

POSSIBILITANDO O EDUCAR: A VITALIDADE DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Antonia Aguiar de Carvalho¹

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade é reconhecida a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança, visto que a prática deve ser entendida não apenas como uma ação livre, mas deve por meio dela introduzir a intencionalidade educativa, privilegiando as expressões, desenvolvendo a imaginação, a percepção, os sentimentos e a resolução de problemas. A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) afirma esta ideia, acrescentando que as interações são primordiais para que se construa aprendizagens, favorecendo a socialização.

Desta forma, objetivamos por meio desta pesquisa refletir sobre a importância do brincar na Educação Infantil, assim como, seu reflexo no desenvolvimento da criança, tendo o educador a preparação para introduzir a intencionalidade educativa nas práticas pedagógicas. Buscando também, realizar estudos quanto a distinção de brinquedos e brincadeiras.

Para melhor aperfeiçoar as aprendizagens construídas através da Disciplina de Brinquedos, Brincadeiras e Práticas Lúdicas, do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual Vale do Acaraú, foi necessário a confecção e criação/adaptação de brinquedos e brincadeiras, considerando que quando manuseamos/produzimos, o processo de ensino-aprendizagem é mais significativo.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada foi de aspecto qualitativo, do tipo bibliográfica, que: implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções, atento ao objeto de estudo, e que, por isso, não pode ser aleatório (LIMA; MIOTO, 2007, p. 38). Tendo alguns estudiosos como suporte teórico, que fazem um apanhado das pesquisas de Bruner, Froebel e Brougere, que entendem o ato de brincar como representação da realidade, estando atrelado à cultura. Assim como MOYLES (2006), que traça um olhar sob o brincar sobre diversas perspectivas, como: cultural, de gênero e relacionado ao universo escolar.

Para a confecção dos brinquedos e brincadeiras sobre a temática proposta (Diversidade Religiosa), buscou-se a reutilização de caixas de papelão, garrafas pet, investindo em materiais como folhas impressas, EVAs, cola, folha dupla face, fita gomada, papel fotográfico e tesoura. Finalizando a construção de ganzás, caixinha da imaginação, quebra-cabeça, jogo da memória, quis e dominó.

Dando ênfase quanto a construção de brinquedos através de materiais de fácil acesso, oportunizando as crianças a participarem mais, tendo criatividade e autonomia. Destacando que é primordial direcionar o olhar para a temática: Diversidade Religiosa, por ser essencial no dia-a-dia da criança, afim que compreenda a força do respeito e a riqueza da diversidade, mas o foco desta produção está sobre o brincar e suas implicações na vida da criança.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA) - CE, antoniaaguiar1414@gmail.com;

DESENVOLVIMENTO

Segundo Froebel (Apud KISHIMOTO, 2014) o sentido de brincar se moldava conforme a época e o contexto social, sendo permeado por muito tempo como ato de recreação. Mais adiante, a brincadeira é considerada facilitadora da aprendizagem, possibilitando ao professor utilizar-se de métodos lúdicos que desenvolvam a oralidade, e ensinamentos diversos, resgatando jogos de tempos passados.

A brincadeira por meio da liberdade proporciona felicidade e relaxamento, possibilitando o exercício do autoconhecimento. O brincar influencia diretamente no desenvolvimento, sendo assim, a criança que brinca pode tornar-se um adulto com mais habilidades, já que esta prática é altamente séria e relevante. No entanto, esse ato se aperfeiçoa na medida em que há uma mediação pedagógica, vinculada a uma intervenção familiar. (FROEBEL, Apud Kishimoto, 2014)

A brincadeira como ato representativo, possibilita a compreensão do mundo por meio da imitação. Do mesmo modo, ainda de acordo com o autor, através dela pode ser desenvolvida a linguagem. Bruner (Apud Kishimoto, 2010) também faz referência ao jogo de papéis, enfatizando a brincadeira como fundamental para o desenvolvimento cognitivo, acelerando a aprendizagem da linguagem e a solução de problemas.

Para Bruner (Apud Kishimoto, 2010), a descoberta das regras acontece por meio da interação com adultos, que em constante execução desencadeia autonomia na criança para modificar as instruções vigentes. Segundo Brougere (Apud KISHIMOTO, 2010, p. 9) “O jogo é também, uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta”.

O ato de brincar tem uma relação direta com o contexto vivido pelo indivíduo. Sendo assim, Bruner (Apud Kishimoto, 2010) assinala que sua utilização reflete os valores vivenciados em cada cultura, refletindo na vida adulta da criança. Isso é reforçado por Brougere (2004, P. 247, 248) que afirma: “Nossas crianças são produtos da sociedade em que elas vivem”, ficando condicionadas à realidade, sendo alienadas pela sociedade.

