

JOGOS E BRINCADEIRAS: A FUNÇÃO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Maria Aparecida de Oliveira¹

Faculdade da Aldeia de Carapicuíba

José João Alencar²

Faculdade da Aldeia de Carapicuíba

RESUMO

A escolha do tema Jogos e Brincadeiras: A função no desenvolvimento infantil tendo como objetivo compreender e analisar os desafios contidos neles. Na reflexão realizada trabalhamos com o seguinte problema: Que possibilidade tem a brincadeira? O brincar é considerado um direito da criança, contudo se faz necessário compreender a pertinência do lúdico os quais priorizam a qualidade do brincar e interagir. Trabalharemos esse tema por meio de referências bibliográficas, reportagem de revistas sobre o mesmo, buscando acrescentar conhecimentos que será utilizado na função do desenvolvimento infantil, compreendendo que o lúdico não é só diversão e sim uma ferramenta importantíssima no processo do desenvolvimento infantil.

Palavras- chave: Jogos, brincadeiras, função no desenvolvimento infantil.

ABSTRACT

The choice of theme games and play: The function in child development aiming to understand and analyze the challenges contained therein. On reflection carried out work with the following problem: What chance has the game? The play is considered a right of the child, however it is necessary to understand the relevance of playfulness which prioritize the quality of play and interact. We will work on this issue through bibliographic reference, magazines reporting on it, seeking to add knowledge to be used in the function of child development, including the playful is not only fun but a major tool in the child development process.

Keywords: Fun and games, role in child development

INTRODUÇÃO

¹ Graduanda no 6º semestre de Pedagogia Noturno da Faculdade da Aldeia de Carapicuíba (FALC), 2015 – SP.

² Professor Orientador Me José João Alencar. Graduado em Psicologia, Pedagogia, Letras, Mestre em Psicologia Educacional e Social, Especialista em Gestão Escolar. Professor universitário da Faculdade da Aldeia de Carapicuíba – (FALC), 2015 – SP e Diretor de Escola pública do Estado de São Paulo – jose180360@gmail.com

Este trabalho cujo tema é Jogos e brincadeiras têm por objetivo analisar e compreender a função dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, entender sua função lúdica e os desafios contidos nelas, levando-as a alcançar vários níveis de desempenho do raciocínio lógico que em muitas vezes somente a ação lúdica por motivação consegue atingir.

Para maior compreensão desta pesquisa busquei respostas em bibliografias de autores como Kishimoto, Vygotsky, Friedmann, Brougère e artigos de revistas com relatos sobre o tema com a finalidade de analisar sobre esse tema tão contemporâneo.

A escolha deste tema foi para analisar que o lúdico não é apenas diversão e sim uma atividade educativa, tendo em vista que desenvolve a coordenação motora, habilidades, competência para desenvolver a concentração, enfim, é a socialização do indivíduo. Nessas pesquisas encontrei vários assuntos sobre o tema, onde os autores buscam acrescentar conhecimento. Acreditando que a teoria sobre os jogos e brincadeiras poderá contribuir para o entendimento do desenvolvimento infantil. Este conhecimento facilitará o trabalho para sanar dificuldades motoras, cognitivas e até psicológica para uma melhor aprendizagem.

No desenvolvimento deste trabalho, refletiremos sobre alguns temas como: A história de jogos e brincadeiras, algumas análises do ponto de vista cultural e de personalidade: a projeção do jogo em 1920 até a década de 60; Que possibilidades têm a brincadeira? Brincadeira e cultura; O papel do brinquedo no desenvolvimento; Jogo, brinquedo, brincadeira e educação; As relações entre o jogo infantil e educação e brinquedo educativo – Jogo educativo.

A HISTÓRIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Antigamente as crianças sempre foram vistas como adulto em “miniatura” brincavam das mesmas brincadeiras dos adultos, com finalidade de estreitar laços afetivos.

