



O BRINQUEDO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS

Tania Maria Cheiran - Universidade Tecnológica Federal do Paraná -
taniamariafoz@hotmail.com

Professor Carlos Laércio Wrasse - Universidade Tecnológica Federal do Paraná -
carlosl@utfpr.edu.br

Linha de Pesquisa: Bibliográfica

RESUMO

O objetivo da elaboração deste artigo é demonstrar resultados obtidos através de estudos e pesquisa, por ocasião do término do Curso de Especialização em Educação: Métodos e técnicas de Ensino. No processo de busca de ampliação de um conhecimento que possa somar, a educação através da aplicação das ciências nela intrínseca, demonstra a necessidade de se ultrapassar as barreiras e dificuldades inerentes da ação educativa, como início de um caminho que produza novas aprendizagens. Nessa perspectiva que busca diferenciados instrumentos pedagógicos, encontramos o jogo e a brincadeira como componentes desse sistema, onde o crescimento da criança é proporcionado pela constante busca do saber. Utilizar essa prática pedagógica leva a criança a aprimorar, ampliar e desenvolver habilidades cognitivas, psicomotoras e afetivas dentro do cotidiano escolar, estabelecendo relações que produzam a percepção do fazer, e do compreender, trazendo às séries iniciais, princípios metodológicos que colaborem no seu desenvolvimento como ser humano, da inteligência e, de várias abordagens com alta relevância na construção do conhecimento infantil.

Palavra chave: aprendizagem, brincadeira, criança.

1 INTRODUÇÃO

Através dos registros históricos vimos que no período da pré-história a recreação infantil praticamente não existia, essa prática era apenas um reflexo das ações dos adultos.

Na Grécia antiga encontramos um momento de cultuação ao corpo, os gregos eram fortes e valentes e houve grande desenvolvimento de atividades esportivas e físicas. A origem das lutas, corridas de cavalos montados, lançamentos de discos, entre outros, são marcas desse período. As atividades recreativas contam ainda apenas com a participação adulta.

Em junho de 1840 vimos que através do Pedagogo Friedrich Froebel (1782-1852), começa uma preocupação em cuidar da criança, como se fosse uma flor, para desabrochar suas habilidades, e são criados os espaços denominados Jardim de Infância, onde recebem um tratamento diferenciado e passam a serem orientadas a desenvolver habilidades como jogos, pintura, música, desenhos e outros.

No Brasil essa ideia chega na década de 1870, e começa sua aplicação numa sala de jardim de infância aberta, que funcionava junto a uma igreja protestante americana instalada em São Paulo. Essa iniciativa trouxe inspiração a outras duas: no colégio Menezes Vieira (Rio de Janeiro/1875) e no Caetano de Campos (São Paulo/1896), que trouxe a adaptação da pedagogia de Froebel para a realidade brasileira.

Diante do exposto, foi avançando as descobertas dos benefícios da recreação infantil e, que é fundamental a importância do brincar em ambientes escolares, pois o ato por si só, encontra-se presente em vários momentos que compõem o pleno desenvolvimento do ser humano. As representações fortalecem o faz-de-conta, trazendo o futuro para o presente e transformando o sonho em realidade. O jogo e a brincadeira utilizam o simbólico e o imaginário para demonstrar situações reais, fazendo a criança aplicar conceitos e tirar conclusões dentro do âmbito proposto.

Através das atividades lúdicas a criança vai construindo seu vocabulário linguístico e psicomotor, na espontaneidade torna-se criativa, e essas atividades também demonstram a cultura lúdica dos povos. O brinquedo é a ferramenta que traduz a realidade infantil, é suporte que a ajuda a crescer de modo saudável nas áreas físicas, social, intelectual e emocional.

Tendo em vista essas abordagens e observações que concluem o benefício e ampliação do desenvolvimento infantil com do uso do lúdico, tentaremos demonstrar as contribuições e mudanças inerentes a esse processo, tendo como objetivo geral verificar a presença e utilização da ludicidade como instrumento pedagógico nas séries iniciais, e qual a importância dessa prática na visão dos professores.

Como objetivos específicos temos:

- Demonstrar a importância da utilização do lúdico no cotidiano escolar
- Fomentar a utilização de brinquedos simples e tradicionais.

- Demonstrar o valor cultural da brincadeira.
- Verificar como essa ação está presente em sala de aula e ambiente escolar.

Nesta perspectiva, a metodologia escolhida, um questionário com 08 perguntas simples onde os professores diretamente ligados à docência nas séries iniciais poderão opinar sobre essa prática em seu cotidiano, contribuindo para obtenção dos resultados almejados.

