A DIALÉTICA ENTRE O VELHO E O NOVO, DO PIÃO AO PLAYSTATION: A IMPORTÂNCIA DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO.

Ana Cristina Azevedo Fontes Gouveia Evilázio Sales Ferreira Patrícia de Almeida Santana Kátia Gardênia Ribeiro Lisboa

Resumo

Este artigo tem por objetivo, fazer uma relação entre brinquedos, brincadeiras e jogos educativos, do passado para o presente, enfatizando sua importância na educação das series iniciais. Busca mostrar aos educadores que essas atividades, quando bem trabalhadas, possibilitam um aprendizado de forma diferente e dinâmica, proporcionando a aplicação de novas metodologias nas atividades educacionais. Com base, em leituras bibliográficas e diante das analises, enfatizamos que o professor deve oferecer condições desafiadoras que produzam diferentes respostas, estimulando a criatividade e a redescoberta. Evidenciamos que o aprendizado não ocorre somente com os materiais didáticos, mas sim, em todo o momento vida e com diversos instrumentos. Até mesmo quando brinca, a criança pode estar aprendendo algo que contribuirá para seu desenvolvimento. Para tanto, é preciso que as instituições de ensino das series inicias do Ensino Fundamental, desenvolvam atividades intercaladas com os brinquedos, jogos e brincadeiras.

Palavras - chave: Brinquedos, Jogos, Brincadeiras, Educação.

Introdução

Se entendermos a escola como um local de construção do conhecimento e de socialização do saber, como um ambiente de discussão, troca de experiências e de elaboração de uma nova sociedade, iniciaremos neste primeiro instante, um resgate da nossa infância destacamos, nossos brinquedos, jogos e nossas brincadeiras, a partir das quais tivemos a oportunidade de participar e vivenciar de inúmeras existentes desde um remoto passado.

Em função do exposto, este artigo faz uma análise comparativa entre os brinquedos, jogos e brincadeiras produzidos no passado e a evolução dos dias atuais, visando entender os benefícios deste para a educação. Através da compreensão pedagógica, enfatizamos ações metodológicas que viabilizam práticas significativas nas instituições educacionais. Compreendendo a utilização de brinquedos, brincadeiras e jogos vivenciados por gerações passadas, sua relação com a nova cultura do divertimento construída a partir de multimídias e sua influência no processo de socialização e aprendizagem com crianças das séries inicias do ensino fundamental.

Para entendermos esse processo, o grupo buscou conhecimento através das leituras feitas em livros, que viabilizaram a elaboração de um contexto, partindo das críticas e opiniões destes autores em suas pesquisas, possibilitando desta forma um debate discursivo sobre a originalidade e evolução dos brinquedos e brincadeiras passadas dos dias atuais.

Há muitas diversões que se tornaram tradicionais para as crianças brasileiras, alguns brinquedos e brincadeiras brasileiras podem ser surpreendentes. Elas têm origem na cultura de transformaram nossa civilização (o índio, o branco e o negro).

Brincar, podemos dizer que é uma atividade grande, na fonte do conceber informações e passar conhecimento, desenvolvendo uma socialização, meios comunicação, interação, utilizando da flexibilidade desse conhecimento, podemos trabalhar a alto-disciplinar durante e depois das atividades a serem desenvolvidas, seja ela em grupo ou individual, estas tarefa quando bem trabalhada, propiciará nas crianças e adultos, uma nova forma cultural de pensar e agir, possibilitando o desenvolvimento dos valores e caratês na formação de

um povo e conseqüentemente na estrutura social pelos seus valores e costumes adquiridos ao longo dos anos, sendo passado de geração em geração.

Recordando brinquedos e brincadeiras de nossa infância.

Relatando as boas lembranças dos brinquedos e brincadeiras vivenciadas na infância, adolescência e juventude, que contribuíram e poderá dar continuidade na formação intelectual, cultural e social na área da pedagogia, abordamos experiências ocorridas durante esse processo transformativo nos brinquedos, brincadeiras e jogos de outrora.

