

A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO, DA BRINCADEIRA E DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

The Importance of toys, play and games in childhood education

Walcyamar Souza Aleixo de Moura¹
Laboratório de Biodinâmica do Movimento Humano, Universidade Federal do Amazonas
(UFAM), Manaus, Amazonas, Brasil



Carrinho de rolimã.

*Os olhos do menino faíscam,
chispam,
cospem fogo
de alegria,
enquanto o carrinho,
uma tábua de madeira
com rodas de rolimã.
escorrega pelas calçadas,
pelas ladeiras,
sem eira nem beira
pelo azul do dia.*

Roseana Murray

Resumo

O presente artigo tem por finalidade contemplar, sucintamente, aspectos significativos da ludicidade para a educação infantil e da importância do brinquedo, da brincadeira e do jogo na construção da personalidade, da autoestima e da criatividade da criança e de seu desenvolvimento emocional, afetivo, social, cognitivo e motor integral, axiomáticamente sustentado no processo de ensino e aprendizagem na escola.

Palavras-chave:

jogo; brinquedo; brincadeira.

Abstract:

The purpose of this article is to briefly contemplate significant aspects of playfulness for early childhood education and the importance of toys, games and play in the construction of the child's personality, self-esteem and creativity and his emotional, affective, social development, cognitive and integral motor, axiomatically supported in the teaching and learning process at school.

Key words:

game; toy; Just kidding.

1. Professor Doutor, Faculdade de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal do Amazonas, Brasil

1. Introdução

O jogo é um fenômeno universal, presente em todas as épocas e civilizações. A permanência do lúdico em todo o percurso histórico e civilizacional, no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um bom indicador da sua importância (MOURA, 2020). Um dos sentidos do jogo é saciar e preencher nosso desejo interno de sempre continuar brincando, enfrentando desafios e principalmente com desejo maior de vencer, atitude explícita durante a vida. O historiador e linguista holandês Johan Huizinga (1872-1945), já afirmava, desde 1938, que todas as atividades humanas, incluindo a filosofia, a guerra, a arte, as leis e a linguagem, podem ser vistas como resultado de um jogo, porque, para ele, a ideia de jogo é central para a civilização. Segundo (HUIZINGA, 2001) o jogo é definido como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. Para Schiller e Herbert Spencer a teoria do jogo, tanto a animal quanto a humana, era o resultado de uma descarga de “energia excedente”. Para o filósofo e poeta alemão Schiller o jogo “era gasto disparatado de energia exuberante”, pois ele acreditava que isso tudo poderia ser observado nas ações de pássaros, animais e insetos e também nos jogos de imitação do homem (SCHILLER, 1875 apud COURTNEY, 2006, p. 20). Segundo Schiller o animal tem mais energia do que o necessário para realizar suas atividades e a energia excedente ele gasta com jogos e brincadeiras. O autor afirma que as crianças e animais de pequeno porte não se preocupam com autopreservação, pois são protegidos pelos pais e por isso usam toda sua energia excedente em jogos. Huizinga destaca a função significativa do jogo, demonstrando que esse não é apenas um fenômeno fisiológico nem um reflexo psicológico, pelo contrário, ele traz consigo os elementos que transcendem as necessidades imediatas e que transferem significado para a ação. Assim, a expressão de prazer, angústia, dor, desespero, alegria, ou seja, esse misto de sensações e emoções estampada no rosto do jogador e em suas ações não poderá jamais ser explicado apenas através da biologia, por isso devemos sempre compreender o jogo como algo que pode até mesmo ser conceituado, entendido ou explicado, mas que sem dúvida exerce sua função cultural em todas as sociedades. Para que um jogo realmente possa se caracterizar como tal, existem particularidades que devem sem dúvida serem explicitadas, todas essas características baseadas em Huizinga e em sua obra devem ser sempre destacadas de acordo com a ordem em que são apresentadas: primeiro o jogador precisa querer jogar, ou seja, deve haver no participante do jogo uma voluntariedade. O segundo aspecto é o tempo, pois o jogo deve ser compreendido como uma atividade temporária com início, meio e fim. O jogo não faz parte da nossa vida “real-comum” e, por isso, deve ser entendido como um momento de evasão e fuga temporária da realidade. O jogo representa uma ruptura ou uma suspensão momentânea da rotina e da seriedade do cotidiano e da realidade do jogador através do jogo. Para Huizinga, a seriedade é o oposto do jogo, pois o significado de seriedade é definido pela negação do jogo, ou melhor, é a ausência da brincadeira e sua

