

# AS BRINCADEIRAS, O LAZER E AS HABILIDADES EXPLORADAS NAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL



## BEATRIZ BORGES DE OLIVEIRA ARAÚJO

Graduação em Pedagogia pela Faculdade UNIFAI, Centro Universitário Assunção (2018); Especialista em Alfabetização e Letramento pela Faculdade UNIFAI, Centro Universitário Assunção (2014); Professora de Educação Infantil no CEI Vereador Cantídio Nogueira Sampaio.

## RESUMO

Esse artigo procura abordar reflexões a respeito das brincadeiras, o lazer e as habilidades exploradas nas Escolas de Educação Infantil. Para elaboração do artigo foi utilizada a metodologia baseada em pesquisa bibliográfica, com a corroboração de autores que denotam a respeito do tema em questão. Os conteúdos das salas de aulas de Educação Infantil devem ter relevância social, sendo adaptados de acordo com as características sociocognitivas dos bebês e das crianças. A variedade e vivência das diversas atividades de brincar, recrear e praticar esportes é fundamental para implementá-las continuamente, seja em sala de aula ou por meio de projetos lúdico-pedagógicos, na Educação Infantil.

**PALAVRAS-CHAVE:** Conhecimentos; Espontaneidade; Esportes.

## INTRODUÇÃO

O brincar faz parte da essência de cada um, contribui no desenvolvimento social, cultural das pessoas, favorece aprendizado, tornando apto a viver na sociedade sem agressão a sua existência, por meio do simbolismo realiza ações e intervenções no mundo, desenvolvimento da imaginação, a confiança, o controle, a criatividade, a cidadania, suas frustrações, a cooperação e o relacionamento interpessoal, a brincadeira é a porta de entrada para um outro mundo, possibilita a exploração e reflexão da realidade e da cultura que se está inserido, sem perceber a interferência nas regras sociais acontecem de forma prazerosa.

A brincadeira estimula o intelecto, confronta o emocional, desestabiliza a convivência individual, oportunizando um desenvolvimento do cérebro, social e cultural, assim, expõe seus conhecimentos e expectativas do mundo, uma maneira satisfatória de envolver as exigências sociais a vida cotidiana de cada um, para que elabore sua autonomia de ação de forma a organizar emoções, consolidando valores e virtudes, pois ajuda a controlar a impulsividade, promove a reflexão, estimulando

do o planejamento de estratégias, o que desenvolve conexões cerebrais, atuando diretamente nas emoções da pessoa, para brincar é preciso companhia, estar com o outro nos espaços coletivos, dividir objetos, se colocar no lugar do outro, ensinar e aprender o que é proposto, essa interação traz benefícios sociais.

A possibilidade de brincar de forma intencional, livre e exploratória proporciona à criança uma aprendizagem ativa por meio da qual as muitas ser capaz de compreender e resolver problemas serão encontradas, tais como (MOYLES, 2002, p.76):

- A oportunidade de identificar, compreender, reconhecer e entender as propriedades dos materiais;
- Descobrir e distinguir elementos e características semelhantes e diferentes, e combinar, separar e classificar;
- Discutir com o grupo de pares e as suas explorações e aprender com e a partir de outras crianças e adultos; - Usar e descrever as coisas de diferentes maneiras;
- Representar as coisas em diferentes forma e estruturas e observar e antecipar transformações e mudanças;
- Arranjar e rearranjar materiais dentro de um espaço dado e experienciar ordem e sequência;
- Aprender sobre as próprias capacidades, preferências e desagrados;
- Aprender a lidar com a frustração e aprender relações simples de causa e efeito; -

Aprender que é necessário tempo para realizar e completar uma tarefa ou chegar a um resultado desejado

Desta forma, o brincar, o lúdico está intrínseco na vida das pessoas que precisam dessas experiências prazerosas, a fim e unir o brincar, com o lazer, ambos se denominam atividades de horas livres, momentos esperados para relaxamento, físico e mental, sobre o lazer, pontua-se no PCN, (1998, p.117):

O lazer é de suma importância na estruturação das identidades, individuais e coletiva, portanto, já que o lúdico é parte do lazer, logo auxilia também nessa construção. No processo de estruturação das identidades — individuais e coletivas — o lazer aparece, para os adolescentes e jovens, como um espaço particularmente importante. Por ser menos disciplinado que a família, a escola e o trabalho, o lazer propicia o desenvolvimento de relações de sociabilidade e de experimentação, fundamentais para esse processo. O lazer permite também que os adolescentes e jovens expressem seus desejos e aspirações e projetem outros modos de vida. Por todos esses aspectos, o lazer se evidencia como uma das dimensões mais significativas da vivência juvenil. Partindo do pressuposto de que o lazer é parte fundamental na construção da identidade na fase juvenil, decidimos usá-lo como fator positivo no auxílio ao aprendizado, pois assim como é fundamental nesse processo, porém invisível aos olhos do jovem ou adolescente, é também no processo da educação, ou seja, o indivíduo aprende de forma prazerosa, pois o lúdico lhe proporciona esse prazer.

