

JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

Stephanie Ilha¹

Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

Introdução: Dentro do contexto da Educação Física é importante entender um pouco sobre as especificidades dos jogos, brincadeiras e brinquedos. Existe uma dificuldade em caracterizá-los separadamente, pois são características bastante semelhantes e estão relacionados à atividade lúdica e estão associados à presença da criança. **Objetivo:** Identificar de que forma no ensino fundamental I, os jogos, brincadeiras e brinquedos interferem de maneira significativa na vivência das crianças. Analisar quais atividades são desenvolvidas e identificar quais momentos e espaços físicos são destinados ao brincar. **Metodologia:** A pesquisa será feita de campo, descritiva diagnóstica utilizando como instrumento de coleta de dados um questionário de perguntas fechadas, e será realizada com dez professores que lecionam no ensino fundamental I, espera-se obter diferentes concepções de jogos, brincadeiras e brinquedos. Os dados serão analisados através de estatística básica (% de f). **Resultados:** dos dez professores pesquisados possuem pós-graduação (n=6, 60%). A maioria atua na área de 1 a 3 anos. Todos eles dizem que os alunos sugerem atividades nas aulas, e todos afirmam que é possível ensinar brincando. **Conclusão:** dos dez professores pesquisados sabem da importância do brincar na escola, todos concordam que isso é importante para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Brinquedos.

¹ Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário UNIFACVEST

JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

Stephanie Ilha¹

Francisco José Fornari Sousa²

ABSTRACT

Introduction: Within the context of physical education it is important to understand a little about the specifics of the games, games and toys. There is a difficulty to characterize them separately, as they are quite similar features and are related to play, and are associated with the presence of the child. **Objective:** To identify how the elementary school, games, games and toys significantly interfere with the experiences of children. Analyze which activities are carried out and identify which moments and physical spaces are meant to play. **Methodology:** The research will be done in the field, using as descriptive diagnostic data collection tool a questionnaire of closed questions, and will be held with ten teachers who teach in elementary school, is expected to have different conceptions games, games and toys. The data will be analyzed using basic statistics (% f). **Results:** of the ten surveyed teachers have graduate (n = 6, 60%). Most work in the area 1-3 years. They all say that students suggest activities in class, and all say it is possible to teach playing. **Conclusion:** the ten teachers surveyed know the importance of playing in the school, everyone agrees that it is important for the child's development and learning.

Words-key: Games, Play, Toys.

¹ Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário UNIFACVEST

1. INTRODUÇÃO

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são fenômenos históricos e sociais, que sofrem transformações e assumem diferentes significações de acordo com o contexto que está inserido, podendo assim ser entendidos de diversas maneiras. (BASTOS, 2001).

Este mesmo autor ainda cita que “A trajetória histórica que analisa os jogos e brinquedos pressupõe a análise da imagem da criança presente em determinado contexto sócio-histórico, bem como as relações sociais que nele se estabelecem.” Assim, as crenças e os preconceitos dos adultos em relação ao brincar estão presentes no contexto escolar, mas a Educação Física busca reforçar através da sua prática, que a principal característica do brincar é o prazer e isso não pode ser desvinculado da aprendizagem.

Kishimoto (1993, p.7):

[...] em sua obra *Jogos infantis* relata que, do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais se mantêm com personagens do seu mundo, tudo isto permite compreender melhor o cotidiano infantil – é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar.

É por meio das brincadeiras que a criança entra em contato com o mundo, adquire hábitos, dá asas a sua imaginação, a fantasia, isto é, pode ser o que bem desejar ser.

Com o objetivo de pesquisar os métodos abordados nas escolas sobre jogos, brincadeiras ou brinquedos utilizados nas aulas de Educação Física foi realizado um questionário com professores do município de Lages-SC que atuam no Ensino Fundamental I.

2. EDUCAÇÃO FÍSICA

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)

[...] Documento oficial do Ministério da Educação, a Educação Física na escola deve ser constituída da seguinte maneira: jogos, ginásticas, esportes e lutas atividades rítmicas e expressivas conhecimentos sobre o corpo.

A Educação Física vem buscando a sua própria identidade sem perder a conotação de educação. No seu processo de desenvolvimento, tem absorvido as mais diferentes características dentro dos aspectos biológicos, psicológicos e sociais, compreendendo os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores e constituindo-se num elemento indissociável da educação.

Faria Junior (1981, p.16), que conceitua a educação como: “[...] o processo de

crescimento pela qual o indivíduo assimila um corpo de conhecimentos demarca os seus ideais e aprimora a sua habilidade no trato dos conhecimentos para a consecução daqueles ideais”.

Assim como Saavedra (1988, p.19), para quem: “[...] a educação é todo processo que permite a transformação das potencialidades reais do homem em capacidades integrais em ordem à sua integração dialética na sociedade.”

