

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA INFÂNCIA

Kelly Nunes Caetano de Sousa – *Pedagogia – Faculdade Araguaia – Unidade Centro*

RESUMO : Este artigo apresenta os diversos benefícios que o lúdico pode trazer à criança na educação infantil. Segundo VYGOTSKY (2011), é a partir dos jogos e das brincadeiras que as crianças têm mais facilidade para aprender o que lhes é proposto. Propiciam também um maior desenvolvimento cognitivo às crianças. O autor afirma ainda que o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é importante haver riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas. É um trabalho realizado através de pesquisas bibliográficas.

PALAVRAS-CHAVE:

Brinquedo; jogos; educação na infância; desenvolvimento; aprendizagem.

Artigo Original

Recebido em: Nov/2014

Publicado em: Mar/2015

Publicação

Sistema Integrado de
Publicações Eletrônicas da
Faculdade Araguaia – SIPE

INTRODUÇÃO

Neste artigo será apresentado sobre a importância que os jogos e as brincadeiras têm para as crianças, tendo maior foco nas ideias de Vigotski.

A partir do lúdico é possível ver como a criança inicia seu processo de adaptação, sendo o lúdico um dos métodos para a aprendizagem, em que se tem uma aula voltada aos interesses das crianças sem perder seu objetivo. Os jogos e as brincadeiras são recursos metodológicos capazes de proporcionar uma aprendizagem natural e espontânea, ajuda a estimular a crítica, a criatividade e a sociabilização, sendo assim, considerados como uma das atividades mais significativas pelo conteúdo pedagógico social.

Segundo WAJSKOP (2005), a brincadeira tem um papel educativo para as crianças, pois é na escola que elas se desenvolvem e conhecem o mundo por meio do convívio com outras crianças, dos pais e dos professores que nela participam.

Por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem sua imaginação e constroem relações reais entre elas e elaboram regras de organização e convivência, assim é possível construir a consciência da realidade. É uma atividade em que procuram entender o mundo e as ações humanas, criando na criança uma nova forma de desejos.

O artigo foi dividido em três tópicos, sendo que o primeiro relata como surgiram os jogos e as brincadeiras nas escolas, mostrando como eram as brincadeiras realizadas na instituição a partir do século XVII até os dias atuais. De acordo com WAJSKOP (2005), os jogos na educação surgiram através dos pedagogos humanistas e dos médicos iluministas, pois se preocupavam com a moral, a saúde e o bem comum, tendo como foco a infância.

O segundo tópico retrata sobre a relação entre o desenvolvimento e o aprendizado, em que será mais enfatizado as ideias de Vigotski, na explicação sobre a zona de desenvolvimento proximal, onde se refere a dois níveis desenvolvimento, que são o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial. Sendo o primeiro nível o que a criança consegue fazer sozinha sem ajuda de intermediários, já o segundo nível é aquele em que a criança precisa de ajuda para realizar tarefas.

Por fim, o terceiro tem o objetivo de mostrar que o brinquedo tem um papel importante para o desenvolvimento e aprendizado da criança, baseado nas ideias de Vigotski, onde ele analisa o desenvolvimento do brinquedo e menciona outras modalidades, porém dá maior ênfase especialmente aos jogos de papéis e as brincadeiras de faz de conta.

Este artigo tem como objetivo mostrar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de crianças da educação infantil, pois por meio das brincadeiras elas aprendem melhor e não esquecem. O ensino através do lúdico possibilita a criança criar, usar a sua imaginação, ter uma visão crítica das coisas e do mundo, e a ter autonomia. Quando a criança brinca, ela realmente se revela, mostra quem ela é e quem ela vai ser de verdade, por isso é importante que a criança brinque e que os educadores e pais a observem quando ela estiver brincando.