A sociedade brasileira vive nos moldes do capitalismo, alimentada pela busca do lucro e consumismo. Desde muito cedo somos influenciados a comprar, principalmente através dos meios de comunicação (televisão, internet, rádio e etc), que transmitem uma realidade distante da massa popular. Desta forma, os brinquedos são produzidos com o objetivo de criar na criança a necessidade de possuí-los.

Segundo Brougere (p. 251, 2004): “Pode ser que o brinquedo tenha para a criança o significado transferido posteriormente para outros sinais exteriores de riqueza nos adultos”, ficando notório que o brinquedo não é somente um mero objeto para diversão, mas pode vir a significar uma representação de status. Os brinquedos influenciam as crianças para uma realidade intencional, o meio a qual está inserida não faz parte de suas escolhas, podendo vir a tornar-se um adulto com privações. Porém, a maneira pelo qual a criança interpreta as vivências se dá de forma diferenciada, sendo assim, o meio não é totalmente determinante para seu desenvolvimento.

Comumente, a brincadeira é vista de forma superficial, tida como um ato de recreação, precisando ou não de brinquedos, onde as crianças se utilizam de bastante criatividade, fazendo representações dos seus desejos. No entanto Brougere (2004, p. 256, 257) afirma que para conceituar a brincadeira é “preciso de uma análise mais refinada para compreender a lógica específica de uma ação lúdica com o brinquedo [...]”.

Já quando se refere do brinquedo, este tem influências culturais, sendo um instrumento da brincadeira (ações que vêm sofrendo inovações, passadas de gerações em gerações). Os brinquedos são objetos com significados do mundo adulto ou fantasiosos, lúdicos, alguns com intencionalidades competitivas, refletindo na construção do eu na criança.

É preciso percebermos quão necessário é o brincar na vida das crianças, visto que permeia uma fase de liberdade, de descoberta do mundo, enquanto a criança brinca, imita o universo dos adultos, mas não existe uma consciência formada das realidades, permitir que vivam essa fase é permitir que sejam adultos mais conscientes e maduros.

Smith (2006) enfatiza a influência do brincar no desenvolvimento de habilidades sociais, intelectuais, criativas e físicas. Realmente, pensemos que na maioria das vezes a criança está se direcionando a alguém, estabelecendo interações sociais, que favorecem a melhora na oralidade, em movimentos coordenados, o respeito as diferenças, dependendo da idade já pode haver uma exploração na construção de valores.

É válido complementar que as práticas divertidas e educativas trazem benefícios a dimensão intelectual, nas quais as crianças no ato de imitação, constroem conceitos, desempenham diferentes papéis, aumentam seu repertório de palavras, influenciando na expansão do pensamento. Essas vivências movimentam os corpos, favorecendo o autoconhecimento, as capacidades de exercitar movimentos mais coordenados, produzindo resultados na escrita, no desenhar, nas capacidades singulares (SMITH, 2006).

Há uma discussão a partir do brincar livre e sob o olhar e intervenção do adulto, na perspectiva de apontar para melhor empenho na aprendizagem, fazendo-se necessário compreender que devemos sim deixar a criança se expressar, mas é de fundamental importância que haja um adulto para realizar intervenções oportunas, explorar as ações exercidas pelas crianças, valorizando e buscando tornar educativo cada momento. Como afirmou Smith: “(...) os educadores têm um papel-chave a desempenhar: ajudar as crianças a desenvolver o seu brincar. O adulto pode, por assim dizer, estimular, encorajar ou desafiar a criança a brincar de formas mais desenvolvidas e maduras” (2006, p. 30).

A nossa visão sobre o brincar sofre influências de fatores e crenças culturais, as brincadeiras passam por transformações com o tempo, havendo uma enorme variedade de conceitos e tipos de brincadeiras, mas é comum ser associada a ideia que é uma experiência prazerosa, sendo uma atividade dominante e intrínseca nas crianças. (CURTIS, 2006)

Outra vertente inquietante é como os pais reconhecem o brincar. É comum permitir e defender que os filhos devem brincar, mas nem sempre acreditam que é uma forma eficaz de aprender. Curtis (2006) traz uma ideia que nos países industrializados, as crianças têm pouco tempo para o brincar livre, por muito se envolver em atividades extracurriculares, como: aulas de balé, ginástica e música. Refletindo sobre realidades mais próximas, de um país subdesenvolvido (Brasil), há casos assim, mas o que predomina é o brincar para se ocupar, ou o não brincar para se envolver em tarefas mais elaboradas que exigem responsabilidades, interferindo na fase da infância de forma negativa.