relação direta com a espontaneidade e liberdade do jogo pelo simples prazer de jogar (HUIZINGA, 2001). O jogo antropológicamente é parte integrante da cultura de todas as sociedades existentes e das que o tempo sucumbiu, nasceu da espontaneidade lúdica das civilizações de todos os povos conhecidos que jogavam por prazer sem interferência ou mediação entre “jogo e jogador” em uma relação de dualidade e harmonia inseparável em que um depende da existência do outro. O fenômeno “jogo” deve ser compreendido na perspectiva sistêmica e complexa, em que seu ambiente (contexto) decidirá o que é ou não jogo, evidenciando a predominância da subjetividade em detrimento da objetividade, caracterizando estado de jogo, sendo esta a condição em que o jogador se encontra ao ser envolvido e se envolver com o jogo (SCAGLIA, 2005; 2011 apud SCAGLIA, 2013). O jogo se apresenta ao jogador como a possibilidade dele (jogador) poder ter vários tipos de experiências sem que corra riscos reais, onde é possível que ele brinque e desenvolva suas atividades cognitivas em um universo lúdico, em que não existe a força e o peso da realidade, o jogador pode se sentir temporariamente, afastado da realidade em que vive e “viver” de modo seguro em outro mundo que lhe dá prazer. Essa prática de imersão do jogador “de estar no jogo” é o que caracteriza o jogo. O jogo é um fenômeno polissêmico, sendo objeto de estudo e investigação em diferentes áreas do conhecimento humano, trazendo contribuições significativas, tanto sobre uma compreensão ampla no âmbito da transdisciplinaridade do fenômeno, como no plano das fronteiras disciplinares (SCAGLIA, 2003 e REVERDITO, 2011 apud SCAGLIA, 2013).

2. Desenvolvimento

O jogo, o brinquedo e a brincadeira são atividades consideradas fundamentais no desenvolvimento da criança como ferramenta de apoio no processo de ensino e aprendizagem educacional, permitindo que a criança possa construir, experimentar, aprender e demonstrar toda sua criatividade. Durante as brincadeiras, a criança se constrói, experimenta, pensa, aprende a dominar a angústia, a conhecer o próprio corpo, a compor sua personalidade e é nessa hora que ela exprime toda sua criatividade (NICOLETTI e FILHO, 2004). A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer faixa de idade e não pode ser vista apenas como uma simples diversão. O desenvolvimento dos aspectos lúdicos facilitam sobremaneira a aprendizagem e o desenvolvimento biopsico-social, colaborando para uma boa saúde física e mental, facilitando assim os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 1999). O jogo é sem dúvida um quebra-cabeça... não é como se pensava, simplesmente um método para avaliar tensões ou conflitos competitivos. Também não é apenas uma atividade que “prepara” a criança para o mundo, mas uma atividade real para aquele que brinca. Verdadeiramente, brincamos, sem precisarmos, em absoluto, saber o que o jogo ou a brincadeira significa (BECKEMKAMP e MORAES, 2013). Por meio da ludicidade a criança se relaciona com o outro e aprende a ganhar e perder, a aceitar as frustrações e expressar suas emoções. Qualquer atividade que cause uma experiência positiva, divertida e prazerosa vivenciada e que nos dá prazer em executá-la pode-se chamar de lúdica, sendo capazes de contribuir para o convívio social na escola e na sociedade (SANTOS, 1999). O ato de brincar faz parte do esforço infantil para compreender o mundo e sua realidade. A menina que cuida de sua boneca, imita a mãe; as crianças que brincam de