Ressaltamos ainda, que através de observação feita durante o período em que a escola abriu a possibilidade de execução desse trabalho, foi possível constatar que os professores envolvidos nesse processo, trazem uma bagagem que lhes permite ver no modo participativo e na interação, uma aprendizagem incidental, pois o professor como membro participante desse jogo, ajuda na formulação e solução de respostas e, fazendo com que todos possam utilizar a imaginação e a criatividade, através da individualidade, para num todo, chegar a conclusões brilhantes sobre a aplicação de jogos e brincadeiras como instrumento pedagógico, a relevância dessa utilização prática no desenvolvimento de fatores como criatividade, equilíbrio, coordenação e a comunicação entre os alunos.

E, também sobre a aplicação de brincadeiras simples, em razão das dificuldades encontradas pelos professores de recursos disponíveis, da falta de espaços como brinquedoteca, destinados especificamente para desenvolver brincadeiras. Os professores como seres adultos e experientes, podem compreender e interpretar os significados que as crianças dão as suas experiências, e intervir de forma enriquecedora, para clarificar o objetivo a ser atingido através do jogo proposto.

Psicólogos contemporâneos (Piaget, Wallon, Wygotsky, etc.) também valorizam o brincar infantil, destacando o papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano (maturação e aprendizagem); embora os enfoques tenham diferenças significativas, seja na dimensão que cada um atribui ao jogo, seja em relação ao seu surgimento no processo evolutivo humano.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As crianças precisam encontrar na escola pessoas e conhecimentos que lhes favoreçam a construção de significados ampliados para a vida. O trabalho escolar deve afetar as crianças – afetar no sentido de mobilizá-las pelo afeto, que nos transforma, nos modifica, fortalecendo a nossa dimensão humana, simbólica. Não faz sentido uma escola que fragiliza que cria desafetos. O que não nos afeta não promove mudanças em nós, já que aprender é mudar (GOULART, 2007, p. 81)

Através dos tempos a criança foi vista como uma página em branco, que vivia à sombra dos adultos sem nenhum tratamento especial. Na sociedade medieval a criança não teve uma passagem expressiva, os valores e sentimentos praticamente inexistiam. A criança era vista como um adulto de forma reduzida.

No Século XVII, num processo lento, as crianças passam a ser vistas como seres com particularidades especiais, sua estrutura física, sua linguagem, e que precisavam ser reconhecidas como tal. Começa uma preocupação com a formação moral da criança. A afeição começa a tomar um lugar nas famílias e conseqüentemente a preocupação dos pais com os filhos.

A grande marca da família moderna é a afetividade, e esse processo fez profundas transformações sobre a visão e as necessidades das crianças, mudaram os sentimentos relacionados a essa fase onde a construção da vida está relacionada em aprender sobre vários aspectos, e que entre eles está o brincar, o fazer de conta, que constrói alicerces eternos no caráter do ser em construção.

A brincadeira por ser um fator inerente ao ser humano, e na infância a criança ultrapassa seus limites, deixa fluir sua liberdade e imaginação, criando ainda um ambiente de socialização e respeito, e também oportunizando a mediação do professor no direcionamento dessas ações onde se busca entender a dimensão do comportamento humano através de intervenções pedagógicas que venham revitalizar esse processo.

Este artigo busca discutir a importância do uso de brincadeiras e jogos nas séries iniciais, objetivos relevantes como a consolidação de valores culturais, dentre outros.

Diante disso Rousseau (1762) afirma que, a educação não deve ser um processo artificial e repressivo, mas um processo natural, de acordo com o desenvolvimento mental da criança e que levasse em consideração suas tendências inatas, os interesses pedagógicos centralizados no aluno, onde o professor orienta o saber.

Ronca e Escobar (1980) afirmam que os “jogos e simulações não são brinquedos que o educador possa usar para criar um clima gostoso em sala de aula”. Para eles os jogos e as simulações devem estar presentes no planejamento de ensino, visando uma situação de aprendizagem clara e específica.

Entretanto, o educador deve usar sua inventividade, após uma observação carinhosa do aluno, para criar seus próprios jogos, de acordo com os objetivos de ensino- aprendizagem que tenha em vista e de forma a adequá-los ao conteúdo a ser estudado, procurando despertar em seus alunos, por meio de jogos, o espírito de cooperação e de trabalho conjunto, para alcançar metas comuns.

No simples ato de brincar a criança está incorporando, naturalmente, valores, conceitos e conteúdos.

Segundo Vygotsky (1989) “a imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente que não está presente na consciência das crianças muito pequenas. Ela surge primeiramente em forma de jogo, que é a imaginação em ação”. A imaginação em ação, ou brincadeira, para o autor, é o primeiro passo da criança rumo ao conhecimento.