É enriquecedor que o adulto, educador, se permita aproximar das ações das crianças, objetivando mais do que orientações, mas ouvindo e analisando as evidências de aprendizagem, focando em propostas significativas. Como se faz necessário a prática de direcionar perguntas a criança, visto que terá que processar informações, aperfeiçoando cada vez mais a oralidade, possibilitando uma avaliação do desenvolvimento. Como afirma Abbott: “O brincar fornece oportunidades para uma cuidadosa observação das crianças em atividades que elas mesmas escolheram e que são relevantes e significativas para elas” (2006, p. 100).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pondo em prática os estudos, foi viável a construção de brinquedos e criação/adaptação de brincadeiras que se relacionassem à Diversidade Religiosa. É essencial reconhecer que para a consolidação de educadores qualificados e reflexivos, a temática proposta é de suma importância, visto que impulsiona a aprimorar nossa didática, até mesmo por se tratar de uma vertente que não é foco na aprendizagem das crianças, quanto aos conteúdos curriculares.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

Tendo ciência da amplitude de crenças e suas características, foi viável selecionar três religiões: Cristianismo, por ser presente no cotidiano da maioria, porém pouco esclarecido; Umbanda, por ser caracterizada de forma equivocada, gerando assim o preconceito; e por fim, o Budismo, que ao contrário dos outros, é desconhecido pela grande maioria. Seguindo reflexões a respeito dos brinquedos e brincadeiras, foi pensado em atividades que englobassem as três religiões, afim de possibilitar comparações de suas diferenças e semelhanças.

Com auxílio dos meios tecnológicos e apoio literário, foi elaborado três brinquedos: um quebra-cabeça, contendo as imagens de líderes religiosos, objetivando iniciar com as crianças reflexões sobre a origem e características básicas das crenças; um jogo da memória, com imagens de deuses, objetos utilizados em rituais e santos, com o intuito de referenciar as principais simbologias e um dominó, tendo de um lado nomeações e do outro símbolo, visando o aprimoramento dos conhecimentos obtidos.

Para elevar os conhecimentos a respeito da temática, foi elaborado três brincadeiras: a construção de um Ganzá, instrumento musical utilizado em rituais da Umbanda, que posteriormente seria utilizado em outra brincadeira (roda), objetivando exercitar a autonomia e criatividade; o outro seria o jogo de Quiz, contendo perguntas básicas dentro de uma caixa, referentes às religiões, pensado para que a turma seja dividida em dois grupos, fortalecendo as interações, o trabalho em equipe e a atenção, já o último denominado de “caixinha da imaginação: conhecendo as religiões”, contendo diversas simbologias, afim de possibilitar o reconhecimento e a associação, sendo realizado em roda ao som do Ganzá.

É importante ressaltar que para haver vivências com estes brinquedos e brincadeiras, seria necessário realizar algumas aulas esclarecedoras sobre o assunto, no intuito de explorar o que já sabem e construir uma nova visão, desconstruindo a ideia de imposição religiosa, trabalhando o respeito à diversidade. Sendo importante esclarecer que ao explorar a diversidade religiosa não se busca a conversão das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, o brinquedo e a brincadeira exerce considerável importância na vida da criança, devendo ser estimulado diariamente na escola e na família. A escola em especial, dispõe de apoio pedagógico direcionado para intervir devidamente na dinamicidade do educar, precisando proporcionar brincadeiras educativas, trabalhando cotidianamente: a interação, a diversidade, a autonomia, os valores e o autoconhecimento.

Sendo assim, a pesquisa possibilitou aprimorar os conhecimentos, desmistificando a ideia de que brincar é apenas um ato recreativo, mas um fator que favorece o desenvolvimento integral da criança, quanto às interações, a liberdade de pensamento e criatividade para representar as realidades e construir sua personalidade.

A produção foi essencial para ter acesso à um universo de indagações e esclarecimentos, já que para a elaboração das atividades, foi primordial aprofundar nas pesquisas e refletir sobre os desdobramentos religiosos. Em alguns momentos a dificuldade de compreensão prevalecia, ficando notório quão desafiador é incluir a temática religião, até porque, há uma prevalência do cristianismo em nossa sociedade, por um fator cultural.

REFERÊNCIAS

BROUGERE, Gilles. **Brinquedos e companhia**. São Paulo; Cortez, p. 247-259, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Bruner e a brincadeira**, p. 139-151, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil**, p. 59-75, 2014.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular-BNCC**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>> Acesso em: 05. Jul. 2019.

MOYLES, Janet R. e Colaboradores. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SASSO DE LIMA, Telma Cristiane; TAMASO MIOTO, Regina Célia. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico**: a pesquisa bibliográfica. Revista Katálysis, v. 10, 2007.

SCHERER, burkahard. **As Grandes Religiões**: temas centrais comparados. Editora Vozes, 2005.