A história dos jogos e brincadeiras

O presente artigo tem como tema central a importância do lúdico na educação de crianças, mas antes de discutir esse assunto é importante ressaltar como surgiu o lúdico na educação. WAJSKOP (2005), explica sobre o brincar da antiguidade até os dias atuais. Ela diz que nos

primórdios da educação Greco-romana utilizavam o brinquedo, baseado nas ideias de Platão e Aristóteles. Antigamente era utilizando doces e guloseimas para ensinar às crianças as letras e os números. As brincadeiras, nessa época, era uma recreação, ou seja, não eram dirigidas, não tinha o objetivo de observar o comportamento da criança.

[...] é apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas. Anteriormente, a brincadeira era geralmente considerada como fuga ou recreação e a imagem social da infância não permitia a aceitação de um comportamento infantil, espontâneo, que pudesse significar algum valor em si. (WAJSKOP, 2005, p. 19).

Nos dias de hoje, quando a criança começa a falar, naturalmente os adultos as ensinam falar o nome, mostra e fala a idade delas, o que era bastante diferente nos séculos XVI e XVII, pois nem mesmo os pais sabiam a idade dos seus filhos, para que os adultos não esquecessem datas eles as escreviam em móveis e em diários tanto a data de nascimento quanto a data de falecimento de alguém.

Na arte medieval, entre os séculos XI e XII, as crianças eram apresentadas todas iguais, sem nenhuma diferença de expressão ou de traços entre elas, estavam vestidas como adultos em miniatura, apresentavam até mesmo a musculatura de um homem. Elas não possuíam as características da infância. A partir dos séculos XV e XVI, as crianças apareciam junto dos adultos, desenvolvendo então o sentimento de infância. “Na vida cotidiana as crianças estavam misturadas com os adultos, e toda reunião para o trabalho, o passeio ou o jogo reunia crianças e adultos” (ARIÈS, 2014, p. 21).

A infância era uma fase sem importância, para não ficar guardada na memória, já as crianças que morriam não eram consideradas dignas de lembranças.

Ninguém pensava em conservar o retrato de uma criança que tivesse sobrevivido e se tornado adulta ou que tivesse morrido pequena. No primeiro caso, a infância era apenas uma fase sem importância, que não fazia sentido fixar na lembrança; no segundo, o da criança morta, não se considerava que essa coisinha desaparecida tão cedo fosse digna de lembrança: havia tantas crianças, cuja sobrevivência era tão problemática (ARIÈS, 2014, p. 21).

No século XVII, a criança passou a ser o reflexo do que o adulto e a sociedade queriam que ela fosse. As crianças eram livres para se desenvolver, porém educadas para não exercerem sua liberdade. Ainda nessa época, ARIÈS (2014), diz que o médico Heroard escreve em seu diário como eram a vida das crianças, as suas brincadeiras e as etapas do desenvolvimento físico e mental que cada uma delas correspondia naquele século. As crianças tocavam instrumentos; jogavam jogos de adultos como jogos de carta e de azar apostando dinheiro; dançavam todos os tipos de dança existentes naquele tempo; os presentes que ganhavam eram destinados tanto às crianças quanto aos seus pais, brincavam de bonecas, sendo estas, brincadeiras de meninos também. Após os sete anos de idade o traje da infância e a sua educação são entregues aos cuidados dos homens, abandonando todos os brinquedos da primeira infância. Essa idade marcava uma etapa importante, pois a criança entrava na escola ou começava a trabalhar.

As coisas mudam quando ele se aproxima do seu sétimo aniversário: abandona o traje da infância e sua educação é entregue então aos cuidados dos homens [...]. Tenta-se então fazê-lo abandonar os brinquedos da primeira infância, essencialmente as brincadeiras de bonecas [...]. Ele

começa a aprender a montar a cavalo, a atirar e a caçar. Joga jogos de azar. Tudo indica que a idade de sete anos marcava uma etapa de certa importância: era a idade geralmente fixada pela literatura moralista e pedagógica do século XVII para a criança entrar na escola ou trabalhar. (ARIÈS, 2014, p. 61 e 62)

Os jogos e brincadeiras considerados importantes nas sociedades antigas, por um lado eram admitidos todos os jogos, em contrapartida, uma pequena parte dos moralistas condenavam quase todos os jogos afirmando ser imoral. Por volta dos séculos XVII e XVIII, foi estabelecido um compromisso em relação aos jogos para preservar a moralidade da criança e de educá-la, proibindo os jogos maus e recomendando os jogos bons, surgindo então um novo sentimento de infância.