Conforme o psicanalista Winnicott (1975) a criança manipula fenômenos externos a serviços do sonho e internaliza esses fenômenos escolhidos com significados e sentimentos oníricos. Ele ainda reitera a importância do brincar na formação do indivíduo e da influência na formação do caráter, assim como o desenvolvimento da criatividade. “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu” (WINNICOTT, 1975, p.80).

Esta citação nos mostra que existe uma relação interna entre o ato de criar humano e a ação do brincar, e a grande importância, para entendermos

que a criação está ligada às atividades lúdicas, ou ao brincar simplesmente, sem tarefas formais e racionais, ratificando a possibilidade que a brincadeira fornece a possibilidade de ampliar e associar livremente as ideias e pensamentos, sensações e impulsos.

Para Froebel (1912c), concepção de brincadeira se resume, em:

(...) a brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. A criança que brinca sempre, com determinação auto – ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto – sacrifício para a promoção de seu bem e de outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério, e de profunda significação. (FROEBEL, 1912c. p.55)

Conforme o autor, o brincar é um processo de humanização, e sua pedagogia de formação através dos dons e ocupações, com atividades livres e espontâneas, é responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo, e também transformando e criando novos significados.

Por isso, é importante fomentar, na escola, o bom uso do tempo livre, a importância da boa utilização do lazer, que deverá ser formativo e qualitativo, dando uma preparação para a criança a aprender usar de maneira correta o tempo, independente do nível socioeconômico, usufruindo das contribuições que a visão moderna nos dá dessas possibilidades, preparando-o para que possa fazer boas escolhas, ao contrário das ideias antigas de que lazer era sinônimo de ócio.

Nesse contexto a criança brasileira passou a ter maior atenção a partir dos anos 70, do século XX, pois a sociedade passou a exigir todos os direitos constitucionais a elas garantidos, onde houve um avanço para todos os envolvidos no processo: criança, escola e professor, pois a educação começa a ampliar seu ponto de vista quanto ao oferecimento de maiores oportunidades onde a diversidade cultural é utilizada em formas lúdicas de educar, tornando esse aluno em cidadão transformador, capaz de despertar interesses e sentimentos ainda adormecidos com relação ao seu eu e do meio ao qual está inserido.

2.1 Histórico, evolução e classificação dos brinquedos

A recreação originou-se no período pré-histórico, quando o homem primitivo se divertia festejando o início da temporada de caça, ou a instalação de sua moradia em uma caverna nova. Essa manifestação da vida humana se transformou em danças primitivas de caráter de adoração, execução de rituais fúnebres, invocação dos deuses, com o aspecto recreativo de alegria e vencimento de um obstáculo. As atividades sociais adultas, durante os jogos coletivos, tinham sua representação de culto religioso, e foram divulgadas através das gerações pelas crianças na forma de brincadeiras.

Estudos arqueológicos em tumbas funerárias revelaram a existência de miniaturas de barcos de madeira e bonecos representando artífices de algumas profissões, possivelmente utilizados como brinquedos, 2.000 a.C. No antigo Egito um milênio antes de Cristo, também foi encontrado vestígios de objetos considerados brinquedos.

Crianças da antiguidade, na Grécia, já brincavam com chocalhos de argila recheados de pedrinhas. Em Roma divertiam-se com carrinhos de duas rodas imitando os guerreiros, cavalinhos, construídos de madeira e pequenas réplicas de animais e soldados.

Dentre todos os brinquedos conhecidos, supõe-se que o primeiro a encantar a criança tenha sido o chocalho, que acompanha a humanidade desde o berço.

Segundo alguns historiadores, os pais davam chocalhos aos filhos com a função de espantar os maus espíritos.

Muitos brinquedos surgiram dessa criativa cumplicidade. De um lado o espírito infantil, buscando/desenvolvendo, a seu modo, formas de expressão, exploração, manipulação, socialização, diversão, projeção, verbalização, locomoção e prazer. De outro, a habilidade artesanal, transformando madeiras, metais ou argila em objetos aos quais as crianças deram a função lúdica.

2.2 Evolução

Não sabemos responder com precisão porque alguns brinquedos nos fascinam e até nos remetem a esfera ou lembranças remotas, sensações e emoções engavetadas em algum canto da nossa memória. Imagens ancestrais, arquetípicas, que transformam brinquedos em quase mitos. Brinquedos – lembranças, eternos, sempre atuais.

Os primeiros brinquedos que as crianças ganharam surgiram nos próprios ambientes familiares eram bonecas de palha, argila, ou pano, cavalinhos de madeira, bolas rudimentares e carrinhos de lata confeccionados artesanalmente.

No Séc. XVIII apareceram as oficinas especializadas. Sua produção, de início, era praticamente artesanal, mas pouco a pouco o trabalho manual foi cedendo lugar às máquinas. As matérias primas naturais foram substituídas pelos sintéticos e os produtos sendo feitos em série para atender demanda de consumo.

