

COMO OS PROFESSORES QUE ATUAM NA EDUCAÇÃO INFANTIL PENSAM O BRINCAR?

HOW DO TEACHERS WHO ACT IN CHILDREN EDUCATION THINK TO PLAY?

¹BASTOS, G. C.; ²BARROS, F. C. O. M.

^{1e2}Curso de Pedagogia – Faculdades Integradas de Ourinhos - FIO/FEMM

RESUMO

O presente artigo é um recorte do trabalho de Conclusão de Curso intitulado “Como os professores que atuam na educação infantil pensam o brincar?”, que tem por objetivo discutir sobre o professor e suas reflexões sobre o brincar na Educação Infantil. A temática escolhida tem por objetivo investigar como os docentes analisam suas práticas e se têm conhecimento das possibilidades existente para trabalhar com as crianças dos anos iniciais. O artigo, trará apenas as discussões teóricas sobre o brincar e a relevância da mediação do educador para o processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil. Professor

ABSTRACT

This article is a cutout of the work of Conclusion of Course entitled "How do teachers who play in children's education think play?", Which aims to discuss the teacher and his reflections on playing in Early Childhood Education. The theme chosen is to investigate how teachers analyze their practices and are aware of the possibilities available to work with the children of the initial years. The article will only present theoretical discussions about the play and relevance of educator mediation for the teaching and learning process of children.

Keywords: Play. Child Education. Teacher.

INTRODUÇÃO

O professor deve buscar incansavelmente seu aprimoramento profissional, para que por meio de suas descobertas, possa transmitir em seu trabalho pedagógico todo o conhecimento adquirido. Em tempos de transformações tecnológicas e sociais, é crucial que o professor busque por mudanças, e é significativo que o professor esteja em busca de novos saberes, para que comande essas mudanças, e não seja levado por elas. Dessa forma, ele poderá também contribuir diretamente no processo de aprendizagem das crianças.

Partindo desta premissa, o professor se torna o mediador entre a informação e o aluno/a, e é sua responsabilidade aproxima-los/as de seu objeto de conhecimento. Isso só se torna possível quando o docente reconhece seu papel em todo esse processo.

Quando citamos os anos iniciais, deve-se levar em consideração não apenas a aprendizagem de conteúdos ou cuidados. É necessário que o professor entenda que

desde cedo pode estimular e incentivar seus alunos a novos conhecimentos, e uma das possibilidades a ser utilizadas são as brincadeiras.

DESENVOLVIMENTO

Segundo Kishimoto, (2002, apud QUEIROZ, 2006, p.170) “A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar” e dá prosseguimento de acordo com seu crescimento e relações que são estabelecidas a sua volta. De início ela não tem intenção de ser algo direcionado à aprendizagem, apenas é realizada pelo prazer e diversão da criança, evidenciando suas expressões e tornando o brincar como uma forma de se comunicar indiretamente com o mundo a sua volta.

Quando criança, em pleno desenvolvimento de suas capacidades, a brincadeira tem papel importante para auxiliar o desenvolvimento neste período, pois a cada fase de sua vida, a criança adquire novas experiências e conhecimentos, sendo que os mesmos são expressos em suas ações, ou seja, a brincadeira também irá mudar de acordo com a fase em que se encontre, adaptando-se sempre às suas necessidades.

Nesse sentido, cabe-nos indagar qual a importância do brincar para o desenvolvimento infantil? De acordo com Vygotsky (1998), o brincar tem grande influência no desenvolvimento infantil, pois é utilizado pela criança, pela necessidade de expressão ou para satisfazer suas impossibilidades de executar determinadas ações. Porém, a brincadeira não é apenas uma atividade figurativa, uma vez que, mesmo envolvendo situações imaginárias, ela se baseia em regras de comportamento condizentes com aquilo que está sendo representado o que fará com que a criança internalize regras de conduta, valores, modo de agir e de pensar de seu grupo social, e passará a orientar o seu comportamento e desenvolvimento cognitivo. Assim, nem toda brincadeira é prazerosa, pois temos casos em que elas só agradam as crianças a partir do momento em que os resultados são adequados às suas expectativas.

A brincadeira possibilita que a criança se descubra, perceba seus limites e o espaço do outro, e está relacionada com situações que vão além de promover o seu desenvolvimento, mas também permite que haja interação com o mundo de maneira ativa. A partir das brincadeiras o indivíduo constrói sua bagagem cultural, e por meio das vivências promovidas via jogos, ela recebe estímulos que promovem a expansão

de sua autonomia, criatividade, responsabilidade e cumprimento de regras, onde a criança passa a se policiar a partir de suas ações.

Para Vygotsky (1998) a brincadeira não pode ser definida apenas por algo que causa prazer, pois seus significados vão muito além. Por meio da brincadeira, a criança se desenvolve, conhece a si mesmo, ao próximo e ao mundo à sua volta, expandindo potencialidades essenciais para seu desenvolvimento.