A estima em que eram tidos ainda no século XVII os jogos de azar nos permite avaliar a extensão da antiga atitude de indiferença moral. Hoje consideramos os jogos de azar como suspeitos e perigosos, e o dinheiro ganho no jogo como a menos moral e a menos confessável das rendas. Continuamos a jogar esses jogos de azar, mas com a consciência pesada. Ainda não era assim no século XVII: a consciência pesada moderna resultou do processo de moralização em profundidade que fez da sociedade do século XIX uma sociedade de “conservadores”. (ARIÈS, 2014, p. 59).

Conforme KISHIMOTO (1988) *apud* WAJSKOP (2005), a partir das ideias de Rousseau foi permitido às crianças criarem vários brinquedos educativos utilizando princípios da educação sensorial, visando primeiramente o estudo com crianças deficientes mentais, e utilizados posteriormente para as crianças normais.

Os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romper com a educação verbal e tradicional de sua época foram Friederich Froebel (1782 – 1852), Maria Montessori (1870 – 1909) e Ovide Decroly (1871 – 1932). Influenciados pelo pensamento da filosofia de suas épocas, elaboraram pesquisas a respeito das crianças pequenas, utilizando jogos e materiais didáticos. A partir de suas pesquisas as crianças passaram a serem respeitadas e compreendidas.

Marcados por uma concepção cumulativa e progressional de conhecimento, cuja elaboração vai se dando a partir de uma exploração empírica da realidade que parte do simples ao complexo e do concreto ao abstrato, as três propostas, apesar de diferentes, contêm estratégias de ensino através das quais se pretende que as crianças aprendam noções de forma, tamanho, cor, assim como a dominar movimentos corporais e as funções básicas de aprendizagem. Na mesma perspectiva, sua concepção fonética da língua, entendida como código linguístico de comunicação e não como um sistema de representação, sugere exercícios mecânicos baseados no treino visual, auditivo e de memória (WAJSKOP, 2005, p. 23).

De acordo com WAJSKOP (2005), a maioria das escolas tem trabalhado o lúdico, porém, restringindo a exercícios repetitivos através da visão e da audição, e não por meio de brinquedos, desenhos e músicas. A autora afirma ainda que a pré-escola das redes públicas adquiriram materiais lúdicos e brinquedos que deveriam ser capazes de ensinar às crianças os conteúdos, ou seja, elas deveriam aprender com os brinquedos e não com o professor, porém, sendo ele o controlador das brincadeiras. Com essas atividades, as crianças não tinham a oportunidade de criar as suas próprias brincadeiras, pois o professor era quem escolhia os temas.

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana

na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos. (WAJSKOP, 2005, p. 25).

Segundo WAJSKOP (2005), a brincadeira como atividade social específica é fundamental para garantir a interação e construção de conhecimentos da realidade pelas crianças, sendo assim, encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças a partir do convívio com outras crianças com contextos de vida diferentes, com o professor e até mesmo os pais. Destaca ainda, a brincadeira na perspectiva sócio histórica e antropológica, sendo que ambas estão ligadas aos contextos sociais e culturais, onde a criança tem a possibilidade de recriá-los através de símbolos criados por ela mesma, por isso é uma atividade específica da infância.

A brincadeira é uma atividade infantil com características imaginativa a partir do contato com outras pessoas, possibilitando à criança pensar e experimentar experiências vividas, a partir da imitação das pessoas que a cercam, ou a criação de situações novas, desenvolvendo assim, a imaginação e a facilidade em compreender regras e aceitá-las.

O lúdico são jogos ou brincadeiras em que a criança se diverte, dá prazer à ela e até mesmo o desprazer quando escolhido voluntariamente, e a partir da diversão e do prazer fornecidos pelos jogos e brincadeiras, a criança aprende qualquer coisa que complete a pessoa em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Antes de explicar qualquer conteúdo na teoria, seria interessante se o professor levasse alguma brincadeira que tenha a ver com o assunto que irá tratar, pois através da brincadeira a criança aprende melhor o conteúdo e é muito difícil esquecê-lo.