Depois de submetidos às linhas de montagem, os brinquedos começaram a se tornar cada vez mais sofisticados, dotados de luzes, sonorizadores especiais, e até microprocessadores.

Essa escalada combinada com o processo de urbanização e a poderosa influência da televisão alterou a relação entre os brinquedos e as crianças. O prazer de se construir os próprios brinquedos, exercitando a criatividade, a imaginação, perdeu-se diante da presteza da indústria.

O brinquedo é tão importante para a criança como o alimento, pois é na relação com ele que ela elabora a sua imagem corporal.

Sabemos que os jogos e brincadeiras, competitivos ou não, quando utilizados em sala, despertam na criança uma curiosidade, uma possibilidade de manifestar sua posição frente ao colocado, ao novo, despertando um prazer e uma grande disposição de colher resultados, e, sabemos também, que são muitos, pois ela concretiza anseios e se vê transformando o seu presente através das próprias decisões.

2.3 Classificações dos brinquedos

As classificações dos brinquedos são tão numerosas que seria impossível citarmos todas elas. Algumas classificações chegam a ignorar totalmente a função do jogo e classificam o brinquedo pelo brinquedo, como objeto de "coleção".

De acordo com Velasco (1996) temos:

- 1) Jogos Tradicionais – valor cultural. Adapta o nosso dia-a-dia a antigas brincadeiras. Preserva o folclore.
- 2) Exercícios – Onde o sistema sensitivo é altamente requisitado a nível tátil, visual, sinestésico, olfativo e gustativo. Usa a motricidade. Ex: caixa de música.
- 3) Simbólico – A criança aflora sua imaginação – assume papéis, representa personagens e reinventa histórias. Ex: fantoche
- 4) Construção – A criança desenvolve sua habilidade manual, sua imaginação e inteligência. Usa a acoplagem, a ordenação e montagem.
- 5) Educativo – O tema geralmente não é livre. São estabelecidos conteúdos para induzir a aquisição de conceitos como: formas, tamanhos, cores, etc.
- 6) Regras – Podem ser simples ou complexas. Traduzem para criança os limites pessoais e sociais da vida humana. Ex: vôlei, xadrez.

Quanto aos tipos de brinquedos, para Marlene Guerra (1996) podem ser agrupados:

- Pela natureza da atividade predominante, ou pela função geral e específica.
- Pela intensidade das atividades do consumo de calorias gastas;
- Pelo interesse e necessidades dos participantes;
- Conforme a origem e o fim educativo, de acordo com a idade e o desenvolvimento psíquico.
- Pela habilidade manual das crianças (psicomotricidade)
- Pelo uso dos grupos musculares.

Também podem ser divididos em: ativos, moderados e calmos.

Para essa autora as nomenclaturas e classificações à parte há os brinquedos de valor intrínseco, confeccionados por artesões, pelas próprias crianças, ou indústrias, com a função específica de ser brinquedo: boneca, bola, pião, bolinha de gude, perna-de-pau, cata-vento, pipa, carrinhos.

Há os que se transformam em brinquedo pela ação criativa, independente de uma confecção específica: corda, balança, gangorra.

A ludicidade proporciona a possibilidade de a criança relacionar-se como pessoa que é, envolvendo sua vida, emoções, cultura, e principalmente descobrindo através dessas relações a satisfação de entender e modificar uma situação.

A brincadeira infantil pode seguir rumos determinados pelo tempo (quando brinca), espaço (onde ela brinca) e parceiros (com quem ela brinca). Os objetos utilizados, (bolas, bonecas, carrinhos) serão importantes, mas o prazer que ela subtrai desse momento é o mais importante, pois irá deixar sempre um gostinho de quero mais.

3 RESULTADOS E CONCLUSÕES

Com o propósito de mostrar a importância dos jogos e brincadeiras como instrumento auxiliar no processo educativo, foi usada a pesquisa bibliográfica e para a obtenção dos dados através de um questionário, com perguntas fechadas e respostas curtas e previsíveis.

Foram questionado quatorze professores do Ensino Fundamental da Escola Municipal Carlos Gomes, localizada à Alameda Pontal nº 184 no Bairro Campos do Iguaçu, Foz do Iguaçu-Pr. Durante o mês de maio de 2015.