Apesar de não existir uma definição concreta para tal ato, podemos pensar que cada ser interage com a brincadeira de forma diferente, utilizando-se de características próprias para dar sentido ao ato de brincar, assim como nem sempre ele concorda com as relações e regras que são impostas nas mesmas, ou ainda, se ele deseja ou não participar das brincadeiras, portanto, definir que a brincadeira é sinônima de prazer seria incorreto. Cerisara, (2002, apud QUEIROZ, 2006, p.172) acredita ser importante levar em consideração que o prazer e diversão não devem ser algo ignorado, pois criam incentivos e necessidades no indivíduo que são de fundamental importância, posto que contribui para mudanças significativas no desenvolvimento humano. A partir das relações negativas que a criança tem durante o brincar, que estimulará a aceitação para diferentes opiniões e cumprimento de regras, e mesmo não sendo de imediato sua internalização, é de extrema importância para promover a interação do sujeito com a sociedade durante toda sua vida.

A criança se apropria dos meios que lhe são impostos no espaço em que está inserida. Quando nasce, os objetos que lhe são apresentados são de acordo com o mundo que a cerca e fazem parte dos saberes dos quais ela irá se apropriar, criando assim, significações de acordo com as características de sua cultura. Quando citamos aqui cultura, devemos levar em consideração o local de cada ser, classe social, poder aquisitivo, escolarização, entre outros fatores.

Eagleton (2005) define cultura como:

A cultura não é unicamente aquilo de que vivemos. Ela também é, em grande medida, aquilo para o que vivemos. Afeto, relacionamento, memória, parentesco, lugar, comunidade, satisfação emocional, prazer intelectual, um sentido de significado último (p.184).

Cada cultura tem sua especificidade, que está em constante mudança, o que para a criança pode ser algo que a auxilie na busca de novos conhecimentos, pois ela pode compreender que aquilo que ela conhece em sua cultura, pode-se modificar quando ela participa de ações que envolvam outras pessoas, pois assim, conhecem

regras diferentes das já reconhecidas, visto que uma única brincadeira pode ter diversos significados e regras ao redor do mundo.

Quando tratamos de brincadeiras no âmbito escolar, devemos pensar se as atividades realizadas pelos docentes são de fato relevantes e se as mesmas auxiliam para o pleno desenvolvimento e aprendizagem de seus alunos. Começamos pela conduta do professor, como pensa o brincar, reconhecendo que ele é o principal responsável por incentivar seus alunos a buscar novas descobertas, levando sempre em consideração, seus questionamentos e utilizando-se desses questionamentos para criar atividades que favoreçam tanto a aprendizagem de conteúdos relevantes, como o desenvolvimento pessoal de cada criança.

No artigo 4º das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009) a criança é definida como “sujeito histórico e de direitos, que interage, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura”, deste modo, mesmo sendo objeto de aprendizagem, também contribui de forma direta para sua própria construção de conhecimento. (BRASIL, 2009)

Considerando que estamos tratando aqui da educação infantil, momento em que as crianças estão na fase dos “porquês”, o professor deve planejar a criação de atividades para atender as necessidades de seus pequenos, ou seja, realizar um trabalho bem elaborado, que envolva situações da realidade das crianças, nas quais vá além apenas de sanar dúvidas, ou ensinar o básico.

De acordo com o Artigo 9º da DCNEI, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e as brincadeiras, experiências por meio das quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização, portanto, os docentes devem levar em consideração que a aprendizagem e desenvolvimento de seus alunos, além de atender aos questionamentos, também devem considerar as relações que podem ser estabelecidas além das paredes da sala de aula (BRASIL, 2009).

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos

afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções podendo assim estabelecer abordagens mais elaboradas de acordo com a necessidade de cada ser, sem deixar de lado o papel essencial da escola e ainda utilizando-se de meio que implicam o cotidiano da pessoa para incentivo de seu progresso (BRASIL, 2009).

Sendo assim, a brincadeira torna-se fundamental para o desenvolvimento infantil, a partir do momento em que, por meio delas, a criança torna-se capaz de criar outros sentidos e significado para algo que já tinha sua função pré-estabelecida. Por intermédio dessas relações que fluem durante a brincadeira, por meio dos jogos, e da participação coletiva de todos que estão envolvidos na vida da criança, que ela desenvolve suas capacidades tornando-se mais autônoma, criativa, observadora, questionadora, criando assim, seu senso crítico do mundo que a cerca.