Partindo disso enfatizamos a contribuição de Kishimoto (1993) que procura resgatar alguns jogos da tradição infantil do tempo de engenho e das tribos indígenas, a partir do momento vivenciado por elas, procurando detectar a representação da infância presente no agrupamento humano e seu desempenho nos jogos infantil; reúne em suas pesquisas, que essas brincadeiras são transmitidas sobre a influência de branco (Portugueses), negros (Africanos) e índios. Mostra que algumas brincadeiras carregam uma imagem de criança ligada em seu tempo por meio das pessoas da época.

Kishimoto (2003, p.62), em sua pesquisa, comenta sobre as brincadeiras indígenas citando Cascudo (1958, p.83), que descreve a presença do elemento indígena nas brincadeiras do menino brasileiro, em que afirma qualquer registro dos séculos XVI e XVII, sabe-se que os meninos indígenas brincavam, logo cedo, com arcos, flecha, e propulsores; em fim, o arsenal guerreiro dos pais. O divertimento natural que era imitar gente grande, caçando pequenos animais, abatendo aves menores, tentando pescar. E que tais brincadeiras não era mero passatempo, mas permaneciam no limiar do trabalho ou nas tarefas educativas de preparo para a vida adulta.

Tomando ainda como referência, Kishimoto (2003, p.25) cita Grunfed (1979, p.9) que descreve um exemplo em sua pesquisa; "O rei descreve diversos jogos presentes até os tempos atuais, como: Pião, Xadrez, Tiro ao Alvo, Cama de Gato, O gamão, Jogos de Trilha, Amarelinha, entre outros." Porém, a infância nesta época, representada no tempo das casas grandes,

senzalas, canaviais e engenho de açúcar, que na maioria das vezes existia uma mistificação de brinquedos, brincadeiras e jogos de acordo com a cultura.

Kishimoto (2003, p.59), faz um breve comentário, explicando que o brinquedo evolui ao ritmo das representações culturais que ele atrela, não havendo um desaparecimento de tal brincadeira, apenas algumas mudanças de representação introduzida na brincadeira de pegador, em virtude da dinâmica colocada pelos os processos históricos que alteram o panorama social e o cotidiano infantil.

O livro da autora "Jogos, Brinquedos, Brincadeiras E A Educação", trabalha vários temas ligados ao assunto em pauta, relata os jogos dependendo do ponto de vista do observador, destaca suas especificidades de acordo com o grau de dificuldade, ferramenta indispensável para o educador trabalhar e desenvolver habilidades que possam ajudar na aprendizagem do alunado como um todo, seja ela na socialização ou nos conteúdos, sendo gratificante o retorno em conhecimento adquirido com as atividades desenvolvidas junto às crianças.

A ação pedagógica precisa definir o jogo, os brinquedos e as brincadeiras, tendo em vista que os mesmos apresentam aspectos e definições diferentes:

- O jogo; estabelece regras de funcionamento, competição, equipamento necessário para atingir o objetivo definido.
- O brinquedo; não possui regras e organização, cabe viajar no mundo imaginário de cada criança.
- As brincadeiras são divertimentos que podem partir da imaginação de cada pessoa ou criança através de fantasia, criatividade, idéias, vontade e sonhos.

Diante da análise das teorias estudadas fizemos uma pequena pesquisa entre os componentes do grupo, acerca das atividades vivenciadas na infância, objetivando uma reflexão evolutiva dos brinquedos, brincadeiras e jogos educativos, tradicionais e dos tempos de hoje.