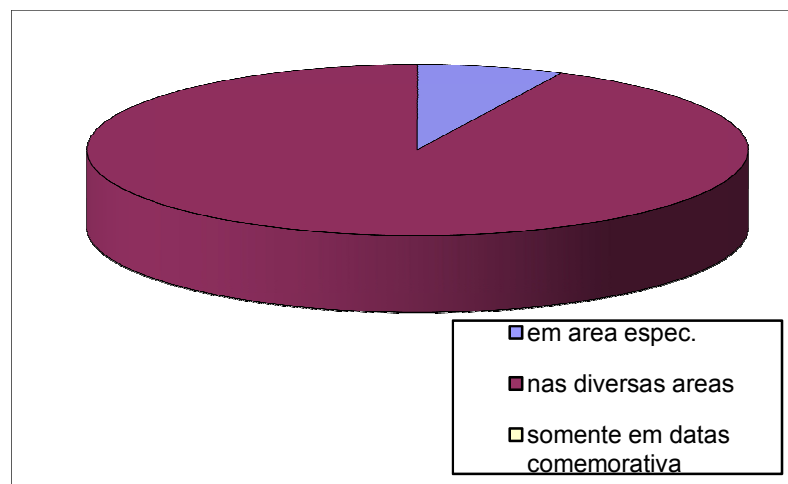
1) Os brinquedos simples ou até rudimentares, diante de alguns padrões estéticos impostos pela sociedade, evocam as melhores lembranças da infância de cada um, resgatam o autêntico significado do brincar, preservam valores e tradições da cultura de um povo. Em sua opinião, essa prática, dentro da escola deveria ser mais trabalhada? Em quais áreas teriam melhor aplicação?

Dentre os pesquisados 13 pessoas responderam afirmativamente a primeira parte da pergunta e todas preferem trabalhar nas diversas áreas, descartando a opção de trabalhar em áreas específicas e somente em datas comemorativas, tendo em vista que tais brincadeiras podem ser aplicadas em a todo o momento, possibilitando adequar o sentido necessário, como exemplo com bonecos pode-se trabalhar etnias, regionalismos, costumes, crenças etc.

Os brinquedos simples fabricados manualmente diferem dos industrializados pela capacidade de serem resgatados em qualquer tempo, pois os recursos utilizados na sua elaboração são os básicos, inerentes a qualquer pessoa.

No gráfico abaixo demonstramos o percentual de 99% das respostas afirmativas e que preferem trabalhar em áreas específicas.

GRÁFICO 1



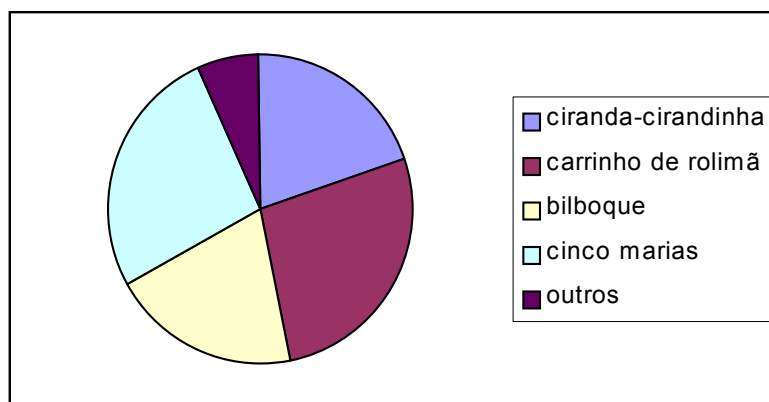
Fonte: Dados obtidos através da questão número 1.

2) A criança interage com os objetos e outras pessoas. Se buscarmos através dos pais, vizinhos e amigos, brincadeiras antigas, qual você professor indicaria para ser trabalhada com sua turma, e por quê?

Entre as brincadeiras tradicionais sugerimos: ciranda-cirandinha, carrinho de rolimã, bilboquê, cinco marias e outros. Cada brincadeira com sua característica proporciona desenvolver as diversas habilidades, e, dentre as citadas houve a preferência pelo jogo de cinco-Marias, justificada pela possibilidade de exercitar áreas: motora, cognitiva, concentração, amizade e cooperação.

Composto por cinco saquinhos feitos manualmente contendo areia, grãos e sementes, ou pedrinhas, esse jogo oferece à criança regras e etapas que podem variar. Exige muita agilidade, estimula também a lateralidade e trabalha a tolerância, obediência e também aproxima os participantes, já que normalmente, joga-se sentado no chão frente a frente.

GRÁFICO 2



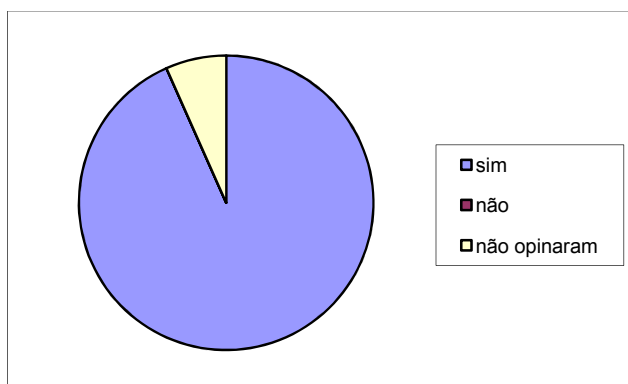
Fonte: Dados obtidos através da questão número 02.