Segundo Adriana Friedmann (1996, p. 20), o jogo tem se tornado um estudo de pesquisa crescente, já ocorreram avanços, e à medida que as pesquisas vão sendo realizadas vão se tornando mais respeitáveis cientificamente, oferecendo informações riquíssimas que irão

influenciar a prática educacional, basta ver a quantidade de transformações do jogo. Existem jogos conhecidos desde a antiguidade, que se joga em algumas cidades de um jeito e em outra cidade de outro jeito, é um exemplo dessas transformações, não só o objeto, mas as regras variam de um país ou de região para outra.

Friedmann (1996) cita em sua obra sete correntes teóricas sobre o jogo, que tem caráter histórico. Em sequência faremos a exploração destas correntes.

ESTUDOS EVOLUCIONISTAS E DESENVOLVIMENTISTAS

O jogo infantil era visto como sobrevivência da atividade da sociedade adulta no final do século XIX. Repetia toda a história biocultural do pensamento humano.

DIFUSIONISMO E PARTICULARISMO: PRESERVAÇÃO DO JOGO

Teoria em evidência no final do século XIX e início XX, na qual se observava a importância de preservar o “costume” infantil e conservar as brincadeiras lúdicas. O jogo era visto como características universais de vários povos, devido a difusão do pensamento humano e conservador das crianças

ANÁLISES FUNCIONAIS SOCIALIZANDO O JOGO – DÉCADA 30 A 50

Durante a Era do funcionalismo, o jogo infantil foi ignorado, valorizava o estudo do jogo adulto como mecanismo socializador.

ANÁLISES DO PONTO DE VISTA CULTURAL E DE PERSONALIDADE: A PROJEÇÃO DO JOGO 1920 ATÉ A DÉCADA DE 60

Ocorreram inúmeras renovações metodológicas para o estudo do jogo infantil analisando-os em vários contextos culturais, tais estudos reconheceram que o jogo expressava a personalidade e a cultura de um povo.

ESTUDO DE COMUNICAÇÃO DÉCADA DE 50 A 70

Estudou-se a importância na comunicação dos jogos. Sendo capazes de distinguir mensagens lógicas.

ANÁLISES ESTRUTURALISTA E COGNITIVISTA

Começo da década de 50, o jogo passou a ser visto como atividade que poderia ser gerador de habilidades cognitivas a teoria de Piaget merece destaque, uma vez que se possibilitava a importância do jogo em relação à aprendizagem infantil.

ANÁLISE ECOLÓGICA, ETOLÓGICA E EXPERIMENTAL: DEFININDO O JOGO

Na década de 70 em diante, foi dado destaque especial à teoria que priorizava o uso dos jogos, verificou-se também a grande influência dos fabricantes de brinquedos, jogos e brincadeiras na aprendizagem infantil. Buscando corrigir definições do passado.

Outra fonte de pesquisa realizada aponta que desde que existe criança, existe brincadeiras. Achados mostram que a humanidade brincava muito antes de aprender a escrever, na Pré-História já existia brinquedos e brincadeiras, constata-se tal afirmação na observação de pinturas rupestre, que mostram também a existência de alguns jogos que os gregos e romanos jogavam. Em escavações de ruínas, no Egito antigo foram encontrados brinquedos infantis sobre os escombros. As primeiras bonecas infantis foram encontradas em túmulos nas ruínas Incas do Peru no séc. IX a.C, ou seja, brincar faz parte da formação do ser humano.

Um dos brinquedos mais conhecidos, a bola era feita de bambu, no Japão e de crinas de animais na China há 6500 anos, Romanos e Gregos faziam suas bolas com bexiga de boi coberta por uma capa de couro, adolescentes gregos distraíram-se lançando uma bola cheia de ar na parede. O moderno “cabo de guerra” já era conhecido e utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de pega-pega conhecido como “pegador”, é uma forma de jogo que está presente nas diversas culturas. A bola chegou ao Brasil com o jogo em 1894. Já casinhas de bonecas foram criadas em 1558 na Alemanha, estatuetas de barro são feitas desde a Pré-História, mas foi no Egito há 5 mil anos, que as bonecas deixaram de ser ídolos religiosos para se tornarem brinquedos.