Patrícia membro do grupo lembra-se das brincadeiras ocorridas na sua infância, que eram inúmeras: Costumava brincar com a turma da rua e seus irmãos, soltando e confeccionava pipa, bola de gude, amarelinha, pulava corda, queimado, pim-barra, essas brincadeiras eram uma festa. Podemos destacar como exemplo a brincadeira das bolas de gudes, onde era feito um campeonato

para saber quem ganhava mais bolas no triângulo ou no bi louco, (o bi louco era caracterizado por três orifícios em uma distância de uma passada humana entre um orifício e outro), quem estava de posse da jogada inicial, tinha que acertar a bola no primeiro orifício, tinha ainda o direito de ticar (quer dizer acertar a bola do adversário) e quando passava por todos os orifícios, ele poderia eliminar seus adversários ticando na bola do mesmo.

Brincadeiras como esta tinha o objetivo socializar as crianças, aumentando o laço de amizade e respeito com os colegas, em sua naturalidade era desenvolvida a ação da autodisciplina como: aprender a partilhar, saber ganhar ou perder o jogo, respeitar a diferença comportamental, ensinando a trabalhar o raciocínio lógico, compreensão e clareza das regras estabelecidas por todos.

Partindo desta linha de pensamento, podemos dizer que a relação entre os jogos infantis e a educação, é favorecer o ensino de conteúdo escolar, além de diagnosticar sua personalidade, auxilia em sua necessidade e dificuldade de aprendizagem.

Para isso, convidamos todos ligados à área educacional, a fazer uma breve reflexão, no sentido de trabalhar os jogos e brincadeiras na educação, partindo do posicionamento da criança, podendo ser visto como meio de adquirir o conhecimento ou não, dependendo da sua utilização, ela poderá atender às expectativa do educador, em desenvolver atividades que trabalhe o raciocínio lógico, criatividade, socialização, conhecimento, interatividade, e comunicação. Podemos dizer que a criança aliena o significado do objetivo, expressando seus sonhos e fantasia, assumindo papéis ligados ao conjunto social com regras implícitas, proveniente da escola da família, dos amigos e da cultura.

Ana Cristina, outro membro do grupo, comenta que sua infância ficou marcada com as boas lembranças. Morando no Estado do Rio de Janeiro com sua família até os seus quatorzes anos de idade, em apartamento onde tinha um play grau amplo. Lá eram desenvolvidas várias brincadeiras com a criançada do prédio como: queimado, pique - esconde, passa anel, pular corda, cabra-cega, cobrinha, amarelinha, brincadeiras de cordas e jogo de peteca. Além destas brincadeiras, teve a oportunidade de ser agraciada em outras brincadeiras ensinadas e praticadas junto aos seus avôs, como jogo de dominó, dama, jogo da velha e baralho e também brincava de cama de gato, (jogo feito com um

barbante entrelaçado nos dedos, que era passado de um para outro, seguindo um raciocínio lógico), quase todas as tardes em que permanecia em sua casa.

Ao descrever o jogo como elemento de cultura, Kishimoto (2003, p.3), cita Huizinga, (1951, p. 3-31), que aponta as características relacionadas aos aspectos sociais. Os seres humanos ao jogar ou competi sentem o prazer de jogar, a consciência das regras, noção de espaço e tempo.

Para Culloes (1967, p. 42-43), citado por Kishimoto (2003, p.4), relata que, novos elementos introduzidos no jogo é a sua natureza improdutiva, ou seja, não pode criar nada e não visa um resultado final. Quando uma criança brinca não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade física e mental.