O lazer também é considerado como desenvolvimento da personalidade, portanto, é de grande importância na vida social, econômica, política e cultural de toda sociedade (FERRARI, 2002).

## O PROFESSOR, O JOGO E O BRINCAR

Alguns autores têm uma definição sobre o jogo e a educação a partir de seu tempo histórico.

Huizinga (1993), um importante filósofo afirma que o jogo era uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas, absolutamente obrigatórias dentro de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Um dos teóricos que ilustra a importância do lúdico na educação foi Célestin Freinet (In: Elias, 2000), que acredita em uma escola ativa, propiciando o desenvolvimento dos interesses e na formação social da mente. Ele acredita que o jogo é umas atividades educativas, que estava ligada ao trabalho-jogo. Assim a criança dedica-se ao trabalho como sendo um jogo que dava prazer e satisfação. Sua pedagogia incentiva as aulas fora do ambiente escolar, o trabalho coletivo e o comunitário.

Pestalozzi (In: Almeida, 1998) foi um dos precursores do construtivismo, conservando em sua metodologia algumas características: o ensino pela experimentação, o incentivo ao diálogo, o ideal da educação, fazendo desabrochar o ser como um todo, em suas plenas potencialidades e, principalmente, colocando o aluno como centro da ação, ao dizer:

"o círculo do saber, pelo qual o homem se torna feliz em sua condição, é pequeno. E esse círculo começa bem próximo dele, em torno de seu ser, das suas relações mais íntimas".

A pedagogia de Fröebel (2001) caracteriza-se por ser uma educação esférica. Os conhecimentos do homem são passados para as gerações mais novas. Cada um exercia sua ação por iniciativa própria ou por influência de alguém. Os alunos aprendem em contato com o real, interagindo com os objetos e tomam consciência deles, assim como a influência exercida em suas vidas.

Fröebel (In: Almeida, 1998) afirma que a escola deveria considerar a criança como agente criador e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação. Segundo o pensador, a melhor forma de conduzir a criança à atividade, à autoexpressão e à socialização seria através dos jogos.

Dewey (In: Almeida, 1998) afirma que o jogo fazia parte do ambiente natural, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança pode haver um desenvolvimento seguro.

Wallon (In: Galvão, 2002) acredita que a educação deve atender a formação do indivíduo e a da sociedade através da integração entre o indivíduo e o outro pelo seu social e individual. O caráter emocional se desenvolve nos jogos. Seus aspectos relativos à socialização. O jogo para Wallon propicia a relação com o outro através das descobertas.

Freud (In: Almeida, 1998) acredita que a atividade lúdica pertence a infância. Afirma também que o jogo desenvolvido pela criança faz com que esta crie o seu mundo, reordenava suas ideias e a percepção da realidade.

De acordo com Brougère e Henriot, o jogo poderia ser dividido em três partes:

1. O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social
2. Um sistema de regras
3. um objeto

Cada jogo possui uma linguagem inserida dentro de um contexto social. Esta linguagem funciona como forma de expressão, respeitando as regras de construção. A noção de jogo deve ser utilizada no cotidiano. O essencial é respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

Todo grupo social deveria compreender, falar e pensar da mesma forma. Ao considerar o jogo dentro de um contexto social significava o levantamento de hipóteses, a aplicação de experiências ou categorias desenvolvidas pela sociedade dentro de sua cultura.

De acordo com o fato social, o jogo assume o sentido que sociedade lhe atribuí. Dependendo do lugar o jogo possui significações distintas. Se o arco e flecha hoje aparecem como brinquedos, mas para as culturas indígenas representa os instrumentos de caça e pesca. Em tempos passados, o jogo é considerado inútil. Nos tempos do Romantismo o jogo é utilizado para educar as crianças.

Qualquer jogo determina a sua regra de acordo com a modalidade que pertence. As regras do jogo proporcionam uma situação lúdica, ou seja, quando se joga, executa as regras de determinado jogo e ao mesmo tempo desenvolve uma atividade lúdica.

Os jogos podem ser feitos de diversos materiais para diferenciá-los. Como por exemplo, o xadrez que pode ser de papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. Outro exemplo é o pião que poderia ser feito de madeira, casca de fruta ou plástico, representando a brincadeira de rodar o pião.