A partir do que foi exposto, devemos pensar quais atividades devem ser executadas em sala de aula, para atender tais exigências. Partimos do ponto de que se deve aproveitar as indagações das crianças, para auxiliar em seu processo de aprendizagem, pois tomamos o questionamento como algo próximo da criança e transformamos em algo para ser aprendido e compartilhado por todos. A mediação do professor torna-se importante, pois deste modo, possibilita que a criança interiorize aquilo que tinha como saber da experiência apoiado nos princípios científicos, que tornam possível a construção do conhecimento significativo. Portanto

Se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio de desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança mais acentuada nas motivações, tendências e incentivos (VIGOSTSKI, 1998).

Desta forma, podemos entender a importância de um planejamento que seja pensado no aluno/a, direcionado para suas necessidades e levando em consideração o que a escola deve-lhes proporcionar de conhecimento e experiências.

Pensando em aulas com atividades lúdicas, trazemos os jogos como um auxílio para amplificar as capacidades dos alunos. Mediante brincadeiras com regras, jogos de quebra-cabeça e tabuleiro, as crianças desenvolvem o seu comportamento em sociedade, assim como raciocínio e cumprimento de regras. Os brinquedos são uma base para que a criança reproduza coisas que ela vivencia, adaptados por suas necessidades e imaginação.

Todos nós conhecemos o grande papel dos jogos para a criança, pois ela desempenha a imitação. Com muita frequência, estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam dos adultos, isso não obstante a estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzirem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da

criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (VYGOTSKY, 1999, p.12).

Logo, os profissionais da educação têm grande responsabilidade em preparar ambientes e atividades que envolvam brinquedos e jogos, pois os mesmos oferecem às crianças oportunidade de experimentarem o mundo que as rodeia, preparando-as para sua atuação em sociedade.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1999).

Tratando da perspectiva de escola, OLIVEIRA (2000) faz uma ressalta no ano de 2000, que notamos ser atual para os dias de hoje:

Nos tempos atuais, as propostas de educação infantil dividem-se entre as que reproduzem a escola elementar com ênfase na alfabetização e números (escolarização) e as que introduzem a brincadeira, valorizando a socialização e a recriação de experiências. No Brasil, grande parte dos sistemas pré-escolares tende para o ensino de letras e números, excluindo elementos folclóricos da cultura brasileira como conteúdo de seu projeto pedagógico. As raras propostas de socialização que surgem desde a implantação dos primeiros jardins da infância acabam incorporando ideologias hegemônicas presentes no contexto histórico-cultural (OLIVEIRA, 2000, p.67).

Nesse sentido, a escola põe ênfase mais em tentativas falhas de alfabetizar as crianças na pré-escola, preparando-as para ingressar no ensino fundamental, do que buscar desenvolvê-las a partir de suas condições desconsiderando totalmente a necessidade e direito de brincar que o sujeito tem nessa etapa da vida.

Kishimoto p. 36 (2000) destaca que: “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil” Desta forma, nota-se que a escola executa um trabalho contrário ao que deveria ser proposto, onde não são aproveitadas as possibilidades de trabalhar com os brinquedos e brincadeiras, situações que promovam a aprendizagem e desenvolvimento infantil. Cabe ao professor buscar as melhores maneiras de trabalhar os brinquedos e o brincar em sala, onde vise proporcionar o brincar, apenas pelo brincar, de forma que auxilie na aprendizagem e desenvolvimento dos alunos, e os momentos unicamente de aprendizagem, levando em consideração a importância de ambas as situações.

CONCLUSÕES

. Deve-se levar em consideração que o principal responsável por proporcionar diversas experiências para as crianças é o professor, e que a raiz deste problema vai além. Inicia-se pela formação que este profissional da educação teve acesso, a busca pela especialização e atualização, até as possibilidades que a escola como um todo oferece para a execução de tarefas relevantes para a aprendizagem e desenvolvimento dos discentes.

REFERÊNCIAS

BRASIL, (2009) **Base nacional comum curricular**, p. 32, 33 <basenacionalcomum.mec.gov.br> acesso em 09/06/2017

CERISARA, A. B. (2002). **De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu**. Em T. M. Kishimoto (Org.), **O brincar e suas teorias** (pp.123-138). São Paulo: Pioneira-Thomson Learning.

EAGLETON, Terry. **A Idéia de Cultura**. São Paulo: Editora Unesp. 2005.

FERRAZ, C. R. B. **A pesquisa no processo de formação do educador**. <<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-pesquisa-no-processo-formacao-educador.htm>> acesso em 28/03/2018.

KISHIMOTO, T. M. (2000). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** p. 36, 4. Ed. São Paulo, Cortez.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A.U. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Universidade de Brasília, p.169-179, 2006.

VYGOTSKY, L. (1998). **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

VYGOTSKY, L. (1999). **Vigotski e o estudo da psicologia da arte: contribuições para o desenvolvimento humano** <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v26n1/04.pdf>> acesso em 09/06/2017.