

AS CONTRIBUIÇÕES DAS BRINCADEIRAS PARA A FORMAÇÃO SOCIAL E NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Cristimar Carvalho Duarte¹
Dayane Miranda Romeira²
Sirlene Gomes Ferreira Grava³

Resumo

Neste artigo apresenta a importância em promover a socialização harmoniosa contribuindo para o desenvolvimento global da criança. As concepções e reflexões neste estudo estão embasadas nos teóricos a respeito do lúdico e sua importância para o ensino e aprendizagem para formação social e o desenvolvimento, discorrem ainda acerca da sua importância enquanto utilização dos jogos e brincadeiras na vida do aluno, uma vez que a prática lúdica contribui do processo de aprendizagem. Os jogos, que por muito tempo fizeram parte da didática de grandes educadores do passado, hoje, surgem como necessidade absoluta e indispensável no processo educativo.

Palavras – chaves: Lúdico. Desenvolvimento. Socialização.

1. Introdução.

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das brincadeiras no processo de desenvolvimento das crianças, sabemos que um simples ato de brincar proporciona as crianças momento de interação e socialização.

Na concepção dos primórdios as crianças eram consideradas como um ser ingênuo, inocente, gracioso e incompleto, era vista como adulto em miniatura. Hoje essa concepção tem mudado e a criança é considerada como ser social um sujeito ativo, onde sua realidade e o contexto que está inserida exercem grandes influencia sobre ela e seu comportamento.

Santos (1999, p.9). Afirma que:

Nessa nova visão, a criança como cidadã caracteriza-se por ser um sujeito ativo, onde a situação sociocultural, as condições econômicas,

1Graduada e Especialista, Auxiliar de Desenvolvimento Infantil na Instituição: Creche Municipal Igneis Bresolin Giongo.

2Graduada e Especialista, Professora na Instituição: Creche Municipal Igneis Bresolin Giongo.

3Graduada e Especialista, Professora na Instituição Creche Municipal Igneis Bresolin Giongo.

o sexo e a etnia exercem grandes influencia sobre ela e seu comportamento. Dessa forma o conceito de criança passa a não ser único, mas depende de vários fatores, do contexto onde ela está inserida.

Sendo assim na afirmação acima afirma que a criança é igual por sua natureza infantil e diferente por fatores socioculturais. A formação de sua identidade e de seu caráter depende do contexto que está inserida. Dessa forma, os fatores ambientais exercem grande influência sobre a criança e em sua formação intelectual e no seu comportamento.

2. AS BRINCADEIRAS E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO SOCIAL E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

O brincar para o bebê é de grande importância na construção de sua inteligência. Segundo Oliveira (2000 p.16). “As estruturas mentais são orgânicas e só se desenvolvem se houver possibilidade de expressão e comunicação com o meio”. Daí a importância e a necessidade do bebê se movimentar e se expressar a partir de suas atividades reflexas que se manifesta desde o nascimento. O meio onde a criança vive influenciará sua formação e suas decisões. Os primeiros anos de vida da criança são muito importante para a aquisição das habilidades motoras, sociais, lingüística, intelectuais dentre outras. É importante que essa criança seja estimulada constantemente, pois esse estímulo refletirá no desenvolvimento de suas habilidades, social, afetiva, física e intelectual.

Segundo Steinle e Suzuki. (2009, P.139).

Atualmente, pesquisas nos mostram que esta abundância de estímulos torna a criança do século XXI, mais ativas, curiosas, inteligentes. Deste modo, é possível inferir que, da mesma forma que o bebê necessita de uma boa alimentação para que ocorra um crescimento saudável do seu corpo, ele também necessita nos seus primeiros anos de vida, de estímulos adequados na área social, afetiva, física, e intelectual pra que ocorra um desenvolvimento cerebral eficiente.

É preciso que o professor incentive as crianças no dia a dia intervindo

de forma afetiva nas relações com as crianças, promovendo uma socialização harmoniosa e contribuindo para o desenvolvimento global. É importante a utilização de brinquedos de forma que o professor proporcione um clima de afetividade durante a exploração do brinquedo. Segundo Steinle e Suzuki. (2009, P.140). [...], “através da estimulação desenvolve-se a criança como um todo, seja nas funções psicomotoras, nas funções afetivas e na sua autoestima”.