trabalhar com os pais, estão, na verdade, tentando entendê-los, em princípio como pessoas, mas também por suas ocupações, identificando seus atos e se relacionando ao ambiente em que vivem (GARCIA e MARQUES, 2001). O jogo é a atividade primordial da infância e ao mesmo tempo espontânea, prazerosa e criativa, elaboradora de situações do ambiente real. É uma linguagem infantil e uma das principais formas de relação da criança consigo mesma, com seus pares e objetos do mundo que a rodeia (MARIOTTI, 2004). Segundo (MURCIA, 2005), o jogo é um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e socializador por excelência. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição de aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre respeitando o princípio motivacional. As escolas necessitam cultivar a espontaneidade, o diálogo, a liberdade e a convivência em grupo, as crianças geralmente não brincam sozinhas, sendo inequívoco afirmar que o jogo proporciona as oportunidades necessárias para que ela possa pensar, falar, se expressar e combinar momentos de brincadeiras livres e atividades orientadas pela escola (KISHIMOTO, 1998). Os jogos fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade; educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente; antes disso é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo (PIAGET apud WAJSKOP, 1995). O jogo, para as crianças, têm uma importância muito grande, pois é através dele que podem aprender sobre diversos aspectos considerados importantes para o desenvolvimento humano. De acordo com (KISHIMOTO, 1998) o jogo, o brinquedo e as brincadeiras acabam sendo termos que se misturam e por alguns momentos se confundem, porque o jogo possui uma pluralidade de sentidos. “O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e percepção do lugar.” Ainda segundo (KISHIMOTO, 1998) o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte da brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança”. Ressalta ainda que o brinquedo é outro termo indispensável para compreender este campo. Diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e não havendo determinação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regra que organiza sua utilização.



Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são utilizados principalmente pela educação infantil e nos últimos anos a concepção de jogo, brinquedo e brincadeira sofreram várias mudanças, no passado as brincadeiras eram mais voltadas para socialização e com o objetivo de estreitar os laços coletivos. Como afirma (CHAVES, 2014), “observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos”.

Para Vital Didonet, especialista em Educação Infantil e políticas públicas: “É uma verdade que o brinquedo é apenas o suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações (...). Se a criança gosta de brincar, gosta também de brinquedo. Porque as duas coisas estão intrinsecamente ligadas”. Didonet afirma ainda que é necessário passar as informações e conhecimentos sobre a importância do brinquedo para a criança e o significado para o seu desenvolvimento afetivo, social, cognitivo e físico. Durante a pré-escola ou em idade escolar, as habilidades conceituais da criança são ampliadas pelas brincadeiras, pelo brinquedo e pelo jogo, e, portanto, do uso da imaginação. Segundo ele, ao brincar, a criança está sempre acima da própria faixa de idade, acima de seu comportamento diário, maior do que sua realidade. Assim sendo, quando a criança imita os mais velhos em suas atividades culturalmente e/ou socialmente padronizadas, ela gera oportunidades para seu próprio desenvolvimento intelectual (VYGOTSKY, 1991). Sendo assim o jogo lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Para (LEIF, 1978), o “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa”. O brincar não visa somente à busca do prazer, ele está ligado também aos aspectos do desenvolvimento físico e da atividade simbólica. O aspecto físico abrange as habilidades motoras e sensoriais que a criança necessita desenvolver para sobreviver e adaptar-se, enquanto o desenvolvimento das habilidades linguísticas, cognitivas e sociais pode ser observado pelo brincar simbólico. Pelo faz-de-conta, as crianças testam e experimentam os diferentes papéis existentes na sociedade e, com isso, desenvolvem suas habilidades. Com o avançar da idade o faz-de-conta declina e começam a aparecer brincadeiras que imitam cada vez mais o real com a introdução dos jogos com regras (CORDAZZO e VIEIRA, 2008). Segundo (FREIRE, 2007), as habilidades motoras precisam ser desenvolvidas, porém devem estar claras quais serão suas consequências do ponto de vista cognitivo, social e afetivo. Sem se tornar apenas auxiliar de atividades interdisciplinares, a educação física escolar precisa garantir que as ações físicas e as noções lógico-matemáticas que a criança usará nas atividades escolares e também fora da escola possam se estruturar adequadamente. As brincadeiras, os brinquedos e os jogos na educação física escolar não são as únicas soluções para os problemas pedagógicos, mas diante das características da criança na primeira infância, não há por que não valorizá-las. Se o contexto for significativo para a criança, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos como qualquer outro recurso pedagógico, tem consequências importantes em seu desenvolvimento.