Pesquisas revelam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram em Roma e Grécia, com propósito de ensinar letras. Porém com o cristianismo, o interesse decresceu, tinham o propósito de uma educação disciplinadora e de obediência. O jogo foi visto como ofensivo imoral que levava a comercialização da bebedeira e do sexo. A brincadeira era considerada, como fútil, ou tendo como únicas utilidades à distração e na pior

das hipóteses julgavam-na nefasta. A criança não podia dar o menor valor a um comportamento que encontrava sua origem própria, por meio de um comportamento espontâneo. Depois de Rousseau, que houvesse uma mudança profunda na imagem de criança e de natureza, para que se pudesse associar uma visão positiva às suas atividades espontâneas. Logo após o Renascimento durante a Idade Média no século XIV com a queda de Constantinopla e terminou em 1789 com a Revolução Francesa, o jogo saiu dessa visão de censura e entrou no cotidiano de todas as crianças, jovens, e até adultos como diversão, sendo um facilitador do estudo que favorece o desenvolvimento da inteligência (NALLIN, 2005). Kishimoto (1993), afirma que os jogos foram transmitidos de geração para geração: “A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincava de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma, por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil”.

Segundo Nallin (2005), com o aparecimento da Companhia de Jesus, decididos a lutar a favor do catolicismo e que utilizaram um processo educacional como arma. O jogo educativo passou a ser utilizado como um processo auxiliador do ensino. A utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem, teve seu desenvolvimento nos Estados Unidos, na década de 50, tendo em vista treinar executivos da área financeira. Por consequência dos resultados positivos, seu uso ampliou-se a outras áreas, chegando ao Brasil com muita força na década de 80 (SOUZA, 2005). A importância dos jogos e brincadeiras atuais da cultura portuguesa, africana e indígena acabou semeando na cultura lúdica brasileira e foi introduzido nas vidas das crianças brasileiras o folclore destes povos, por meio da oralidade, e foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, e outros, e consequentemente originaram brincadeiras infantis tendo estes personagens.

Existem brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social, como as bolas, criação de animais e aves, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem, estar presentes desde os tempos imemoriais em todos os países.

De acordo com Alves (2009), os costumes portugueses, dentre eles seus jogos e brincadeiras, já traziam a influência dos costumes dos povos asiáticos, originados da presença

portuguesa nessas terras, que grande parte dos jogos tradicionais mais conhecidos do mundo, como o jogo de saquinhos amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros chegou ao Brasil por intervenção dos primeiros portugueses. Todos os jogos, brincadeiras e brinquedos citados contribuíram para a construção da cultura lúdica infantil brasileira, destacando-se na contribuição indígena, as atividades lúdicas que imitam elementos da natureza, principalmente animais.

Kishimoto (1993) afirma que: “Ergue a hipótese das crianças africanas terem difundido entre elas o repertório de brincadeira das crianças brasileiras: jogos puramente verbais talvez tenham encontrado barreiras na linguagem, dificultando o processo de transmissão”.

Definir o lúdico quer dizer divertimento, passatempo, distração, movimento satisfatório e espontâneo, sendo reconhecido essencialmente no comportamento humano.

Portanto, a palavra jogo, é igualada com as atividades individuais da criança, como a dança, o canto e o teatro. Sendo assim, adultos e crianças criam entre si laços de amizade. As brincadeiras são tão intensas que não há como comprovar tal reação de deslumbramento que ela causa nas pessoas. (Souza 2005)

Então que possibilidade tem os jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil?

QUE POSSIBILIDADES TEM A BRINCADEIRA?

Segundo Gilles Brougère, (1995, p.89) antigamente a brincadeira era considerada algo insignificante, tendo como única finalidade delegada à recreação, a criança brincava da mesma brincadeira do adulto. O conceito dominante de criança, não podia dar o menor valor de comportamento que encontrava sua origem na própria criança, através de um comportamento espontâneo.