A brincadeira simbólica como o faz de conta, faz com que a criança retrate a realidade como ela vê e sente. Através dessa dramatização ajudará em sua formação e na construção de seus sentimentos.

Dramatizar o vivido, representando-o, ajuda a criança a afirmar-se como pessoa e a externalizar sentimentos e pensamentos, inclusive os de hostilidade para com os outros, principalmente para com as pessoas mais íntimas, como os pais e os irmãos, e a dar vazão à possível necessidade de autopunição, pela culpa gerada por sentimentos. (OLIVEIRA. 2000 P. 19).

De acordo com a afirmação acima o brincar de faz-de-conta ajuda a representar a realidade e assim favorece na organização de seu pensamento e sentimento e também contribui para a construção da autonomia. É uma forma de aprender a lidar com as funções e relações humanas, isso significa poder atuar a realidade através da brincadeira.

O brinquedo assume o papel do objeto real, onde a criança manipula e interage com as outras. Segundo Steinle e Suzuki. (2009 P. 131) [...] “portanto, é na brincadeira que a criança desenvolve-se totalmente, além de ampliar seus laços sociais”. Portanto é indispensável o contato da criança com o brinquedo, por contribuir na relação com o outro.

O brincar do ponto de vista psicológico para as crianças é algo indispensável para sua sobrevivência e seu desenvolvimento, é através do brincar que acontecem as modificações de seu comportamento, ajudam na formação de sua personalidade, nas suas motivações, nos seus valores e nas interações com a família e a sociedade.

Segundo psicólogos, não existe nenhum mecanismo que tenha se revelado como mais importante do que os brinquedos para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso não significa que os brinquedos possam acelerar o comportamento, mas se nada for oferecido na área lúdica, a criança terá sérios problemas. (Santos 1999, p.111).

Segundo a afirmação do autor não deve ser negado à criança a oportunidade de interação com os brinquedos, pois é algo que contribui para seu desenvolvimento.

O brincar do ponto de vista pedagógico, é uma estratégia poderosa para ela aprender, para o desenvolvimento físico moral e cognitivo. Segundo Santos (1999, p.114). “FROEBEL foi quem pela primeira vez viu o brincar como a atividade responsável pelo desenvolvimento físico, moral, e cognitivo das crianças e pelo estabelecimento das relações entre os objetos e a natureza”. O brincar vem sendo cada vez mais utilizado na educação por sua enorme importância na formação e na construção de conhecimento.

Para a teoria construtivista, o conhecimento é ativamente construído pelo sujeito e não recebe passivamente de outros sujeitos. Dentre os autores construtivista estão, Piaget e Vygotsky e são considerados fundamentais em suas colocações, para a compreensão das relações entre aprendizagem e desenvolvimento. Para Piaget, a criança é o autor do seu conhecimento e ninguém poderá fazer isto por ele, segundo ele, é a aprendizagem que depende do desenvolvimento, ou seja, ela vai depender do nível de desenvolvimento maturacional (biológico) em que o sujeito se encontra. A atividade do ser humano, os exercícios que lhe são oferecidos, a problematização de situações, enfim, todos esses fatores são considerados por Piaget de extrema importância para quem está aprendendo e com certeza contribuem decisivamente para o desenvolvimento das estruturas mentais; entretanto, não têm o poder de estabelecê-las, sem levar em conta as condições prévias do sujeito, ou seja, se a criança apresenta maturidade para aprender esse novo conceito. Ainda para Piaget, o brincar serve de estímulo para a construção de novos conhecimentos

Já Vygotsky defende que a aprendizagem antecede ao desenvolvimento. Considera que na interação com meio social é fundamental importância para o desenvolvimento da aprendizagem. Considera ainda que o adulto seja o mediador da aprendizagem. Ficando clara a importância que Vygotsky dá aos mediadores do conhecimento, sejam eles pessoas adultas ou amigos da mesma idade. Não negando a condição do sujeito como construtor ativo de sua aprendizagem, Vygotsky, entretanto, põe no centro de suas formulações teóricas o como a cultura se faz subjetiva na criança, admitindo ser isso somente possível pela intermediação do adulto. Para ele, grande parte do conhecimento da escola não pode ser aprendida pelo sujeito sem a ajuda de um docente que lhe ofereça a oportunidade de lidar com signos, procedimentos e valores, que são da ordem do social e que transcendem e preexistem a ambos. Na visão de Vygotsky, os elementos da cultura é que são responsáveis para a construção do sujeito e do mundo real.