Os três aspectos permitem a compreensão do jogo, através dos significados que cada cultura desenvolve e de suas regras e objetos que possuem.

Ao propor uma atividade, o professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir. Convém ressaltar que o jogo como tal, segundo Leite (1990); Freire & Oliveira (2004), envolve a submissão a regras organizativas próprias e os objetivos de competição.

Crianças somente aprendem quando existe um programa elaborado com metas e objetivos a serem alcançados a curto e longo prazo, com atividades apropriadas a seu desenvolvimento, com estratégias voltadas para maximizar as oportunidades de práticas e com um sistema avaliativo de acordo com os objetivos inicialmente propostos (VALENTINI; TOIGO, 2006, p. 15)

Não se pode perder de vista que “o professor deve aprofundar no desenvolvimento de seu trabalho, formando por meio das aulas, atitudes de respeito mútuo, dignidade, solidariedade, afetividade e coletividade” (GUIMARÃES et al 2001, p.3).

### Resgata-se um importante pensamento:

A observação e a vivência dentro de uma educação que discrimina e acentua a separação das classes sociais e da promoção do desenvolvimento integral do educando, nos faz repensar sobre o projeto de sociedade e de homem que pretendemos formar enquanto educadores (TOLKMITT, 1993 apud RHEINHEIMER, 2005, p. 85).

O profissional tem como buscar uma interação com o trabalho desenvolvido na escola, “[...] colocando seu componente curricular no mesmo patamar de seriedade e compromisso com a formação do educando” (MORAES, PACHECO, EVANGELISTA, 2003, p.16).

Daí, surge à necessidade da busca de formação adequada levando-se em consideração os referenciais que norteiam a prática pedagógica. Sabe-se que o Professor deve ser um agente transformador e não tradicionalista, portanto, precisa transformar o momento da aula em um espaço prazeroso e de qualidade.

Na medida em que a criança entra no que há de mais emocionante no ato de brincar com o outro, ou consigo mesma, toma consciência de sua autoimagem e conhece um outro ser que não seja ela própria.

Ao brincar a criança desenvolve a capacidade de simbolizar, de representar. Por meio dessa capacidade de simbolização e de representação a criança apropria-se do mundo em que vive, compreende-o e participa dele.

Em grupo, as crianças aprendem a conviver e a tomar decisões com os outros, analisando a importância da sua participação, independente do resultado no final dos jogos.

Enquanto a criança entra no que há demais emocionante no ato de brincar com o outro, ou consigo mesma, toma consciência de sua autoimagem e conhece um outro ser que não seja ela própria.

De acordo com Kishimoto (2002, p. 36):

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

O jogo é uma atividade mais estruturada e constituída por um princípio de regras mais diretas, já a brincadeira tem uma associação mais característica com o universo infantil, significa divertimento, entretenimento, passatempo, mas não necessariamente brincar por brincar, pedagogicamente falando sempre é possível tornar o brincar em uma situação de aprendizagem.

## OS PARADIGMAS ENTRE JOGO E EDUCAÇÃO

Antes da revolução romântica, três concepções fazem a relação do jogo infantil com a educação:



1. recreação;
2. uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos e
3. diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

Desde a antiguidade greco-romana o jogo é visto como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação.

Os psicólogos freudianos acreditam que a brincadeira infantil pode ser usada para a educação da criança e para perceber seus comportamentos. Melanie Klein usa a brincadeira em seu diagnóstico para detectar os problemas que as crianças apresentam.

Além das teorias de Piaget e Vygotsky, cresce a influência do psicólogo americano Bruner. Com a fundação do Centro de Estudos Cognitivos da Universidade de Harvard, em 1960, em parceria com o linguista Miller. Bruner inicia a sua gestação de sua teoria sobre os jogos. Enquanto Bruner pesquisa os processos cognitivos e a educação, Miller estudam a linguagem. Bruner pesquisa o jogo adotando a mesma identificação da estrutura do jogo à da linguagem.

Chomsky traz a concepção do caráter criativo da linguagem através do conhecimento das regras que a linguagem possui, permitindo com isso infinitas construções de frases. A compreensão das regras gera as sentenças e é possível a criação de novas sentenças a partir de outras regras que era a chave para a compreensão da linguagem e de suas teorias sobre as brincadeiras infantis.

Para Bruner (1978, 1986, 1983, 1976), as brincadeiras infantis estimulam a criatividade, não no sentido romântico, mas na acepção de Chomsky, de conduzir à descoberta das regras e colaborar com a aquisição da linguagem. Era através da ação comunicativa que se desenrola nas brincadeiras entre a mãe e filhos, que dava significado aos gestos e que permite que a criança decodifique contextos e aprende a falar. Ao descobrir as regras as crianças aprendem ao mesmo tempo a falar, a iniciar a brincadeira e alterá-la. A aprendizagem da língua materna era mais rápida de ser aprendida quando inserida nas atividades lúdicas. Quando a mãe interagia com a criança criava um esquema de interação para comunicar-se e estabelecia com a criança uma realidade compartilhada.