No romantismo houve uma profunda mudança na concepção da criança e de natureza, para que se pudesse associar uma visão positiva as suas atividades espontâneas, essa valorização predominante do brincar, tornando assim a brincadeira um suporte pedagógico, ou seja, é seguir a natureza.

Através do brincar, seja ela mediada ou livre, exerce um papel importante no processo do desenvolvimento infantil, em vista que o brincar faz parte do cotidiano da maioria das crianças, onde a mesma atribui significados entre o real e o imaginário. Consolidado jogos simbólicos cognitivamente novos conhecimentos.

O jogo e a brincadeira, inter-relacionados são considerados essenciais para faixa etária de 0 a 3 anos e para as demais faixas etárias da infância; Pois viabiliza a investigação e conhecimento sobre o mundo e os indivíduos, o lúdico propicia tanto a criança quanto ao educador diversas possibilidades para aguçar novas habilidades, competências, para desenvolver concentração, observação a regras de cada jogo, competir, ganhar, perder, respeitar a intra-relação e inter-relação, além de respeitar a linguagem oral, escrita, e o letramento, pensamento lógico dedutivo e os conceitos matemáticos, estes associados através do “olhar” do professor, propiciar a interdisciplinaridade entre as demais áreas do conhecimento fazendo um link entre o brincar, conhecer e aprender.

Na educação infantil o brincar é considerado o direito da criança, com tudo se faz necessário compreender a pertinência do brincar e a preparação dos ambientes educativos, os quais priorizam a qualidade do brincar e interagir.

É de suma importância utilizar brincadeiras e jogos na didática e metodologia escolar para despertar o interesse da criança pelas áreas do conhecimento e alcançar junto à criança a equidade/qualidade no processo do ensino aprendizagem, fazendo do ambiente escolar algo atrativo, prazeroso e principalmente “locus” de a primor ao conhecimento prévio, científico, social e cultural.

BRINCADEIRA E CULTURA

Brincadeiras apresenta-se como funções indispensáveis que complementa a rotina do contexto educativo da educação infantil, são por meio das brincadeiras que as crianças alicerçam suas fantasias, descobertas e compreende o meio social, desenvolvendo varias habilidades, criatividades e conhecimentos. Sendo assim o lúdico está presente em todos os eixos do grupo infantil, dando um toque especial, possibilitando e experimentando o desenvolvimento da criatividade, proporcionando interação e experiências interligando a produção da cultura infantil.

De outro lado se torna importante ressaltar que:

é preciso, efetivamente, romper com o mito da brincadeira natural”. A criança está inserida, desde o seu nascimento no contexto social e seus comportamentos estão impregnados por uma imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural, a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ele vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar as suas capacidades, a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. (Brougère, 1995, p.97)

Segundo o autor, a brincadeira humana surge através do contexto social e cultural, rompendo assim o mito da brincadeira natural, a brincadeira, portanto é um processo de relações interindividuais, porém de cultura. A brincadeira acontece a partir de elementos que a criança encontra no seu ambiente, seja familiar, social ou cultural. Para o autor a brincadeira gera uma aprendizagem social, que se aprende a brincar, a brincadeira não é inata, porém é construída através do adulto que está próximo à criança, visando à maturidade, o desenvolvimento de cada uma, batizando assim de brincadeira as descobertas.

Quando a criança brinca de “faz de conta” compreende-se que pode representar suas ideias, sentimentos, experiências e sonhos. Traduzem-se e traduzem o real, permitindo assim a leitura aos olhos dos adultos interessados no seu processo de interpretação e recriação do mundo.

O PAPEL DO BRINQUEDO NO DESENVOLVIMENTO

Segundo Vygotsky (2007), pode-se definir o brinquedo como uma atividade prazerosa onde não há uma necessidade de obrigações, onde os estímulos são livres para que as crianças exponham sua imaginação e se sintam plenamente à vontade.

O brinquedo pode ser caracterizado através de jogos e brincadeiras, onde a criança possa se envolver e interagir através de sua participação, podendo ter a realização de seus desejos imediatamente realizados, ou não, vai depender do papel que o brinquedo representa para cada criança, aquilo que é de grande interesse para um bebê, deixa de interessar a uma criança um pouco maior, porque uma criança pequena deve satisfazer seus desejos imediatamente porque são facilmente distraídas.