Para Vygotsky, o brincar é uma importante fonte de promoção do desenvolvimento. O termo "brinquedo" se refere à atividade, ao ato de brincar, mais especificamente ao jogo de papéis ou à brincadeira de "faz-de-conta". De acordo com o autor, com o brincar a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas.

Segundo Vygotski (1998 p.134) “[...] O brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brincar, a criança sempre se comporta além de seu comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário”. Esta afirmação nos leva a concluir que no brincar ela vai além de sua realidade, possibilitando a criança imaginar e recriar sua realidade, possibilitando o desenvolvimento de seu pensamento.

As crianças se divertem e usam sua imaginação expressando seus pensamentos e sentimentos por meio do brincar que por sua vez possibilita que elas interajam e integrem socialmente.

Jean Piaget se dedicou ao estudo do desenvolvimento cognitivo das crianças, a fim de entender seu processo de desenvolvimento. Ele utilizou quatro conceitos básicos: esquema, assimilação, acomodação e equilíbrio.

Como afirma Steinle e Suzuki. (2009, P.43). "[...], torna-se necessário primeiramente que o educador se aproprie de quatro conceitos básicos: esquema, assimilação, acomodação e equilíbrio, utilizados por Piaget para explicar sua teoria como e por que o desenvolvimento ocorre."

Os esquemas são estruturas mentais ou cognitivas, pelos quais os indivíduos intelectualmente se adaptam e organizam o meio, se modificam com o desenvolvimento mental e se tornam cada vez mais refinadas na medida em que a criança torna-se mais apta a generalizar os estímulos.

Assimilação é o processo cognitivo onde a criança classifica mentalmente novas experiências, com as já vividas, ampliando seus esquemas. É a incorporação de elementos do meio externo podendo ser um objeto ou um novo acontecimento, a um esquema ou estrutura do sujeito.

Acomodação é a modificação de um esquema ou de uma estrutura em função das particularidades do objeto a ser assimilado.

A acomodação pode ser de duas formas: criar um novo esquema no qual se possa encaixar o novo estímulo, ou modificar um já existente de modo que o estímulo possa ser incluído. Portanto a acomodação acarreta mudanças qualitativas na adaptação intelectual da criança, bem como no desenvolvimento das estruturas mentais.

Equilíbrio é o processo da passagem do desequilíbrio para o equilíbrio. Uma fonte de desequilíbrio ocorre quando se espera que uma situação ocorra de determinada maneira e esta não acontece. Para que o processo de assimilação evolua para acomodação, e assim ocorra a aprendizagem, é preciso que a equilíbrio faça a mediação entre os dois estágios, desequilíbrio e equilíbrio.

No decorrer da assimilação e da acomodação, que ocorrem ao mesmo tempo, podemos considerar a atividade lúdica como uma ferramenta integradora no desenvolvimento do conhecimento, que permite que a criança expresse e compreenda o mundo no qual ela terá de se inserir e, possivelmente, o qual terá que transformar. Assim, podemos considerar que o

brincar é uma forma importante de intervenção no campo da saúde mental, contribuindo de maneira significativa para o desenvolvimento da cognição, da linguagem, da motricidade e da área social da criança.

O brincar aparece também definido como jogo na teoria piagetiana. Para Piaget existem três tipos de estruturas que caracterizam o lúdico: o jogo de exercício, jogo simbólico, e o jogo de regras. Cada um deles surge de acordo com a fase de desenvolvimento intelectual na criança.

O jogo de exercício é característico entre 0a2 anos, Segundo Steinle e Suzuki. (2009 P. 132) “Nele, a criança passa a maior parte do seu tempo explorando e manipulando objetos, motivado pelo prazer de explorar, fazendo uso de todos os esquemas sensório-motores de seu repertório.” Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc.

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A criança reproduz nesses jogos as relações predominantes no seu meio e assimila dessa maneira a realidade, Segundo Steinle e Suzuki. (2009 P. 133) “[...], visto que a brincadeira de casinha é muito presente e com ela as representações de vários papéis. Neste momento, a criança pode ser fada ou princesa, bruxa ou madrasta.”