A relação entre desenvolvimento e aprendizado

O desenvolvimento e a aprendizagem podem ser facilitados ou propiciados pelo lúdico, pois a partir dos jogos e brincadeiras as crianças conseguem se concentrar melhor por ser algo que elas gostam bastante, e com isso podem aprender o que for ensinado.

Diversos autores questionam e defendem sobre o desenvolvimento e aprendizagem, mas cada um se manifesta com uma ideia diferente. Será destacado algumas ideias de alguns autores, entre eles, Vigotski, Piaget e Koffka a partir da crítica feita por VIGOTSKI (2007) para mostrar a visão vigotskiano, teoria esta adotada neste trabalho.

Dentre várias concepções em relação ao desenvolvimento e aprendizado em crianças, VIGOTSKI (2007) destaca três posições teóricas sobre desenvolvimento e aprendizado vigentes em seu contexto histórico e as critica. A primeira, afirma que a criança se desenvolve independente do aprendizado, pois este é considerado um processo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento. O desenvolvimento é um pré-requisito do aprendizado, mas jamais será visto como resultado dele.

Em estudos experimentais sobre o desenvolvimento do ato de pensar em crianças em idade escolar, tem-se admitido que processos como dedução, compreensão, evolução das noções de mundo, interpretação da casualidade física, o domínio das formas lógicas de pensamento e o domínio da lógica abstrata ocorrem todos por sim mesmos, sem nenhuma influência do aprendizado escolar (VIGOSTKI, 2007, p. 88).

Os teóricos com esse ponto de vista acreditam que a criança se desenvolve para depois aprender, e esta deve ser instruída de acordo com o seu crescimento mental. Esta é a visão de Piaget, criticada por VIGOTSKI. Para Piaget apud VIGOTSKI (2007), a criança primeiro se

desenvolve para depois aprender; já VIGOTSKI defende ao contrário, primeiro a criança aprende para depois se desenvolver, pois a partir da aprendizagem ela consegue se desenvolver.

As perguntas que Piaget faz às crianças durante suas “conversações clínicas” ilustram claramente sua abordagem. Quando se pergunta a uma criança de cinco anos por que o sol não cai, tem-se como pressuposto que a criança não tem uma resposta pronta nem a capacidade de formular uma questão desse tipo. A razão de se fazerem perguntas que estão muito além do alcance das habilidades intelectuais da criança é tentar eliminar a influência da experiência e do conhecimento prévios. O experimentador procura obter as tendências do pensamento das crianças na forma “pura”, completamente independente do aprendido (VIGOTSKI, 2007, p. 88).

A segunda posição teórica defende que aprendizado é desenvolvimento, no qual James identificou o processo de aprendizado com o desenvolvimento. “[...] o processo de aprendizado está completa e inseparavelmente misturado com o processo de desenvolvimento” (VIGOTSKI, 2007, p. 89).

Já a terceira posição teórica a partir da teoria de Koffka explica que o desenvolvimento se baseia em dois processos diferentes, porém um tem influência sobre o outro, ou seja, a maturação, de um lado, depende diretamente do desenvolvimento do sistema nervoso; em contrapartida o aprendizado também é um processo de desenvolvimento. A influência do aprendizado não é específica, pois não pode se resumir somente à formação de habilidades, ou seja, a partir da descoberta da resolução de uma tarefa é possível que realize diversas tarefas diferentes.

[...] a criança, durante o aprendizado de determinada operação, adquire a capacidade de criar estruturas de certo tipo, independentemente dos

materiais com os quais ela está trabalhando e dos elementos particulares envolvidos. (VIGOTSKI, 2007, p. 93).

Vários professores afirmavam que o ensino das línguas clássicas, das civilizações antigas e da matemática não era importante para o dia a dia dos alunos, mas era de grande valia para o desenvolvimento mental deles.