Na idade pré-escolar surge uma grande quantidade de desejos que não são possíveis de ser realizado imediatamente, o comportamento da criança muda, para resolver essa tensão a criança envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, esse mundo é o que podemos chamar de brinquedo, a criança no momento do brincar explora sua imaginação independente de qual seja a sua brincadeira e o instrumento que esteja sendo utilizado, através do imaginário a criança atribui sua imaginação e significados aos objetos manipulados para representar sua imaginação (faz de conta), representando uma situação social, o brinquedo ajuda e auxilia situações imaginárias mesmo sabendo que há regras para fazê-las, passando a adquirir os primeiros valores sociais.

AÇÃO E SIGNIFICADO NO BRINQUEDO

Esta ideia aparece em Vygotsky (2007), quando cita que Lewin faz uma crítica aos Institutos de Educação Infantil, nos quais impõem regras que impedem que as crianças pequenas se envolvam em situações imaginárias e não nos incentivos fornecidos pelos objetos externos, a influência do brinquedo é muito importante sobre o desenvolvimento da criança e suas ações numa esfera cognitiva, os objetos auxiliam para o que a criança vai fazer manipular, empilhar, encaixar, ele que determina a força motora e determina também o comportamento da criança de três anos.

Na pré-escola o brinquedo está separado dos objetos, e suas ações vão surgindo de suas próprias ideias, suas ações estão habitualmente vinculadas na brincadeira.

Toda percepção é um estímulo para a atividade, o brinquedo é um fator importante no desenvolvimento, mas não é predominante, ao brincar a criança demonstra algo além do seu comportamento habitual, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob uma forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento, inicialmente o brinquedo é uma memória em ação do que uma ação imaginária nova.

É incorreto definir o brinquedo como uma atividade sem propósito, nos brinquedos com regras quanto mais dirigidas, maior a atenção da criança.

A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais.

SEPARANDO AÇÃO E SIGNIFICADO

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, dependendo das motivações e tendências internas, sendo o aspecto principal da consciência é a união da motivação e da percepção, onde a percepção é um aspecto integrado de uma reação motora.

Na evolução do brinquedo os objetos perdem sua força determinadora, a criança começa a reagir independente daquilo que ela vê, no brinquedo o pensamento está separado dos objetos.

A regra é como uma essência do brinquedo torna-se um desejo, a criança de uma situação imaginária pode ser considerada como um meio para desenvolver o pensamento abstrato para o ponto de vista do desenvolvimento. O jogo pode ser um prazer onde a criança ganha e aprende sem perceber, o objetivo do jogo é aprender, sem notar a verdadeira função e o objetivo traçado. Pode-se esta mesma criança se deparar com o desprazer de perder a jogada, porém, o objetivo de conhecimento e desenvolvimento já planejado pelo educador foi alcançado, porque a criança aprende quando perde, adquirindo uma maneira de alcançar o prazer de ganhar na próxima vez.

JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO.

Segundo Kishimoto (2010), não é tarefa fácil conceituar o jogo, brinquedo e a brincadeira, aliás, não é possível encontrar palavras que dê um significado exato, nem na língua portuguesa, nem nas demais, pois a prática do jogo e do brincar são exercidas levando em conta o aspecto cultural, portanto também não estão definidos.

A relação entre o jogo e a educação vai além da tarefa recreativa favorecendo o ensino dos conteúdos em sala de aula. O jogo pode ser usado com o direcionamento para se obter resultados previamente definidos pelo educador, pode-se estabelecer as necessidades de cada quadro infantil e mostrar diagnosticamente as personalidades das crianças.

O brinquedo tem uma representação lúdica da realidade da criança, o educador pode usar essa ferramenta com a função de ensinar de forma agradável, adicionando mais um estímulo educativo, trabalhando a compreensão do mundo.

