos como objetivos específicos, apontar a importância dos brinquedos e brincadeiras que permeiam o universo infantil, destacando que o brincar é uma característica marcante da infância.

Despertar nos professores a motivação para o uso brincadeira na educação infantil, como recurso pedagógico, mostrando o quanto o brincar é importante, para o desenvolvimento da criança.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este estudo, está respaldado pelos seguintes teóricos que são de fundamental relevância sobre o tema, brincadeiras, jogos, convívio social, desenvolvimento infantil, destaca-se Vygotsky (1998) a criança no seu evoluir passa a estabelecer entre seu brincar e a realidade uma relação que traz a ideia de que a criança deixa de ser dependente dos seus estímulos físicos e vai construindo seu pensamento e se desenvolvendo. Para Vygotsky o brincar está diretamente relacionado com o aprender.

Outro autor fundamental neste estudo bibliográfico é Wallon (1981), o teórico aponta que o brincar é uma atividade própria da criança, nessas atividades ela vivência experiências como por exemplo a memorização, socialização, articulação de ideias, ensaios sensoriais entre outras.

Sendo assim, para o teórico, o lúdico e a infância não podem ser dissociados, considerando que toda atividade da criança deve ser espontânea, pode ser direcionada, mas deve ser livre de qualquer repressão, portanto o jogo é uma ação voluntária, caso contrário, não é jogo, mas sim trabalho ou ensino.

2.1 Breve história da origem do lúdico

1616

Desde a época anterior a Cristo já havia na sociedade uma preocupação em discutir o valor proeminente do jogo na vida das pessoas. Nos escritos de Leis, Livro VII, Platão preconizava o valor educativo do jogo, apesar de dar à criança a liberdade do jogo somente até os seis anos de idade (ARAÚJO, 1992).

Ao longo dos séculos, diversas concepções sobre jogo foram sendo formuladas. Algumas o fizeram de modo muito significativo. Segundo Elkonin (1998), um homem chamado Petrónski foi o primeiro a descrever sistematicamente os jogos, definindo-os de acordo com a opinião dos povos, dizendo que as atividades lúdicas para os antigos gregos, significava as ações próprias das crianças e expressava o que entre nós se denomina hoje “fazer traquinices”.

Ainda, segundo Elkonin (1998), entre os judeus, a palavra “jogo” correspondia ao conceito de gracejo e riso. Já para os romanos, “ludo” significava alegria, regozijo, festa grande prazer. Posteriormente, a palavra “jogo” começou a significar em todas essas línguas um grupo numeroso de ações humanas que não requerem trabalho árduo e proporcionam alegria e satisfação.

Foi Comenius (1592-1670), que escreveu a obra denominada Escola da Infância, neste trabalho ele reconheceu a importância da infância e do brinquedo para um bom aprendizado. Para ele, havia uma grande importância em valorizar as experiências afetivas e o interesse que a criança demonstra por jogos, brinquedos e brincadeiras.

Segundo Rizzo (1982) com a Reforma Protestante, a educação escolar passou a ser caracterizada com algumas ações de caráter punitivo. A punição era uma estratégia para alcançar a disciplina em sala de aula. A educação se caracterizava por ser corretiva, punitiva, disciplinadora e responsável pela formação de crianças segundo padrões considerados corretos para o adulto. Alegria significava insanidade e a punição dos erros era considerada indispensável para obter disciplina.

Posteriormente Maria Montessori (1870-1952), formada em Medicina, dedicou-se ao estudo de crianças com problemas mentais como assistente de uma Clínica Psiquiátrica da Universidade de Roma e não teve formação pedagógica. No ano de 1907, Montessori abriu sua primeira escola para crianças menores de 6 anos de idade e em 1909 publicou o “Método Montessori”, que foi difundido na Índia e na América do Sul, e até hoje esse movimento se mantém unido por uma associação internacional iniciada por seus familiares.

1617

Foi Montessori quem criou muitos materiais excelentes e apropriou o uso para crianças pequenas. Uma grande ideia que se utiliza até hoje é a redução do tamanho do mobiliário, não somente nas escolas, mas muitas famílias também adoram em seus lares, o uso do mobiliário adequado à altura das crianças.

No Brasil, de acordo com Kishimoto (1993), houve a miscigenação de diferentes povos que, a partir da mistura dessas populações, surgiu o folclore. Com a grande miscigenação dos povos, o folclore brasileiro adquiriu aspectos culturais que se tornaram brasileiros, mas foram originalizados com a mistura de diversas culturas.

Junto aos primeiros colonizadores, apareceu o folclore lusitano, que incluía histórias, contos, superstições e lendas. Além disso, surgiram também as festas, os jogos, brinquedos e brincadeiras.

Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Os jogos tradicionais fazem parte do patrimônio cultural da sociedade e devem ser incorporados ao universo infantil, sendo priorizados aqueles que melhor contribuam para a formação da personalidade da criança. (KISHIMOTO, 1993, p.15).

Os jogos e brincadeiras, assim como alguns brinquedos, histórias e lendas tradicionais que existem até os dias de hoje são, na maioria das vezes, passados de geração a geração. São aqueles que geralmente marcam a nossa infância e que passamos para outras gerações.

Dessa forma, a concepção de jogo como algo que desperta prazer e ludicidade foi aparecendo e crescendo na sociedade cada vez mais. A partir daí, surgiram novas ideias e conceitos referentes à importância do papel dos jogos para a vida das pessoas, em especial das crianças.

2.1 A brincadeira como prática para o desenvolvimento da criança

Algumas modalidades de brincadeiras que são realizadas nas escolas, seja na educação infantil ou no ensino fundamental, algumas remontam dos tempos renascentistas, mas são utilizadas nos dias atuais e auxiliam no desenvolvimento do aluno.

A criança no seu processo de aprendizagem aprende de forma intuitiva, e adquire noções espontâneas, permeando a interatividade, essas brincadeiras e os jogos atuam na formação inteira do ser humano, desenvolvendo habilidades intelectuais, afetividade, corpo e interações sociais, podendo ser utilizado jogos nas mais diferentes disciplinas curriculares da escola.

1618

Os jogos durante as aulas principalmente se manifestam de maneira espontânea assim aliviando as crianças das atividades educacionais das tensões da semana em que sempre tem se uma regra a cumprir, o jogo ou a brincadeira não pode ser exposta com regras e tal, pois as crianças acabam perdendo o seu interesse pela brincadeira. Dessa forma que o lúdico assegura ao aluno um momento de prazer ao meio do aprendizado (LIRA, 2019, p. 19).

As diferentes brincadeiras e jogos, auxiliam na formação da criança de forma que oportuniza no desenvolvimento de um ser autônomo, com criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações. Vygotsky (1998), aponta que o sujeito constrói suas características, suas ações e que é através das relações com os outros. Por isso a brincadeira tem uma grande importância, uma posição relevante, no desenvolvimento das crianças, no processo de construção da criança como um sujeito que será capaz de transformar a sua própria história como a de outros. Para o teórico, o jogo de faz-de-conta e a brincadeira são considerados como espaços de construção de conhecimentos pelas crianças, na medida em que os significados que ali transitam são apropriados por elas de forma específica.

Ao utilizar o jogo, como uma proposta pedagógica, adicioná-lo aos planos de aulas, o processo de ensino-aprendizagem recebe uma motivação que direciona e contribui para que se tenha um aprendizado prazeroso e satisfatório.

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades. (RAU 2012, p.110)

Assim vemos que se pode e se deve utilizar a ludicidade para lecionar os conteúdos, de maneira que essas atividades lúdicas venham potencializar as práticas educacionais.

O autor Boquero (1998) cita Vygotsky que mostra que na infância existem atividades específicas, como as brincadeiras e os jogos, e que nos jogos, que são compostos por regras as crianças aprendem os limites e respeitar os códigos. Para Vygotsky existem níveis de desenvolvimentos em que as crianças se encontram.

Dois importantes níveis, que no âmbito educacional é de suma importância o professor está ciente deles para poder auxiliar no desenvolvimento dos alunos, são: o primeiro deles é o nível de desenvolvimento efetivo, que mostra, a idade mental da criança por meio de testes, nesse nível a criança é capaz de realizar os jogos e brincadeiras por si mesma, o outro nível que atua na área do desenvolvimento potencial, nesse nível está incluído tudo que a criança consegue fazer mediante a ajuda de outras pessoas, podendo ser o professor, atuando como mediador, como pode ser um colega que obtém maiores conhecimentos naquele momento, contudo a criança será capaz de realizar tal atividade a curto prazo sozinha.

1619

São diversas as contribuições que as brincadeiras promovem no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Nesse sentido, é importante o brincar ser valorizados pelos professores. A brincadeira é uma das formas mais interessantes de ensinar as crianças, elas aprendem brincando, além de ser um excelente instrumento de mediação. Portanto, brincar é fundamental, imprescindível e determinante para o desenvolvimento infantil. E se utilizados de maneira adequada os jogos e brincadeiras vão contribuir muito com o processo de ensino-aprendizagem das crianças (SOARES; CRUZ, 2019, p. 44).

Logo, é importante se saber que nas séries iniciais os jogos e as brincadeiras propiciam material pedagógico de extrema riqueza, alia conhecimento ao prazer, porque através desse método de ensino, a afeição, a motivação e a cognição das crianças são trabalhadas para atingir as habilidades propostas nos currículos escolares.