Se uma pessoa aprende a fazer bem feito uma coisa só, ela também será capaz de fazer bem outras coisas diferentes, pois as capacidades mentais funcionam sem o material com que elas usam, e o desenvolvimento de uma capacidade promove o de outras. O aprendizado é várias capacidades para pensar sobre diversas coisas.

Embora VIGOTSKI (2007) tenha apresentado essas três posições teóricas, ele não concorda com essas teorias, pois para ele o aprendizado das crianças começa desde o seu contexto social e não somente na escola. Quando estas chegam às escolas, elas já conhecem, de alguma forma, o que vai ser ensinado a elas. Para o autor, o aprendizado é o impulsionador do desenvolvimento. O desenvolvimento segue o caminho traçado pelo aprendizado.

Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia. Por exemplo, as crianças começam a estudar aritmética na escola, mas muito antes elas tiveram alguma experiência com quantidades – tiveram de lidar com operações de divisão, adição, subtração e determinação de tamanho. Conseqüentemente, as crianças têm a sua própria aritmética pré-escolar [...] (VIGOTSKI, 2007, p. 94).

VIGOTSKI (2007) destaca a sua visão de desenvolvimento e aprendizado, criando o conceito da zona de desenvolvimento proximal (ZDP). Nele há a divisão em dois níveis de desenvolvimento mental. Um dos níveis é o real, onde a criança consegue realizar suas tarefas

sozinhas; o outro é o potencial, nível em que ela realiza tarefa com ajudas. A distância entre os dois níveis é o que Vigotski chama de ZDP.

[...] se a criança resolve o problema depois de fornecermos pistas ou mostrarmos como o problema pode ser solucionado; ou se o professor inicia a solução e a criança a completa; ou, ainda, se ela resolve o problema em colaboração com outras crianças – em resumo, se por pouco a criança não é capaz de resolver o problema sozinha – a solução não é visto como um indicativo de seu desenvolvimento mental (VIGOTSKI, 2007, p. 96).

Vygotsky (2007) critica quando alguns autores afirmam que quando a criança não consegue resolver os problemas sozinha, ela não consegue desenvolver-se mentalmente, mas ele acredita que o aprendizado deve ocorrer de acordo com o nível de desenvolvimento da criança. Por isso não deve limitar à determinação de níveis de desenvolvimento, pois o importante é descobrir as relações reais entre o processo de desenvolvimento e a capacidade de aprendizado. Então, são determinados dois níveis de desenvolvimento. No qual o primeiro é chamado de nível de desenvolvimento real, sendo este o nível de desenvolvimento das funções mentais da criança já completados, ou seja, são tarefas que a criança consegue realizar sozinha, sem ajuda de adultos ou até mesmo de outras crianças. Para VIGOTSKI (2007) há ainda outro nível, o potencial, por isso o aprendizado da criança com o auxílio de terceiros é tão importante quando o autodesenvolvimento.

Na avaliação do desenvolvimento mental, é considerado somente as resoluções de problemas que as crianças conseguem solucionar sozinhas, sem ajuda dos outros, sem nem ao menos demonstração e fornecimento de pistas, no qual Vigotski faz a crítica a essa posição.

Para VIGOTSKI (2007), um aspecto essencial do aprendizado é quando desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de despertar somente quando a criança entra em contato com pessoas do seu ambiente, tornando assim, parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

O aprendizado quando é bem organizado tem como resultado o desenvolvimento mental e coloca vários outros processos de desenvolvimento que seriam impossíveis de acontecer. Os processos de desenvolvimento não coincidem com os processos de aprendizado, pois o processo de desenvolvimento avança lentamente atrás do processo de aprendizado, resultando então, as zonas de desenvolvimento proximal.

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial, ou seja, a distinção entre a solução independente de problemas e a solução de problemas com a ajuda tanto de um professor, quanto de um colega, ou até mesmo de um brinquedo que saiba melhor sobre a realização de alguma tarefa. O nível de desenvolvimento real se dá a partir dos produtos finais do desenvolvimento. “A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadureceram, mas que estão presentes em estado embrionário.” (VIGOTSKI, 2007, p. 98). O nível de desenvolvimento potencial é quando a criança necessita de ajuda para realizar tal coisa, já o nível de desenvolvimento se torna real quando a criança já consegue fazer sozinha a mesma atividade em que ela necessitava de ajuda.