Fonte: Quadro de Ivan Cruz, Bibliotecas Públicas Municipais de Guarulhos, São Paulo Disponível

em

<https://www.biblioguarulhos.com.br/2018/09/projeto-poesia-as-2asfeiras_24.html>

Acesso em 14/04/2021

3. Conclusões

Existem jogos, brincadeiras e brinquedos que hoje conhecemos por passarem de gerações em gerações. Possuem várias origens e ao longo dos tempos participaram de várias etapas do desenvolvimento cultural do nosso país. Hoje, essas brincadeiras, brinquedos e jogos fazem parte da cultura do nosso povo e são integrantes do folclore brasileiro em todas as regiões do Brasil, marcando assim os diversos períodos por aqui vividos de todos aqueles que quando criança e/ou adolescente brincaram e jogaram nos campos, nas cidades, nas ruas e nas escolas ao longo dos tempos em todos os espaços disponíveis nos mais distantes lugares, construindo seu universo e trazendo para sua realidade um mundo imaginário para a exteriorização de seu potencial criativo em benefício da construção de sua personalidade e de sua integração social e afetiva para um mundo melhor de se viver.

Referências Bibliográficas

BECKEMKAMP, Daiana e MORAES, Marcos. **A utilização dos jogos e brincadeiras em aula: Um importante ferramenta para os docentes.** EFDeportes, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 18, nº 186, nov. 2013.

BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE GUARULHOS. Biblioteca Monteiro Lobato, São Paulo. **Projeto Poesias às 2as Feiras.** Disponível em: <https://www.biblioguarulhos.com.br/2018/09/projeto-poesia-as-2asfeiras_24.html> Acesso em: 14 abr. 2021.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís Vieira. **Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar. Psicologia Reflexiva Crítica.** Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 365-373, 2008.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro & pensamento.** Editora Perspectiva. São Paulo, 2006.

CHAVES, Isabelle Cristine Gutierrez. **Tecnologia e Infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças.** Maringá: Paraná, 2014.

GARCIA, R. M. R.; MARQUES, L. A. B. **Aprendendo a brincar.** Porto Alegre, RS: Novak Multimídia, 2001.

GAZETA DO POVO. **10 brincadeiras de rua que faziam a gente feliz!** Disponível em

<<https://www.semprefamilia.com.br/blogs/milnovecentosebolinha/10-brincadeira-s-de-rua-que-fazi-am-a-gente-feliz/>> Acesso em 12 abr. 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva. 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira**. 14. ed. São Paulo: Cortez. 2017.

LEIF, J. **O Jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

MARIOTTI, Fabián. **A recreação, o jogo e os jogos**. Rio de Janeiro: Shape, 2004.

MOURA, Walcymar Souza Aleixo de. BIUS - Boletim Informativo Unimotrisaúde em Sociogerontologia. **Teoria Geral dos Jogos Esportivos Coletivos para uma Metodologia de Ensino do Jogo**. Manaus, UFAM. v. 19, no 13, jun. 2020.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NICOLETTI, Angelita A.M e FILHO, Raulito R.G. **Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico**. 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SCAGLIA, Alcides José. **O ensino dos jogos esportivos coletivos: As competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico**. Porto Alegre: Movimento, v.19, nº. 04, p. 227-249, out-dez; 2013.

CRUZ, Ivan. **O Folclore Brasileiro: Jogos Folclóricos, Brincadeiras e Regiões**. Disponível em: <<https://ofolclorebrasileiro.files.wordpress.com/2014/08/jogos-brincadeiras.jpg>> Acesso em 12 abr. 2021.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. 4. ed. Tradução de José Cipolla Neto e outros. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de pesquisa. São Paulo. n. 92. p. 62-69. 1995.

Endereço para Correspondência:

Walcymar Souza Aleixo de Moura
Av. General Rodrigo Octávio Jordão Ramos, 6200. Coroado I
69.080-900 Campus Universitário – Setor Sul
Faculdade de Educação Física e Fisioterapia
Universidade Federal do Amazonas
Manaus – Amazonas Brasil
E-mail: spiderwmoura@ufam.edu.br - spiderwmoura@gmail.com