

**BRINCANDO NO LAR** MILENA DA SILVA ADELAIDE; JOSÉ MILTON DE LIMA;  
HELENA CRISTINA SILVA PEDROZA; ISABELA GONÇALVES VALERIO.  
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA - UNESP - CAMPUS DE  
PRESIDENTE PRUDENTE.

Investiga e emprega a cultura lúdica como um privilegiado recurso pedagógico no contexto da Educação Infantil. Objetiva ampliar o conhecimento dos educadores e discentes envolvidos com o projeto e produzir conhecimento sobre o tema. Para tanto, são adotados referenciais teóricos e práticos que revelam a importância de brincadeiras e jogos no processo de desenvolvimento das faculdades humanas da criança, destaque para: atenção, pensamento, memória, criatividade, linguagem, personalidade e domínio da vontade. Adota como procedimentos metodológicos o levantamento e aprofundamento teórico e a vivência de experiências numa instituição de Educação Infantil. Os resultados revelam que as atividades do projeto proporcionam às crianças oportunidades de ampliação da cultura lúdica, o desenvolvimento da capacidade de expressão verbal e corporal, o maior controle da vontade, ampliação das ações motoras e avanços nos aspectos cognitivo e afetivo-social. Buscando compreender como a Educação Física auxilia no desenvolvimento integral de crianças em idade pré-escolar, formou-se o grupo de Estudos de Educação Física na Educação infantil (GEEFEI).

Através de estudos, obtivemos contato com materiais científicos que apontam o jogo e a brincadeira como recurso pedagógico valioso no desenvolvimento global das crianças. As instituições pré-escolares de um o geral consideram o jogo e a brincadeira como passatempo, não reconhecendo sua importância no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Esta desvalorização ocorre devido ao despreparo, à formação profissional e descrença dos profissionais da área educacional deixando de atribuir ao jogo e a brincadeira o seu verdadeiro valor.

A utilização do jogo e da brincadeira no contexto escolar oferece à criança desenvolvimento das suas faculdades humanas: como a criatividade, linguagem, memória, expressão corporal, atenção, entre outros benefícios.

Utilizando-se dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos, o projeto tem como principais objetivos: ampliar a cultura lúdica dos envolvidos, possibilitar um significativo desenvolvimento integral das crianças; estabelecer intercâmbio de conhecimentos entre o professor universitário, os discentes da FCT, as professoras e auxiliares de desenvolvimento infantil (ADIs) da instituição beneficiada.

Discentes do curso de Educação Física, sob orientação de um docente do Departamento de Educação, reúnem-se semanalmente para estudo e planejamento de atividades lúdicas a serem aplicadas. Durante a realização das atividades na instituição, os discentes são acompanhados e apoiados nas aulas ministradas pelas professoras da creche e da pré-escola da instituição beneficiada. Após a implementação das ações, estas são avaliadas, objetivando o aprimoramento do trabalho e a adequação das atividades às características e às necessidades das crianças. O resultado de todo o trabalho colaboram na produção científica do coordenador e dos graduando envolvidos no projeto.

O brincar está presente no ser humano desde seu nascimento, apresentado nas primeiras manifestações de alegria, choro, gritos, gestos e movimentos. O recém-nascido, não precisa ser ensinado a movimentar-se, sugar ou chorar, rapidamente, segundo suas necessidades, ele aprende a atrair e receber atenções e cuidados.

Segundo SHEIRDAN( 1990 p19) “A primeira companheira de brincadeiras de um bebê é sua mãe. Este intercâmbio vivo envolve simultaneamente olhar, escutar, vocalizar e fazer movimentos corporais”. Aproximadamente com 10 a 12 semanas, quando o bebê está deitado, deliberadamente traz suas mãos na altura do peito, convertendo seus olhos para elas, envolvendo-se em brincadeiras ativas de entrelaçamento dos dedos.