[...] a criança transforma as informações que recebe de acordo com as estratégias e conhecimentos por ela já adquiridos em situações vividas com outros parceiros mais experientes. A noção de zona de desenvolvimento

proximal refere-se à distância entre o nível de desenvolvimento atual do indivíduo (ou seja, sua capacidade de apresentar uma ação independentemente de pistas externas – compreendendo, portanto, funções já amadurecidas) e a capacidade de responder orientado por indicações externas a ele (ou seja, baseada em funções em processo de amadurecimento) (OLIVEIRA, 2011, p. 133).

Rego (2011) acredita que além do ensino sistemático, o brinquedo também é um fator extremamente importante para alargar os horizontes da zona de desenvolvimento proximal na medida em que o próprio brinquedo atua como uma ZDP.

O brincar enquanto possibilidade de desenvolvimento

O jogo tem sido defendido na educação infantil como útil para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

Para VIGOTSKI (2007), o brinquedo tem um papel fundamental para o desenvolvimento da criança, pois com ele, as crianças colocam em prática a sua imaginação, aprendem a respeitar regras e tem a capacidade até mesmo de elaborar uma. Na vida os desejos não são satisfeitos imediatamente. No começo da idade pré-escolar, por esses desejos não serem satisfeitos, acontece alteração no comportamento das crianças, onde se envolvem em um mundo imaginário, onde somente lá poderão realizar seus desejos, mas não são todos os desejos não satisfeitos que darão origem ao brinquedo. Quando a criança entra no mundo imaginário dos brinquedos, elas começam a impor e respeitar regras. É com o brinquedo que a criança cria uma situação imaginária. Um brinquedo se torna várias outras coisas na imaginação da criança, ele pode ser tudo o que ela quiser.

Algumas atitudes dos adultos pode se tornar uma regra de comportamento no brinquedo.

[...] a noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. Se a criança está representando o papel de mãe, então ela obedece às regras de comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com um objeto (se o objeto tem seu significado modificado) originar-se-ão sempre das regras (VIGOTSKI, 2007, p. 111 e 112).

Segundo VIGOTSKI (2007), o brinquedo tem um significado relacionado a uma situação real em que a criança vive, e também faz o que mais gosta, pois brincar dá prazer à criança, porém o brinquedo não pode ser definido como simplesmente uma atividade que dá prazer à criança, pois há diversas atividades que dão prazer mais intenso do que o brinquedo, e também jogos que só dão prazer à criança se o resultado a interessar. Embora ele não seja algo predominante da infância, é extremamente importante para o desenvolvimento da criança.

Definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto por duas razões. Primeiro, muitas atividades dão prazer à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como, por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como por exemplo, predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante (VIGOTSKI, 2007, p. 107).

VIGOTSKI (2007) acredita que a criança jamais pode se comportar em uma situação imaginária sem regras, pois “o papel que a criança representa e a relação dela com um objeto originar-se-ão sempre das regras.” (VIGOTSKI, 2007, p. 112).

No brinquedo, os objetos perdem sua força determinadora, pois a criança vê um objeto, mas age de forma diferente, com isso, a criança começa a agir independentemente daquilo que

vê. O pensamento está separado dos objetos, e a ação surge das ideias e não das coisas, ou seja, com um cabo de vassoura a criança pode transformá-lo em um cavalo. A ação por regras são determinadas pelas ideias e não pelos objetos.

Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. A criança não realiza toda essa transformação de uma só vez, porque é extremamente difícil para ela separar o pensamento (o significado de uma palavra) dos objetos (VIGOTSKI, 2007, p. 115).

A percepção humana surge muito cedo na vida da criança, não sendo assim, somente a percepção de cores e formas, mas também de significados. Essa percepção não é isolada e sim generalizada.