De acordo com Kishimoto (2003, p.15-16) os humanistas renascimento do século XVII, provocam a expansão continua de jogo didático ou educativo, Sendo que no século XVIII, é com Froebel que os jogos, entendidos como obietos e ação de brincar, caracterizados pela liberdade e espontaneidade, passam a fazer parte da história da Educação Infantil. Neste caso, fica claro que o objetivo principal do jogo, é manter o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa, quando não ocorre esse equilíbrio, compromete o desenvolvimento da criança apresentando a incompatibilidade da busca de resultados típicos do processo educativo. Kishimoto (2003 p.103) faz um breve comentário sobre (Froebel), faz uma classificação dos jogos de construção, no sentido de desenvolver o raciocínio, interação, socialização e o imaginário, diante destas colocações. Kishimoto (2003) relata ainda, que os jogos de construção tenham uma estreita relação com faz de conta, com certas semelhanças aos trabalhos de Piaget, Wallon, que classificam os jogos em quatro tipos: Funcionais; aquisição, ficção e construção, em outras palavras, quer dizer que a criança ao construir seu próprio brinquedo ou brincadeira, trabalha o lúdico e imaginário, buscando a satisfação de desenvolver sua criatividade progredindo para uma nova atividade.

Kátia Gardênia, também componente do grupo, lembra muito bem das diversas brincadeiras e brinquedos fizeram parte da sua infância. No bairro em que residia, costumava brincar de pega – pega, esconde – esconde, bola de gude, futebol, pique – esconde jogo do banco imobiliário, loura do banheiro, queimado, pega ladrão, gato mia e outras brincadeiras divertidas. Recorda dos

diversos programas de TV, que fizeram parte da sua infância, os quais ajudaram a criar, e recriar e desenvolver inúmeras brincadeiras junto com a turma, como: chaves, Chapolin, castelo ra-ti-bum, Glub-Glub, os trapalhões, TV colosso, punk Brewster - a levada da breca, cavalo de fogo, fantástico, mundo do bob e outros mais. Estes programas marcaram muito a sua infância, de tal modo, que ao chegar do colégio, fazia as atividades nas carreiras, para assistir aos programas.

Diante da atualidade em que vivemos em um mundo tecnológico, várias são as mudanças que podem favorecer o aprendizado, com jogos e brincadeiras, através de multimídia, programas de televisão, rádio, músicas, revistas, e livros. Estes trazem como objetivo mostrar acontecimentos inovadores no dia a dia, as novas tendências de aprendizado neste mundo contemporâneo. No ponto de vista de Gardênia, ao interagir com a inovação do mundo tecnológico, aprendia várias atividades que ajudava nas tarefas da escola, como em matemática, português, ciências, e ainda na socialização, no trabalho em equipe, no raciocínio lógico, na interatividade, expressão comunicativa, e no respeito aos limites do outro.

Podemos afirmar que o jogo é uma ação que oportuniza a participação de todos que interagem, melhora o comportamento, a timidez e estimulando a criatividade e habilidades. Porém, quando adulto, os jogos e brincadeiras tornam-se fonte de lazer com regras estabelecidas, deixando desta forma, que os mesmos sirvam de ações conscientes em determinados momentos.

Evilázio, mais um membro do grupo, comenta que aproveitou muito das mais diversas atividades de fazer brinquedos artesanais, adquirindo alguns brinquedos industriais dentro das possibilidades financeiras dos seus pais, que não era suficiente satisfazer os nove filhos, mas com carinho e muita dedicação, eles sempre prestigiavam com suas criatividades. Faziam brinquedos de lata, zinco, madeira ou outro material que pudesse transformar em um novo brinquedo para que todos pudessem brincar. Evilázio recorda muito bem dos brinquedos que mais gostava de fazer: os caminhões de lata quadrada de óleo de comida, dentre eles fazia caçamba, Jeep, calhambeque, revolve de madeira, brinquedos em talha, bonecos, bichos, carrinho de rolimã, skeet, comboio (feito com três latas de leite ninho cheio de areia envolvido com um arame para puxar), Badogue, estilingue ou atiradeira, pião, io-iô, pipa e outros.