O jogo e a brincadeira devem ser utilizados com a finalidade de despertar o interesse pelo conhecimento, e não como distração, sua utilização no âmbito escolar faz parte da formação social da criança, da socialização e do aprendizado nas diversas áreas de conhecimento.

Dentre as brincadeiras temos diversos tipos que podem ser trabalhadas em sala de aula. Como por exemplo, nas aulas de artes, de português, nas aulas de história, pode-se enriquecer com as brincadeiras tradicionais que tratam do folclore brasileiro, inseridas na mentalidade

popular, ao qual se expressa pela oralidade, como as cantigas de roda. Na área de matemática pode ser trabalhado com a amarelinha, o fazer pipa, em uma oficina de jogos e brincadeiras, rodar pião, jogar pedrinhas, essas brincadeiras são passadas por gerações através da cultura brasileira.

As brincadeiras de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sócio dramática, pode ser trabalhado o lado da imaginação do aluno, atuando diretamente para o seu desenvolvimento.

Os jogos de construção são considerados fundamentais no enriquecimento nos sentidos sensoriais, eles estimulam desenvolvimento criativo dos alunos e auxiliam nas habilidades motoras.

2.2 A Importância do espaço da brinquedoteca no âmbito escolar

As ações lúdicas compõem parte da vida do ser humano e principalmente na educação escolar, uma parte da vida da criança na qual ela está em constante aprendizado e formação. O lúdico, atualmente tem uma conotação que perpassa o aspecto infantil e sua aplicação cresceu demais, ganhando destaque no universo educacional que foi necessário criar ambientes específicos para as experiências lúdicas aos quais tem a denominação de brinquedoteca.

A brinquedoteca é um espaço na escola, destinado a prática da ludicidade, ao prazer, ao desenvolvimento emotivo, conhecimento corporal, é um elemento que alimenta a imaginação da criança, sendo essencial e potencializando as habilidades das crianças. Caso não se tenha esse espaço na escola, o professor pode dispor de um cantinho na sala de aula para os jogos e brincadeiras, pode colocar espelho e até mesmo dispor fantasias e acessórios para as crianças.

Wallon (1981), em suas pesquisas acerca da construção do ser humano, contribuiu para o âmbito educacional, ele fundamentou suas teorias sobre desenvolvimento infantil a partir da concepção do ser humano de realidade, visando o materialismo histórico e dialético, defendendo que a relação com a realidade se dá por mediações que permitem o ser humano ser transformado pela natureza e a também a natureza ser transformada pelo ser humano

Dessa forma, o local destinado para uma brinquedoteca, ou um cantinho, nesse sentido, na sala de aula, é uma forma de mediação que acontece por meio da utilização de instrumentos e signos que possibilitam a transformação do meio e dos sujeitos através da interação social.

Para Wallon essas interações são ações que proporcionam troca de experiências entre parceiros a fim de prepará-los para as ações significativas da vida e ajudam a resolver seus problemas.

Segundo Carvalho (2011) a literatura acadêmica evidencia que o ambiente de uma brinquedoteca é um ambiente de construção e possibilidades de aprendizagem, o ato de educar não pode se restringir apenas no ato de repassar informações, é muito mais que isso, é ser um facilitador do aprendizado e proporcionar meios de desenvolvimento. A brinquedoteca escolar deve ser um espaço de construção pedagógica para a criança., é importante que ela exista e seja utilizada pelas turmas escolares.

3. METODOLOGIA

A metodologia empregada nesta pesquisa se caracteriza como pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico onde se pesquisa autores que falam sobre a temática abordada, a brincadeira, o jogo, o desenvolvimento infantil, o ambiente escolar, buscando adquirir informações e explicações diante da escolha da temática.

Acredita-se que a pesquisa qualitativa seja pertinente neste estudo, por conter abordagens de cunho bibliográfico, a fim de colher informações de autores que já abordaram o tema. Assim foi realizado um levantamento teórico objetivando a compreensão do conceito lúdico das brincadeiras e jogos procurando mostrar como eles podem auxiliar na aprendizagem.

A pesquisa bibliográfica realizada foi por meio da leitura de livros de autores como: Vygotsky (1998) e Wallon (1981). Ainda pesquisaremos em sites de renomes, em artigos, dissertações e teses que sejam pertinentes a temática estudada, e outro autores como Soares e Cruz (2019) e Boquero (1998). Após a coleta das informações necessárias segue a análise e discussões dos resultados.