A brincadeira nem sempre é definida como regra, ela apenas acontece, as crianças podem se divertir e talvez aprendam algo com isso, vai depender de como o educador vai direcionar, estimular e conduzir a brincadeira, ou seja, a função pedagógica estará por trás da brincadeira. Nas brincadeiras tradicionais, prevalecem às questões culturais, na qual o sujeito está inserido e esta questão cultural na maioria das vezes é passada de geração em geração. Um exemplo de brincadeira simbólica é a brincadeira do faz de conta, onde a imaginação da criança prevalece a um estímulo, tratando de criança de 2 a 3 anos quando a realidade muda, as brincadeiras também se modificam.

A criança desenvolve sua comunicação através dos brinquedos, ou seja, o brinquedo é um objeto de socialização, na brincadeira viaja-se em meio as fantasias onde se pode explorar o mundo que irá encontrar.

Nessa fase os brinquedos se tornam importantes, pois a criança explora seus sentidos, descobre a textura do brinquedo, a cor, a diversidade de formas, o tamanho, a espessura, o cheiro, e outras características do objeto, através do pegar, explorando os objetos para a compreensão do mundo, segundo palavras da autora Kishimoto (2010).

Em um contexto escolar, o professor é o mediador do jogo e da brincadeira, ele as usa como ferramenta para o desenvolvimento social e cultural. O educador precisa valorizar a autoestima da criança na brincadeira, seu papel é de estimular, fazendo com que a criança tenha independência em suas escolhas, seja da brincadeira ou do brinquedo, além de deixar que a criança escolha seus próprios amigos, valorizando os papéis que ela irá assumir em um determinado tema, na qual esteja o desenvolvimento da criança ligado a vontade de brincar, onde são estabelecidos diferentes vínculos, habilidades e competências nos diversos contextos sociais. De outro modo, as brincadeiras interativas contribuem para o desenvolvimento cognitivo e, ao mesmo tempo as aprendizagens das falas estão presentes em aspectos de recreação, no desenvolvimento físico e mental da criança e é para isso que toda a abordagem do brincar amplia o conhecimento e a compreensão do contexto social da vida.

Kishimoto (2010) afirma que para a criança ser vista como um ser social, sua aprendizagem deve ocorrer de forma espontânea. O ato de brincar faz que ela assimile o conhecimento do cotidiano social, como por exemplo, brincar de casinha é uma representação familiar, assim como de bombeiro, ou cabeleireira é uma representação profissional, ela toma um lugar onde existe socialmente o adulto e ela vive naquele momento o sujeito e está representando como se fosse adulta, assim como também ela compreende melhor o mundo social em que está inserida. Os brinquedos quando são utilizados com o enfoque de aprendizado de conhecimento e desenvolvimento de habilidades, deixa de ser somente um objeto para o ato de brincar e começar a ser visto como uma função pedagógica. Para Kishimoto, o professor deve mediar esta ação e busca de finalidades específicas para cada atividade. A brincadeira tem o lúdico voltado, para a aprendizagem desenvolvendo habilidades, aspectos cognitivos, coordenação motora e desenvolvimento psicomotor.

A FAMÍLIA DO “JOGO”

Kishimoto (2010) cita Wittgenstein para descrever a ramificação do jogo em uma família, com múltiplas espécies e seus parentescos.

Aqui a autora está falando da família do jogo o que não é hábito da família social. Ao assumir o sentido do jogo como uma família surgiu imprecisões.

A autora não se arrisca a apontar um tipo de jogo, pois em uma situação onde é proposto um jogo de baralho, corre-se o risco de um encarar um jogo como uma forma de instruir, ou seja, de uma aprendizagem. E outro pode encarar provavelmente uma associação ao jogo de azar.

CARACTERÍSTICA DO JOGO

Kishimoto (2010) nos chama a atenção sobre alguns autores que discutem a natureza do jogo, suas características ou, como diz Wittgerentein “semelhanças de família”, encontra-se Caillois (1958), Huizinga (1951), Henriot (1989) e mais recentemente Fromberg (1987) e Christie (1991 a 1996) e muitos outros.