Vendo os jogos de construção como fonte de potencialidade, existe a possibilidade de progressão de capacidade do autocontrole e competência individual do sujeito. Segundo Kishimoto (2003, p.100). Os jogos de construção ganham espaço na busca de conhecimento físico, porque desenvolvem as habilidades manuais, a criatividade, enriquecem a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a sociabilidade. Alguns destes jogos contribuem na aprendizagem com noções de peso, altura, tamanho, comprimento, distância, tonalidade de cor, espessura, transparência entre outros. Jogos que tenham como objetivo a aprendizagem e que sejam úteis para a vida da criança, servem como auxílio na aprendizagem e desenvolvimento junto às crianças portadoras de necessidades especiais por exemplo.

Em se tratando das brincadeiras, Evilázio enfatiza com entusiasmo que juntava a turma da rua a qual tinha uma infinidade de brincadeiras desenvolvidas, principalmente ao entardecer e à noite, que às vezes passava do horário de dormir. Dentre elas algumas como: jogo de futebol, peteca, escondeesconde, cama de gato, capitão do mato jogo de pião, guarda, um-dois-três, brincadeira de bola de gude, triângulo teço, brincadeira de fazendeiro e confecção de market de palito de picolé dos componentes da fazenda (casa, curral, cerca, cancela, animais de madeira).

O que mais ficou guardado nas suas travessuras de menino era quando todos os irmãos se juntavam no quartinho da dispensa, onde seu pai construiu para guardar materiais que não estavam sendo usados, pela família que era proveniente de um circo. Passavam o tempo todo brincando de circo neste quartinho, ali, brincavam de teatro, trapezista, palhaço, rumbeira, equilibrista e na maioria das vezes convidava os vizinhos para assistir o espetáculo.

Há muitas diversões que se tornaram tradicionais entre crianças brasileiras, alguns brinquedos e algumas brincadeiras podem ser surpreendentes. O valor cultural destas brincadeiras aumentou na medida em que sua prática diminui, infelizmente, no mundo cada vez mais urbanizado, industrializado e informatizado, a tendência é que elas percam seu espaço nas preferências infantis.

Trabalhar o desenvolvimento da noção de espaço, Lateralidade, Coordenação Motora, Integração do grupo, e tantas outras habilidades, pode ser desenvolvidas através das brincadeiras de infância. Na escola, não podemos

deixar que essas brincadeiras restrinjam-se ao pré-escolar. Devem perpetuar pelo o ensino fundamental com brincadeiras adequadas à idade, tentando diminuir o consumismo por brinquedos caros e solitários.

Analisando a criatividade e a exploração da curiosidade da criança, podemos fazer uma relação com a abordagem de Kishimoto, (1994 p.14) que descreve a maioria das escolas como locais onde as crianças já recebem regras pré-estabelecidas limitando o pensamento e sua criatividade. A autora deixa claro que os jogos educativos, quando bem trabalhado, podem apresentar resultados lúdicos, diferenciado, o posicionamento de conceito e noções, que interfiram o conhecimento de habilidades e desenvolvimento da prática pedagógica, que proporcione o estímulo junto às crianças deixando que elas busquem o conhecimento, descobrindo o prazer de aprender com suas curiosidades existentes no mundo dos jogos e das brincadeiras, evitando desta forma, a falta de motivação diante das suas tarefas escolares. Por sua vez o educador terá que buscar a inovação constante em sua metodologia, assim o professor vai impedir que suas aulas se tornem desmotivadoras.

As brincadeiras infantis da atualidade são bastante diferentes das de tempos atrás. Hoje as crianças se divertem com vídeo-games, passeios em shopping, filmes em DVD, jogos no computador, brinquedos industrializados e eletrônicos: bonecas que falam e choram, robôs que piscam luzes, carrinhos que andam sozinhos. Brinquedos que chamam a atenção pelas formas, cores, brilhos, embalagens, e principalmente pela propagada na televisão.