O jogo de regras é caracterizado pela competição, ele consiste de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, é uma competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações, as regras.

As brincadeiras permitem à exploração de potencial criativo de uma seqüência de ações liberas e naturais em que imaginação se apresenta como atração principal, o que significa dizer por meio do brinquedo, a criança reinventa o mundo e liberam as suas fantasias.

Segundo RECNEI (1998, p.23).

[...]. Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam - se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

O jogo simbólico ou a brincadeira de faz- de- conta dá oportunidade de a criança fantasiar, permitindo que ela desenvolva autonomia a criatividade a imaginação e representação, o lúdico expresso em forma de brincadeira desenvolve a linguagem e a motricidade, exercitando a memória e outras funções cognitivas.

Segundo Craidy e Kaercher (2001, p.89).

Por envolverem extrema dedicação e entusiasmo, os jogos das crianças são fundamentais para o desenvolvimento de diferentes condutas e também para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimento. Podemos, então, definir o espaço do jogo como um espaço de experiência e liberdade de criação no qual as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesma e com os outros.

A brincadeira é algo natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil, ajudando para que o aluno possa se expressar através de atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, toda atividades que mantenham a espontaneidade das crianças. Brincando a criança desenvolve potencialidades, compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua e cria. A atividade lúdica é essencial, pois é responsável pelo desenvolvimento das atividades intelectuais da criança. Estas atividades não são apenas uma forma de entretenimento para as crianças brincarem e gastar energia, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

"O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando,

elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil". (Piaget 1998, p.160).

O brinquedo e a brincadeira traduzem o mundo para a realidade infantil, possibilitando a criança a desenvolver a sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade, além de aprender a socializar-se com outras crianças e com os adultos. A educação Infantil deve ser pensada como uma forma de levar as crianças a se desenvolver potencialmente, nas relações sociais, no desenvolvimento de seu pensamento, da imaginação, e no desenvolvimento físico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendeu então, por meio desta pesquisa que através da brincadeira possibilita a criança transformar as situações o espaço e os objetos em brincadeiras, isso possibilita que a criança possa usar sua imaginação podendo melhor compreender o mundo, melhorar suas relações com o outro além de desenvolver seu pensamento e seu corpo. Nas relações com o outro elas aprendem a diferenciar-se construindo sua identidade, pois a observação é uma das capacidades humana que auxiliam as crianças a construir um processo de diferenciação dos outros e conseqüentemente sua identidade. Portanto o brincar é peça importante para o desenvolvimento do "eu".

Nesse entendimento, a criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais vasto dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso. Pelo brinquedo, a criança projeta-se nas atividades dos adultos e procura ser coerente com os papéis assumidos. Amplia seu conhecimento e suas relações sociais.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Lei Darcy Ribeiro: Lei 9.394, de 1996: lei de diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Senado Federal, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3 v.: il.

CRAIDY, Carmem, M. e KAERCHER. Gládis E.P. da S. (org) **Educação Infantil: Pra que te quero?** Editora: Artimed Porto Alegre 2001.

FERREIRA, Maria Clotilde Rossetti (Org.). **Os fazeres na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2000

FERREIRO NETO, C. A. **motricidade e jogos na infância**. Rio de Janeiro: sprint, 2001.

FIDELS, Silvio Aparecido e TEMPEL, Monica. **Educação infantil uma proposta lúdica**. Editora Carlini caniato Cuiabá 2005.

LOPES Maria da gloria. **O jogo na educação criar fazer jogar**. 6. ed - São Paulo, Cortez 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros de, (org). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis Editora Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

Referencial curricular nacional para educação infantil, **formação pessoal e social** volume 2 Brasília 1998.

REZZI, Leonor e HAYDT, Celia Regina. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Editora ática São Paulo 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância**. Petrópolis editora Vozes, 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos, (org). **A Ludicidade como ciência.**
Petrópolis, RJ: editora Vozes, 2001.

STEINLE, M. C. B. e Suzuki, J.T.F. **educação da criança de 0 a 5 anos.** São Paulo: Pearson prentice Hall, 2009.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2003