Com cerca de 14 semanas consegue segurar o brinquedo e olhá-lo fixamente apreciando o resultado do movimento. Por volta de 18 a 20 semanas consegue alcançar com a mão e agarrar um brinquedo oferecido, olhando e sacudindo.

Por volta dos 6 meses seu controle neuromuscular geral ( manipulação, visão) estão avançados possibilitando que o bebê estendendo a mão aposses de qualquer objeto de brincar dentro do alcance de seus braços estendidos.

Aos 7 e 8 meses segura dois objetos simultaneamente, um em cada mão, senta-se firme no chão em direção a catar os brinquedos; aos 9 meses começa a atirar brinquedos em torno de si para satisfação não somente motora mas pelo interesse de ver e ouvir a seqüência de eventos que ocorrem quando os objetos caem, rolam e param.

Já aos 12 meses as meninas tendem a se desenvolver em brincadeiras de dar e tomar e os meninos demonstram interesse em jogos simples de bolas, rolar e atirar de uma posição sentada. SHERIDAN relata que todos os bebês à medida que ficam mais móveis, buscam crescentemente proximidade de sua mãe, parcialmente para buscar sua cooperação em brincadeiras.

Piaget encontra dificuldade em distinguir os estágios iniciais da atividade lúdica, apenas menciona o prazer na hora da alimentação no primeiro estágio, no segundo e terceiro refere-se aos prazeres que os bebês adquirem a partir de comportamentos adaptativos tornando mais fáceis e familiares. No quarto estágio torna-se mais interessado na competição e em alcançar os brinquedos; seu interesse é transferido do objeto de sua ação para a própria ação.

No quinto estágio varia os padrões de comportamento já conhecidos a fim de observar diferentes resultados. No sexto estágio Piaget descreve como simbolismo lúdico termo que utiliza para definir jogos infantis do “faz-de-conta” em que um cabo de vassoura pode ser um cavalinho, uma espada, o qual estimula o desenvolvimento do pensamento sobre os objetos. Quando a criança utiliza-se do faz-de-conta distorce a realidade dos objetos adequando a sua fantasia e sonhos, diferentemente da imitação ao qual se acomoda aos objetos da realidade.

Em seguida Piaget estuda a evolução do jogo infantil, buscando compreender porque ele desaparece nos anos posteriores. Conclui que há três categorias de jogos: os jogos práticos, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Os jogos práticos por gerarem resultados agradáveis ao acaso ou intencionalmente, são a continuidade das atividades imitativas do período sensorio-motor. Esses jogos podem conduzir simplesmente ao aprimoramento do desenvolvimento motor ou uma atividade destrutiva (exemplo: derrubar cubos), podem evoluir para jogos simbólicos, jogos construtivos ou ainda de regras.

Os jogos dotados de normas são essencialmente sociais e conduzem a uma crescente adaptação; o maior interesse de Piaget concentra-se nos jogos simbólicos e são a um tempo

incitativos e imaginativos, ao passo que a criança simboliza seus próprios sentimentos ajudam-na a expressar-se criativamente e a desenvolver um vida fantasiosa.

Assim como as fases do desenvolvimento e crescimento, os jogos e as brincadeiras também adquirem características de acordo com a maturação do ser humano. Esta descoberta do mundo ao redor cria sensações de exploração e interesse pelo novo; entre as idades de um há quatro anos os jogos de faz-de-conta tomam conta de seu mundo interior no qual ela mesma constrói sua realidade e fantasia cenas e situações. Os jogos de regras completam o envolvimento com as outras pessoas do grupo demonstrando suas características de interagir-se com o próximo e satisfazer-se com os resultados de sua performance.

Conclui-se que desde o nascimento até a vida adulta o jogo e a brincadeira estão presentes, seja de maneira efetiva e primordial como na infância, ou seja, como forma de socialização como no início da adolescência e na idade adulta. Assim, segundo CHATEAU “Pois é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência”.