O jogo descrito como elemento cultural por Huizinga omite os jogos de animais, avaliando-os pelo meio social, apontando o prazer, o caráter “não sério”, a liberdade, as regras, o caráter fictício; há casos em que o desprazer é o elemento que caracteriza o jogo.

Como foi citado o “caráter não sério”, não implica que a brincadeira infantil deixa de ser séria, a criança fica bastante compenetrada, o ato lúdico se contrapõe ao trabalho, muitas crianças riem um ar cômico em uma atividade considerada séria.

Psicólogos também discutem o papel do jogo na construção da representação mental da realidade. A característica marcante em todos os jogos e a existência de regras, elas podem ser explícitas ou implícitas. O jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira.

Segundo a mesma orientação de Huizinga e Caillois apontam como característica do jogo, a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina o caráter improdutivo de não criar bens, nem riqueza em suas regras.

O jogo tem função, objetivo e finalidade para o adulto que o propõe para a criança é uma hora prazerosa na qual só cabe a diversão, o lúdico enfim o prazer, ela não está preocupada com a aprendizagem, em dar respostas corretas ou atingir algum objetivo, ela joga e aprende espontaneamente.

AS RELAÇÕES ENTRE O JOGO INFANTIL E EDUCAÇÃO

Três concepções estabeleciam as relações entre o jogo infantil e educação, isso antes da Revolução Romântica.

1º recreação

2º jogo para favorecer o ensino do conteúdo escolar.

3º diagnóstico da personalidade infantil e recurso para o ensino “as necessidades infantis”.

O jogo visto como recreação, desde a antiguidade Greco Romano aparece como relaxamento necessário à atividade que exigia esforço físico, intelectual e escolar, o jogo infantil era limitado à recreação.

Na idade média, o jogo era considerado “não sério” por se associar ao jogo de azar, que era bem divulgado na época, o jogo era visto também para divulgar princípio de moral, ética a conteúdo de história, geografia e outros.

Na época do Renascimento, a brincadeira era considerada como uma conduta livre que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo, o jogo infantil ao atender necessidades infantis, tornara-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares, e o pedagogo deveria dar forma lúdica ao conteúdo.

No Romantismo o jogo era considerado como conduta típica e espontânea da criança, recorrendo à metáfora do desenvolvimento infantil como recapitulação da história da humanidade. O Romantismo com sua consciência poética do mundo reconhece a criança como uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão, mas que um ser em desenvolvimento com características próprias embora transitórias, a criança era vista como ser que brinca e imita dotada de espontaneidade e liberdade. O Romantismo constrói no pensamento da época um lugar novo para a criança e seu jogo, tendo como representantes filósofos e educadores Jean Paul Richter, Hofmann e Froebel, que considera o jogo como uma conduta espontânea, livre e instrumento de educação da pequena infância.

Nos tempos passados, as fases da vida do indivíduo (infância, maturidade e velhice) eram comparadas as humanidade. Com o Romantismo, e seu foco na criança, surge a comparação que coleciona a infância do indivíduo à perspectiva genética em sua obra, Émile ou Del’ Education (1961). Ao observar as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança, o século XVIII exige conhecimento da criança como via de acesso à origem da humanidade.

Na teoria Piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica a brincadeira surge como forma de expressão da conduta, dotada de características espontânea e prazerosa, igual a do Romantismo. Ao citar a brincadeira no contexto da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue a construção de estruturas mentais da aquisição do conhecimento enquanto processo assimilativo a brincadeira, participa do conteúdo da

inteligência, à semelhança da aprendizagem. Para o autor a conduta lúdica ao se manifestar, demonstra a criança o nível de seu estágio cognitivo e constrói seu próprio conhecimento.

Vygotsky (1988/1987/1982), os processos psicológicos são construídos a partir do contexto sócio cultural, seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processo histórico-sociais que alteram não só o modo da vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamentos do ser humano, são os sistemas produtivos geradores de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem, dessa forma, toda a conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras como resultados de processos sociais, considera-se a brincadeira à situação imaginária na conduta da criança predominante.