3. Em sua opinião o jogo e a brincadeira devem estar presentes no planejamento da aprendizagem das crianças, e o professor deve procurar enriquecer essa prática como instrumento pedagógico?

Brincando o indivíduo age como se fosse outra coisa, e estivesse em outro tempo e lugar, é um mundo dentro do faz-de-conta.

É quase unânime a aceitação dessa prática como mais um recurso para utilização em sala de aula e fora dela. Com a intervenção do professor dando orientação pertinente a cada situação o aluno será conduzido a um ambiente capaz de desenvolver nele inúmeros conceitos que utilizará pela vida afora.

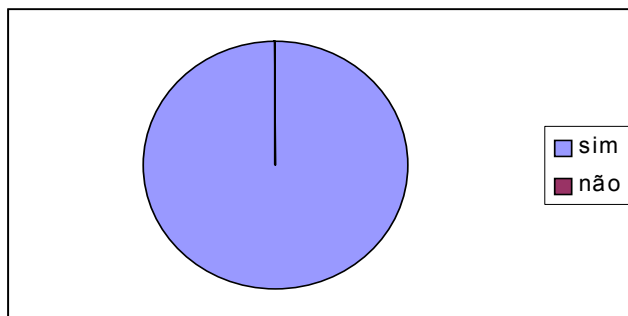
GRÁFICO 3



Fonte: Dados obtidos através da questão número 03.

4. Brincar juntos reforça laços afetivos. Todas as crianças gostam de brincar com os professores, pais, irmãos e avós. Você acha importante na sua comunidade escolar desenvolver afetividade entre eles?

Todos concordaram quanto a importância dessa atividade. Na escola a criança encontra muitas vezes o carinho, a compreensão, o diálogo, que não possui em casa. Despertar o sentimento bom de cada um, a solidariedade, a bondade, o companheirismo, o respeito ao colega dá-se no momento das brincadeiras. Mostrar aos alunos a importância do toque, de saber ouvir o colega é muito importante. Os professores sentem essa carência nos alunos e procuram desenvolvê-la na escola.

GRÁFICO 4

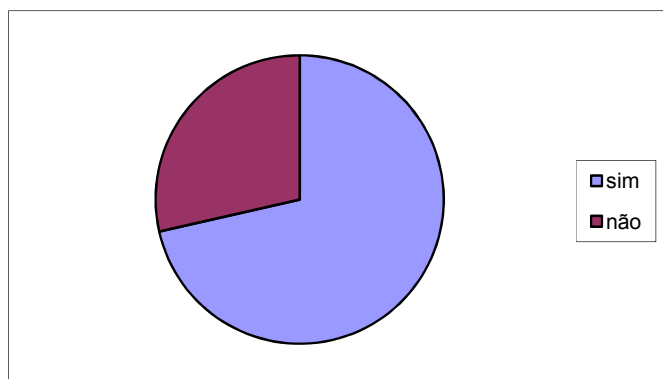
Fonte: Dados obtidos através da questão número 4.

5. Os jogos assimilados à aprendizagem proporcionam desenvolvimento em várias áreas do conhecimento. Muito conhecido por proporcionar o raciocínio lógico, o xadrez é apreciado pelos alunos. Você já utilizou esse recurso em sala de aula?

Na brincadeira a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las de acordo com as suas necessidades de interesse e ainda entendê-las. Não se trata de uma mera aceitação, mas de um processo de construção que se efetiva com a sua participação. O xadrez é um jogo bastante aceito pelos alunos e de grande utilidade para o desenvolvimento do raciocínio e funções mentais.

Esse importante jogo é conhecido como referencial ao aluno para conhecer regras, ética, raciocínio lógico, socialização, colaborando também para desenvolver a autoestima. É uma forma lúdica que pode favorecer ampla aprendizagem de muitos conteúdos.

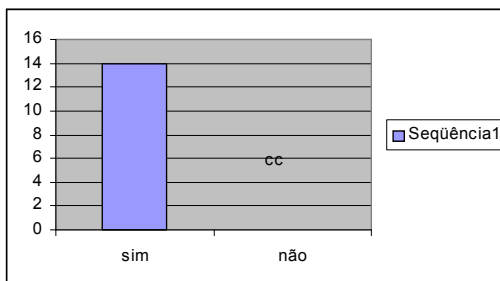
Entre os pesquisados a não utilização do xadrez baseia-se na falta de conhecimento. Não sabem jogar e, portanto não sentem a necessidade de incluí-lo nos seus recursos pedagógicos.