VIGOTSKI (2007) não concorda com Goethe quando ela afirma que no brinquedo a criança pode transformar qualquer objeto no que ela quiser, pois a criança relaciona o objeto com algo lógico, ela precisa conhecer o objeto a ser imaginado e há um limite que avança e é rompido no processo de desenvolvimento da imaginação.

No brinquedo, a criança passa a usar sua capacidade de separar o significado do objeto sem saber o que está fazendo, isso acontece espontaneamente, atingindo então uma definição funcional de conceitos ou de objetos.

Através do brinquedo a criança passa a agir com um significado alienado a uma situação real; ela faz o que mais gosta de fazer, pois o brinquedo está unido ao prazer, e ao mesmo tempo aprende a seguir os caminhos mais difíceis, cumprindo e respeitando as regras, acontecendo assim, a renúncia ao que ela quer. Quando a criança está brincando e acontece uma situação

que ela não estava esperando ela age espontaneamente, porém age de maneira contrária ao que ela gostaria de agir, desenvolvendo então, o autocontrole, no qual ocorre na situação de brinquedo. Uma criança vive a experiência da subordinação às regras ao renunciar algo que quer, mas é assim que atinge o prazer máximo, pois uma regra torna-se um desejo.

Satisfazer às regras é uma fonte de prazer. A regra vence porque é o impulso mais forte. Tal regra é uma regra interna, uma regra de autocontenção e autodeterminação, como diz Piaget, e não uma regra que a criança obedece à semelhança de uma lei física. Em resumo, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (VIGOTSKI, 2007, p. 118). A separação do significado do objeto tem consequências diferentes da separação entre significado e ação, pois o significado de “coisas” leva ao pensamento abstrato. “No brinquedo, uma ação substitui outra ação, assim como um objeto substitui outro objeto.” (VIGOTSKI, 2007, p. 121).

A criança se desloca de um objeto para outro, ou de uma ação para a outra a partir de um movimento no campo do significado. No brinquedo, surge o campo do significado, mas a ação dentro dele ocorre igual ao da realidade, por isso o brinquedo contribui com a principal contradição para o desenvolvimento. O brinquedo cria e atua na zona de desenvolvimento proximal.

Para Vigotski (2007), o brinquedo não é o aspecto predominante da infância, mas é de grande importância para o desenvolvimento da criança.

Na teoria de Koffka apud VIGOTSKI (2007, p. 121), o brinquedo é considerado como “outro mundo da criança”, tudo o que se refere à criança é realidade de brincadeira, e tudo o que se refere aos adultos é realidade séria.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança, pois com ele, a criança sempre se comporta além do comportamento diário e habitual de sua idade e é como se ela fosse maior do que é na realidade. Ele possui tudo o que uma criança necessita para o desenvolvimento de forma resumida, porém é uma grande fonte de desenvolvimento. O jogo é que vai impulsionar o desenvolvimento dentro da zona de desenvolvimento proximal. São nos primeiros anos de vida da criança que a brincadeira é a atividade predominante e nela possui fonte de desenvolvimento para criar zonas de desenvolvimento proximal. Em uma situação imaginária através da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

O brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criança das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente nesse sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança. (VIGOTSKI, 2007, p. 122). Inicialmente, a criança começa com uma situação imaginária que é a reprodução da sua vida real, mas as regras são parecidas com essa situação real, por isso há pouco de imaginário. O brinquedo é mais a lembrança de algo que aconteceu do que imaginação.

No desenvolvimento a criação de uma situação imaginária pode ser um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato. Nele, correspondem regras que conduzem às ações, nas quais se tornam possíveis a divisão entre trabalho e brincar, onde é encontrada na idade escolar como um fator fundamental.

O brincar é considerado um jogo sério para cada fase da vida, sendo que uma criança muito pequena considera um brincar sério quando ela pode brincar sem separar a situação imaginária da real.

Para Oliveira (2011), o jogo simbólico ou o faz de conta é o caminho para a criação da fantasia, para a autonomia, para a criatividade, e para a exploração de significados e sentidos. É através dos jogos que as crianças aprendem as regras sociais.