O paradigma sobre o jogo infantil parece equipar o jogo ao espontâneo, ou seja, o não sério, a futilidade ou reivindicar o sério e associa-lo à unidade educativa, em sua grande maioria, referências dos tempos do Romantismo.

O aparecimento de novos paradigmas, partindo de pressupostos sociais, oferece novos fundamentos teóricos ao papel dos brinquedos, jogos e brincadeiras na educação pré-escolar.

A brincadeira faz parte do imaginário infantil, o jogo tinha caráter recreativo posteriormente, o jogo foi introduzido na educação infantil e teve seu objetivo e função pedagógica.

BRINQUEDO EDUCATIVO – JOGO EDUCATIVO

Brinquedo educativo surge como suporte na educação infantil, entendido de maneira que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. E por meio das brincadeiras que a criança vai criando sua noção do mundo, os objetos de encaixe como aquele que possui figuras geométricas, são importantes para a coordenação motora e as primeiras noções de formas e cores para a criança, tabuleiros que exigem a compreensão do mundo de operações de matemática são muito importantes para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Um dos principais objetivos do brinquedo e jogos educativos com fins pedagógicos nos faz refletir a importância desse instrumento para ensino e aprendizagem do

desenvolvimento infantil. A criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas.

O jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, o que poderá contribuir no processo de ensino e aprendizagem. Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações na função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer quando escolhido voluntariamente. Função educativa: o brinquedo ensina algo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

O brincar livre, parece incompatibilizar-se com a busca de resultados, típica dos processos educativos, como reunir isso dentro do contexto o brincar e o educar, por exemplo, se a criança brincando sozinha está diferenciando cores, ao manipular livremente o objeto de encaixe disponível na sala, a função educativa e a lúdica está presente, no entanto, se a criança manipula o objeto, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente está contemplando o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, essa criatividade é a especificidade do brinquedo educativo, considera que por meios dos jogos lúdicos, dos brinquedos em sala de aula, possa-se desenvolver o hábito de pensar nos educando sem desvia-los do mundo real e de seu cotidiano.

Para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo é necessário realizar previamente uma avaliação pedagógica e fundamentalmente à situações pré-jogo e pós jogo que se deseja atingir, acredita-se que esse tema tem importância não só na prática diária do professor que configura como um meio, mas de maior conhecimento sobre a importância na utilização dos jogos lúdicos na construção e no desenvolvimento do raciocínio lógico dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este trabalho, fica a certeza que a função do jogo e da brincadeira é de suma importância para o desenvolvimento integral da criança, além da interação o jogo e a brincadeira interligados proporcionam ferramentas importantíssimas para desenvolver a linguagem, a criatividade, a atenção, a percepção e habilidades para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Sendo assim, o lúdico se destaca como função indispensável para o desenvolvimento cultural e social da criança. O lúdico na educação infantil usado de modo correto poderá oportunizar ao professor importantes momentos de aprendizagem para o aluno, planejando situações que auxiliem e estimulem a criança de forma prazerosa a se desenvolver para a preparação da socialização do mesmo com o adulto. Tornando-os assim, cidadãos conscientes, responsáveis, críticos e ativos na sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRIEDMANN Adriana: **Brincar: crescer e aprender**, O resgate do jogo infantil, ed. Moderna 1998.

KISHIMOTO Tizuko Morchida: **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** -13. Ed. – São Paulo, Cortez 2010.

VYGOTSKY, L.S. **Formação social da mente**. Martins Fonte. São Paulo, 2007.

BROUGÈRE Gilles: **Brinquedo e cultura**, Cortez 1995.

<<http://www.seer.furg.br/momento/article/download/1463/804>> Acesso em: 02 de Janeiro 2015.

<<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/32269/origem-dos-jogos-e-brincadeiras>> Acesso em: 25 de Janeiro 2015.

<http://www.moreirajr.com.br/revistas.asp?fase=r003&id_materia=2825> Acesso em: 14 de Fevereiro 2015.