Vale ressaltar, que nos tempos dos nossos pais ou avós, a vida das crianças era nas ruas, nos sítio e fazendas no interior. As brincadeiras eram menos sofisticadas, porém muito divertidas. O prazer de brincar tinha início na construção do próprio brinquedo, o que favorece o desenvolvimento da inteligência, da criatividade, das habilidades psicomotoras, controla a agressividade, proporciona à realização de desejo, adaptação ao grupo social de convívio, a afetividade e estimula a curiosidade e a competição, incentiva a busca de soluções e a descoberta de caminhos. E por fim, contribui para o seu pleno desenvolvimento como ser social, inteligente e livre.

Diante disso, salientamos que é importante que o professor tenha conhecimento necessário para incentivar o aluno a brincar pelo mundo dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos, por meio da criação e imaginação, ele

consegue construir sua aprendizagem de forma criativa e interativa. O nosso aluno que fica em frente a um vídeo-game, diante de jogos eletrônicos, quando chega à sala de aula torna-se agressivo, e moldados a costumes que deturpam comportamentos. Cabe ao educador infantil propiciar momentos que estimulem a confecção de brinquedos. Podemos criar com os nossos alunos brinquedos de sucatas, para eles é mais importante construir do que pegar o brinquedo pronto.

A análise que parte da leitura de livros, fundamenta e engrandece o conhecimento para nós educadores. Destacamos a contribuição de Kishimoto diante das explicações e aplicabilidade metodológica na área da educação infantil.

Diante desta exposição de jogos, brinquedos e brincadeiras que fizeram parte da nossa infância e adolescência, e partindo da influência da Pedagogia como vínculo de saberes, é fundamental que a utilização de atividades lúdico-recreativas, históricas e culturais, possibilitem a construção de conhecimentos que enriqueçam o ambiente educacional, engrandecendo o desenvolvimento de um cidadão ativo, crítico e participativo.

Em função do exposto, os autores enfatizam a necessidade de uma análise comparativa nos tempos passados e presente e a evolução dos brinquedos e brincadeiras, visando entender os benefícios destes para o ensino, a aplicação de uma pedagogia lúdica, busca ações metodológicas que possibilitem às instituições educacionais, a compreensão de um uso significativo de brinquedos e brincadeiras, relacionando a cultura de gerações e influenciando o processo de socialização e aprendizagem das crianças em fazes de escolarização, principalmente na pré- escola e nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Considerações finais

Este não é basicamente um artigo sobre o que fazer em relação ao lúdico ou mesmo sobre como fazer isso. Os professores têm conhecimento disso e, como profissionais competentes, precisam usar suas habilidades para prover as

atividades e os meios que favorecerão a aprendizagem através do brincar. Este artigo reforça os motivos pelos quais encorajam, promover, valoriza e inicia o brincar em nossas escolas. A tendência foi apresentar aos educadores das séries iniciais da educação infantil e fundamental princípios, em vez de receitas, para a prática em sala de aula. O brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos. Através deste meio, os indivíduos chegam a um acordo sobre as inovações e se familiarizam com objetos e materiais. Diante deste posicionamento, fica clara a importância fundamental da utilização dos brinquedos, brincadeiras e jogos educativos nas series iniciais, objetivando o desenvolvimento das atividades que trabalhe o lúdico, raciocínio lógico o desenvolvimento da noção de espaço, Lateralidade, Coordenação Motora, Integração do grupo, e tantas outras habilidades, pode ser desenvolvidas através das brincadeiras de infância.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERKENBROCK, Volney J. **Jogos e diversões em grupo: para encontros, festas de família, reuniões, sala de aula e outras ocasiões**. 3ª Ed, Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. - São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O Jogo, a Criança e a Educação**. 11ª ed. - Rio de Janeiro: Editoras Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O cotidiano da pré-escola**. São Paulo: Série IDÉIAS, n°7, FDE, 1990.

KRAMER, Sonia. Currículo de Educação Infantil e a Formação dos Profissionais de Creche e Pré - escola: questões teóricas e polêmicas. In: MEC/SEF/COEDI. Por uma política de formação do profissional

LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos.** São Paulo: Atlas, 2006.