1621

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

No âmbito escolar, a metodologia adotada pelos professores precisa ser rica, para que os alunos se interessem e participem das aulas, e também precisa chamar a atenção e envolver os alunos para que possam dar o melhor de si e possam aprender desenvolvendo suas habilidades e capacidades.

É preciso que a forma de lecionar seja sempre revista, para que não fique ultrapassada e nem monótona. buscar formas diferentes de ensinar os conteúdos de maneira que os alunos se sintam motivados a participar, além de uma didática que estimule o interesse dos mesmos,

promovendo a transformação dos conteúdos em vivências, essa deve ser uma prática pedagógica adotada nas escolas, permitir que as crianças aprendam brincando.

Vygotsky (1998) sobre a importância do brincar destaca que:

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brincar (VYGOTSKY, 1998, p. 62).

É importante destacarmos que o professor deve estar alinhado as fases do desenvolvimento e a inserção de elementos que possam ser usados, como por exemplo, o brincar, o uso de jogos e brincadeiras. A brincadeira não é somente uma forma de passatempo ou para distração, está também interligado a imaginação e a criatividade, trazendo também a sensação de bem-estar.

Então concordando com o autor o ato de brincar precisa integrar o dia a dia do aluno. Motivando o lúdico de maneira mais abrangente, por meio da realização de jogos, teatros, construção de brinquedos e brincadeiras.

Assim, essa prática pedagógica irá colaborar para aumentar os saberes e a interação entre os alunos. As brincadeiras podem colaborar para que o docente apresente e desenvolva conceitos e conteúdo, promovendo a construção de saberes que o fará bem por toda sua trajetória de vida.

Diante essa perspectiva o docente é a pessoa mais apropriada para motivar os alunos a aprenderem, a construir suas funções intelectuais e cognitivas, estimulando o estabelecer das relações interpessoais. Concordamos que é de suma importância que as brincadeiras, assim como todas as atividades lúdicas sejam adotadas como ferramentas de auxílio para melhorar a ação pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com essa pesquisa é possível compreender que o processo de aprendizagem do ser humano depende de vários incentivos para que possa acontecer da forma que lhe auxilie em um desenvolvimento com maior afinco possível.

Compreendendo a criança como um ser em construção em seu processo de aprendizagem, o ambiente escolar precisa ser preparado para receber a criança e incentivar sua aprendizagem, potencializar suas capacidades de aprendizagem. Assim a forma de construir conceitos, através de uma prática pedagógica lúdica e educativa, faz toda a diferença na vida do aluno.

As políticas públicas destinadas a área educacional estabelecem diretrizes que priorizam a

interação entre os alunos, a contextualização a qual estão inseridos, o estudo do folclore, visando o desenvolvimento pleno das crianças e a valorização de sua cultura. As diretrizes educacionais também amparam que a formação dos profissionais da educação deve ser continuada, para que reflitam sua prática docente no sentido pedagógico, ético e político, visando sempre melhorar e aprender novas práticas pedagógicas.

A pesquisa realizada apontou a importância da utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica escolar, é uma realidade ao qual o professor, deve se utilizar a seu favor, a favor da educação e aprendizado do aluno.

Sobre esse contexto é imprescindível como ferramenta educacional a inclusão dos jogos e da brincadeira com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento das habilidades dos alunos.

Compreende-se, portanto, que o processo educativo, acontece com profissionais comprometidos com o desenvolvimento integral das crianças, dando-lhes oportunidade de sentir, pensar e agir e interagir, com diferentes ferramentas lúdicas.

REFERÊNCIAS

BOQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Trad. Ermani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

1623

BRANDÃO, Heliana; FROSELER, Maria das Graças V. G. **O livro dos jogos e das brincadeiras: para todas as idades**. Belo Horizonte. Leitura, 1997.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LIRA, Janaina Pereira de. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil**. 2019. 39p. Monografia (Licenciatura em Pedagogia). Arraias – Tocantins 2019. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/1382/1/Janaina%20Pereira%20de%20Lira%20-%20TCC%20Monografia%20-%20Pedagogia.pdf>.

RAU, Maria Cristina T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude de ensino e aprendizagem**. Curitiba: Inter Saberes, 2012.

RIZZO, G. **Educação pré-escolar**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1982.

SOARES, Renan da Cruz Padilha; OLIVEIRA, Márcia Martins de. Dissertação (Mestrado Profissional em Práticas em Educação Básica). 2019. 50p. **Gamificação e jogos para os conteúdos de Idade Média e início da Idade Moderna**. 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2019. 50 p. ISBN: 978-85-7243-012-8. Disponível em: <https://www.cp2.g12.br/blog/mpcp2/files/2017/02/Produto-Renan-Soares-2019.pdf>. Acesso em: 26 nov, 2022.

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

WALLOW, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins fontes, 1981.