GRÁFICO 5

Fonte: Dados obtidos através da questão número 05.

6. Além da sala de aula onde se pode trabalhar várias áreas, existe espaço em sua escola para desenvolver atividades como: amarelinha, pega-pega, etc.?

Com a falta de espaço, e muitas vezes por fator de segurança, vemos crianças confinadas em seus apartamentos e casas e conseqüentemente interessadas por atividades que pouco tem haver com suas necessidades. Passam então a interessar-se por televisão, computador, revista em quadrinhos e até mesmo por conversa de adulto. A criança tem de brincar com terra, areia, tintas, massa de modelar, dentre outros, para sentir que está vivendo, sentindo o mundo à maneira dela. Na Escola Carlos Gomes possui um bom espaço fora das salas para as crianças, brincarem, inclusive as calçadas estão pintadas com diversas brincadeiras.

GRÁFICO 6

Fonte: Dados obtidos através da questão número 06.

7. Você acha que os jogos eletrônicos contribuem para o desenvolvimento da criatividade da criança?

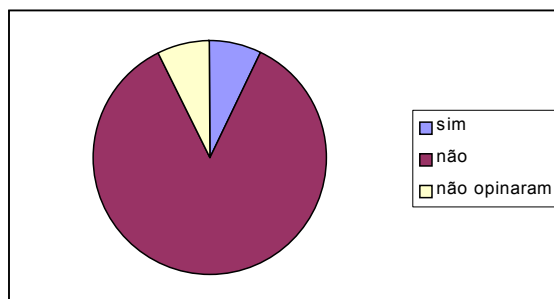
Os jogos eletrônicos já estão presentes numa fatia considerável da população, composta por jovens e crianças que estão inseridos naturalmente nessa era digital.

Um universo pequeno de professores concorda que os jogos eletrônicos contribuem para o desenvolvimento da criatividade da criança. Hoje muita coisa mudou, vemos crianças brincando, ou melhor, observando brinquedos eletrônicos funcionando, deixando de lado sua criatividade e sua interação. O computador hoje em dia tornou-se um forte aliado à exploração mental da criança, mas muitas vezes pode estar interferindo no uso da fantasia e imaginação.

O desafio para o professor é contextualizar os conteúdos, tornando o game num instrumento pedagógico com efetiva aprendizagem entre os alunos, já que estes oferecem uma infinidade que ajudam a desenvolver o cérebro de maneira concreta. Acontece que nem todos os professores estão familiarizados com as novas tecnologias e muitos optam pela não utilização em sala de aula, pela falta de domínio dos aparelhos, que a cada dia avançam mais.

Demonstramos abaixo essas opiniões.

GRÁFICO 7



Fonte: Dados obtidos através da questão número 07.

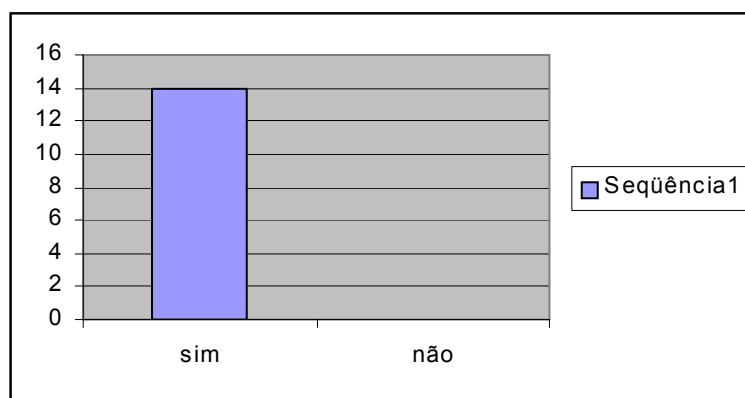
8. As técnicas pedagógicas devem adequar-se ao aluno, ao seu meio, idade, etc. Você gostaria de participar de treinamentos para esse fim?

Sabemos que incluir a brincadeira no currículo escolar não é tarefa fácil. A associação do jogo à aprendizagem traz consigo o problema do

direcionamento da brincadeira em termos de intencionalidade e produtividade.

O desconhecimento muitas vezes traz transtornos para o professor. É importante manter-se atualizado quanto à aplicação de brincadeiras, pois precisa intervir para estimular a atividade mental, social e psicomotora dos alunos, com questionamentos e sugestões. Identificar situações potencialmente lúdicas, fomentando-as, de modo a fazer a criança avançar do ponto em que está na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento. Todos os pesquisados gostariam de receber treinamentos onde possam, melhor aproveitar essa possibilidade em sala de aula.