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligadas. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo. [...] a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais (OLIVEIRA, 2011, p. 164).

Quando uma criança toma o papel do outro na brincadeira percebe as diferentes perspectivas de uma situação, facilitando assim a elaboração do diálogo interior parecido com o de seu pensamento verbal.

Através da brincadeira, a criança constrói novas possibilidades de ação e novas maneiras de arrumar os elementos do ambiente. Os objetos que são utilizados na brincadeira são usados

de forma simbólica, através de gestos imitativos, expressões e verbalizações que ocorrem em seu ambiente.

Quando a criança imita outra pessoa, ela consegue captar as impressões do outro, experimenta várias possibilidades de ações no meio em que estão inseridas e diferencia os elementos originais trazidos para a situação presente.

Ao confrontar as “zonas de desenvolvimento proximal”, as crianças passam a representar “modos pessoais historicamente construídos de pensar, sentir, memorizar, mover-se, gesticular, etc.” (OLIVEIRA, 2011. p. 165).

De acordo com OLIVEIRA (2011) toda ação criativa acontece de acordo com a relação ao meio em que o indivíduo vive, onde cria necessidades e desejos, exigindo novas respostas. Essa ação necessita da imaginação que se desenvolve através da brincadeira simbólica. A imaginação é desenvolvida por toda a vida de uma pessoa, embora na criança ainda seja pobre, mas com o passar do tempo, vai acontecendo experiências diferentes, podendo então, ter uma função imaginativa rica e madura.

[...] para se desenvolver, a função imaginativa depende da experiência, das necessidades e interesses, da capacidade combinativa exercitada na atividade de dar forma material aos seus frutos – os conhecimentos técnicos e as tradições, ou seja, os modelos de criação que influem no ser humano (OLIVEIRA, 2011, p. 167).

Para Oliveira (2011) é por meio do processo de desenvolvimento que algumas noções estão se construindo, ou poderão se construir. O jogo é uma atividade que precisa ter ligação com os conteúdos e habilidades trabalhados pela criança em seu desenvolvimento. Com a

brincadeira, a criança desenvolve os processos psicológicos, como a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, através de imagens, tomar suas próprias decisões, de ter prazer e de partilhar situações de emoção e afetividade.

Através da brincadeira, a criança desenvolve o senso crítico tendo opinião própria, pois por meio do brincar, a criança desenvolve o seu cognitivo, ela mostra quem ela realmente é, sem máscaras. Por isso, através do brincar a criança aprende e se desenvolve, o brinquedo tem esse papel fundamental para uma criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já foi discutido durante todo esse trabalho, o lúdico é fundamental para a formação das crianças, pois ele pode ser considerado um grande laboratório, onde os pais e educadores devem dar atenção a ele por ser através dele que as experiências inteligentes e reflexivas ocorrem. Por meio das brincadeiras ocorre a descoberta delas mesmas e dos outros, além disso, elas desenvolvem as capacidades afetiva, cognitiva e emocional.

É no brincar que a criança se apropria da realidade dando-lhes significado. É importante escolher brincadeiras adequadas para que a aprendizagem da criança aconteça de forma agradável e compreensível.

A aprendizagem por meio dos jogos, brincadeiras e até mesmo de leitura de histórias é uma das melhores maneiras da criança construir o seu conhecimento.

O lúdico ajuda a criança a entrar em contato com o mundo imaginário e ao mesmo tempo com o mundo real, e ali é possível desenvolver habilidades de criar e relacionar esses

conhecimentos, pois assim serão capazes de compreender todo tipo de informação, por isso as atividades lúdicas são exercícios necessários e úteis à vida.

Por fim, os jogos e brincadeiras são extremamente importantes para que haja uma aprendizagem divertida e conseqüentemente um desenvolvimento, proporcionando prazer no ato de aprender, facilitando também, as práticas pedagógicas em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez, 2011.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: Uma Perspectiva Histórico-Cultural da Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VIGOTSKI, Lev. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2005.