A brincadeira da criança aparece como processo relacionado aos comportamentos naturais e sociais de acordo com os paradigmas que são construídos. Na psicologia os teóricos que abordam o jogo infantil tentam criar conceitos a partir da observação da conduta infantil.

Brougère mostra que as metáforas do jogo aparecem em todas as áreas. Para outros autores o jogo é livre, sem constrangimentos, se opõe à norma, a toda regra fixa.

Jean Cazeneuve em seu livro “La vie dans la société moderne”, afirma que o jogo era visto como símbolo de nossa autonomia. Goffmann em seu livro “Manicômios, prisões e conventos (1961), mostra que algumas instituições controlam o cotidiano infantil, impedindo a ação livre da criança e sua autonomia”.

Mead (1972) identifica o jogo como sendo uma estrutura heurística nos jogos coletivos como

o futebol que apresentam analogias com as relações que se estabelecem entre os indivíduos e a sociedade. O jogo fornece um modelo simplificado para compreender essa interdependência.

Com Henriot começa a surgir traços centrais do jogo, uma espécie de definição *stricto sensu*. Para o autor não se pode chegar ao jogo, sem que houvesse uma conduta (subjéitiva, intencional) e uma situação (objéitiva, constatável). Para que o jogo existisse era preciso que o sujeito tenha a consciência de que estava jogando e que manifestasse uma conduta compatível com a situação. Qualquer tipo de conduta pode ser jogo, se a intenção do jogador estivesse presente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cabe ao educador observar a brincadeira e as interações entre as crianças durante o seu desenvolvimento, pois assim pode perceber o nível de realização em que elas se encontram, suas possibilidades de interação e suas habilidades para se conduzirem de acordo com as regras do jogo.

Compreendendo e conhecendo a evolução das crianças, o educador pensará no tipo de atividade que irá propor com clareza de intenção, definido como ela será realizada, prevendo a ocupação do espaço e o limite do tempo para permitir a realização dos movimentos infantis em sua totalidade.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças à possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. E através dos jogos de regras e de construção as crianças poderão elaborar de forma pessoal e independente de suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Portanto o papel do educador da infância, nos jogos, além de mediar as relações, é o de provocar. Provocar a criança em todos os sentidos, fazendo com que elas se sintam instigadas a procurar, a imaginar, a se interessar, a questionar novas possibilidades e principalmente a encontrar diversas respostas para o mesmo problema. Assim tomando estas crianças em indivíduos bem formados e, acima de tudo, dispostos a buscar sempre o novo, característica que os torna mais investigadores, mais questionadores.

É importante que o professor de Educação Infantil tenha consciência do uso de materiais lúdicos, como recursos pedagógicos, para uma intervenção educativa, porque há maiores possibilidades de desenvolvimento psicomotor, cognitivo e emocional da criança.

Ao planejar suas atividades, o professor deve observar fatores como os já citados. Dar maior ênfase ao lúdico para liberar tensões, buscando nele fonte de prazer, alegria, descontração e participação para o desenvolvimento integral do aluno, dentro do processo educacional, alcançando os objetivos de um programa moderno de Educação Infantil.

O jogo é um excelente instrumento para motivar as crianças a usarem a sua inteligência para superar os obstáculos cognitivos e emocionais. O jogo propicia também um momento livre, no qual as crianças desenvolvem a sua criatividade e a sua imaginação.

Pelo jogo as crianças exploram os objetos que as cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentidos e desenvolvem o seu pensamento.

Ao brincar a criança descobre e compartilha novas experiências no convívio com outras crianças. Correndo, pulando, participando, sozinha, aos pares ou em grupo, as crianças criam e recriam seu mundo com quem estiver ao seu alcance.

Brincar é a fonte de interação da atividade Educativa, além de exercer o processo de desenvolvimento e aprendizagem.

O brincar, como forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância, encontra assim, seu lugar no processo educativo. Sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem e da narrativa e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Fundamental**. Brasília: Ministério da Educação, 1997.

BROUGÉRE, Guilles. **Brinquedo e Cultura**, São Paulo, 2001, 4a ed.

CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedos e brincadeira: formando ludoeducadores**, São Paulo, Articulação, 2003

DUMAZEDIER, J. **Questionamento teórico do lazer**, Porto Alegre, CELAR/PUC-RS. 1975.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**, São Paulo, Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.



RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.