GRÁFICO 8



Fonte: Dados obtidos através da questão número 08.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo do pressuposto de que a aprendizagem e todo o desenvolvimento humano sofre influência do meio, principalmente no contexto sócio cultural, ao concluir este trabalho e, diante dos dados obtidos a partir da visão dos entrevistados, constatamos que os professores são sabedores da importância de aliar os jogos e brincadeiras ao seu cotidiano de trabalho, pois são de grande importância no desenvolvimento das aprendizagens, sendo considerados educativos e de grande contribuição para o desenvolvimento integral do aluno.

Assim, o ser humano pode caminhar para uma plenitude quando todos os esforços são propiciados e ainda mais, quando é possível expressar, explorar e complementar conceitos, além de formar conhecimentos, dá

possibilidades de o professor desenvolver uma comunicação onde o enriquecimento da linguagem é desenvolvida, as pronúncias são aperfeiçoadas e as frases e vocabulário recebem uma significativa ampliação.

Entre os mais tradicionais educadores o jogo e a brincadeira muitas vezes é visto como algo fútil onde se deixa de aplicar coisas sérias. É uma questão de formação e deve ser revista, objetivando essa capacitação realizar estudos e desenvolver pesquisas onde se proporcione uma busca de novas metodologias onde poderá compor estratégias adequadas ao interesse dos alunos, pois é um desafio constante adentrar nesse universo e através da sua criança interior extrair as emoções que estão agindo nas várias esferas da criança.

Este estudo também forneceu a oportunidade de verificar que este tema não é gerador de muitas polêmicas entre os autores, pois o caráter educativo está presente em todas as fases do processo ensino-aprendizagem, enriquecendo o mundo novo da criança, pois brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação. No âmbito escolar o jogo utilizado para fins pedagógicos diferencia-se do lúdico apenas porque o primeiro possui a intenção de provocar uma aprendizagem e estimular um novo conhecimento e habilidade. O professor trabalha conceitos de profunda importância em forma de brincadeira, tornando leve e acessível a formalização do pensamento, pois o brincar é algo significativo para criança.

Possibilitou concluir também que são inúmeras as contribuições intrínsecas dessa ação, pois os papéis vividos possibilitam várias e variadas formulações de conceitos e atitudes da criança, que com a colaboração da família e da escola, principalmente o professor, favorecendo um ambiente de cooperação e nova postura frente aos desafios, já que o brincar dá sentido ao fazer da criança, tornando-a agente de construção do seu pensamento.

REFERENCIAS

- WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro. Ed. Imago, 1975.
- PESTALOZZI, Johann Heirinch. **Como Gertrudes ensina as crianças**. 1801.
- FROEBEL, Friederich. **A educação do homem**. 1826
- RONCA, Antônio Carlos Caruso e ESCOBAR, Virginia Ferreira (1982). **Técnicas pedagógicas – Domesticação ou desafio à participação**. Petrópolis: Vozes.
- WYGOSTSKY, Lev. **Pensamentos e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes 1991.
- VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar, o despertar psicomotor**. RJ, Sprints, 1996.
- INTERNET, [WWW.psicopedagogia.com.br/artigos/Portal da Educação e Saúde Mental](http://WWW.psicopedagogia.com.br/artigos/Portal%20da%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20e%20Sa%C3%ADe%20Mental), www.crmariocovas.sp.gov.br/jog., acesso em 14 de agosto de 2015.
- www.escolaoficialudica.com.br/brincadeiras, www.fe.usp.br/laboratorio/labrimp. Acesso em 14 de agosto de 2015.
- www.jogoscooperativos.com.br/jogos. Acesso em 31 de julho de 2015.
- www.terrabrasileira.net/folclore/manifesto/jogos. Acesso em 28 de julho de 2015.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, Brincadeira e a Educação**. SP, Cortez, 1999. 3. Ed.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou da educação**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- GUERRA, Marlene. **Recreação e Lazer. Porto Alegre**, RS, Sagra Luzatto, 1996. 5.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura**. Perspectiva.1938.
- SANTOS, Carlos Antônio dos. **Jogos e atividades lúdicas na Alfabetização**, Rio de Janeiro, Sprint, 1998.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**, Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**, 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BOCK, Ana M., TEIXEIRA, Maria de Lódes T. **Psicologias: Uma introdução ao estudo de Psicologia**. SP; Saraiva, 1999.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Melhoramentos, 1979.

ATZINGEN, Maria Cristina Von. **História do brinquedo**-Para crianças conhecerem e os adultos lembrarem. 2ed. São Paulo: Alegro, 2001,225p.

pedagogiaaopedaleta.com/brincadeiras-na-educacao-infantil .Acesso em 15 de julho de 2015.

www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0367.html. Acesso em 10 de julho de 2015.

<http://guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/confira-evolucao-jogos-brincadeiras-ao-longo-historia-685922.shtm>. Acesso em 25 de agosto de 2015.