2.1 Jogos, brincadeiras e brinquedos

A utilização de atividades lúdicas nas escolas pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana.

Huizinga apud BRUHNS, (1993, p.20) salienta que: “[...] é impossível a exata definição do jogo em termos lógicos, biológicos ou estéticos, apesar de se constituir numa função de vida.”

Assim, é preciso restringir-se a descrever suas características principais, ao invés de tentar defini-lo. Para compreender essas questões, Kishimoto (2001), diz que o jogo em tempos passados era visto como inútil, e como uma atividade não séria. Já nos tempos do Romantismo, parece como algo sério e passa a ser uma das formas de educar as crianças. O jogo segundo essa autora possui um sistema de regras, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade, e ainda, para cada jogo há um objeto característico.

O brinquedo é o objeto que se torna o suporte, através do qual as crianças interpretam e conferem significados durante a brincadeira, também caracterizado pela ausência de um sistema de regras que ordene sua utilização, diferentemente do jogo.

Diferente do jogo, o brinquedo supõe a ausência de um sistema de regras para organizar a sua utilização. “O brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar.”

O brinquedo não parece definido por uma função precisa, trata-se de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras. Podemos destacar outra diferença entre o jogo e o brinquedo. O brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto torna-se, um motivo de zombaria, de ligação com a infância.

Para Brougère (1997, p.13) o brinquedo: “[...] não parece definido por uma função precisa: trata-se antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionando às regras ou a princípios de utilização de outra natureza.”

Brougère (1997) considera o brinquedo um objeto distinto e específico. Afirma que a função do brinquedo é a brincadeira. A brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das idéias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam as crianças; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada. (p.13-14).

Para esse autor, no brinquedo o valor simbólico é a função, enquanto na brincadeira é a combinação de uma ação e uma ficção, é ainda o sentido que se dá a ação lúdica uma vez que a brincadeira não está circunscrita ao agir. Assim sendo, o brinquedo vem a ser um substituto dos objetos reais para que as crianças possam manipulá-los. Neste sentido, admite-se que o brinquedo represente certas realidades. (BASTOS, 2001)

Bastos (2001) acrescenta que o brinquedo remete a criança à reprodução de sua realidade social, das construções humanas. Brougère (1997) afirma que no brinquedo o domínio simbólico prevalece sobre o domínio funcional, justamente pelo fato de que o símbolo é a própria função do objeto, uma vez que conceber um brinquedo é remetê-lo a uma ficção e a uma lógica simbólica, que passa a ser a fonte da brincadeira.

Kishimoto (2001) caracteriza a brincadeira como sendo a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Já Brougère (2001) relata que na brincadeira a criança pode fabricar seus objetos, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança. Além disso, é uma atividade livre, portanto, não pode ser delimitada.

É por meio das brincadeiras que a criança entra em contato com o mundo, adquire hábitos, dá asas a sua imaginação, a fantasia, isto é, pode ser o que bem desejar ser, ora a mãe, ora o médico, ou a estrela do cinema, ou apenas ser feliz.

São características do jogo segundo Huizinga (1990), o prazer, aquilo que é livre, a falta de seriedade, as regras, o caráter de ficção, de representação e sua limitação no tempo e no espaço. O ato lúdico se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria. Não que a brincadeira infantil deixe de ser séria, pois, quando uma criança brinca, ela faz de um modo bastante compenetrado.

A brincadeira para a criança não representa o mesmo que o jogo e o divertimento

para o adulto, recreação, ocupação do tempo livre, afastamento da realidade. Brincar não é ficar sem fazer nada, como pensam alguns adultos. O brincar das crianças é um movimento realizado com prazer. O ato de brincar tem para a criança um caráter sério porque é o seu trabalho, atividade através da qual ela desenvolve talentos naturais, descobre papéis sociais, limites, experimenta novas habilidades, forma um novo conceito de si mesma, aprende a viver e avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. (LIMA, 2005).

A criança se empenha durante as suas atividades do brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a comer etc. Brincar de faz de conta, de amarelinha, de roda, de esconde-esconde, de dominó, são situações que vão sendo gradativamente substituídas por outras, à medida muda seu foco de interesse. O desenvolvimento das crianças é caracterizado por fases, e é preciso tempo e espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia. (KISHIMOTO, 2000).

Tendo em vista que, lúdico derivado da palavra “*ludere*” em latim segundo Huizinga (1990) tem o sentido de “simulação”, “ilusão” então podemos dizer que, ao destacar assim o objeto lúdico, a criança está simulando outro mundo só para ela, distanciando-se do mundo dos adultos.

Portanto, brincar é o “trabalho” da criança e é por meio de suas conquistas no jogo, que ela afirma seu ser, proclama seu poder e sua autonomia, explora o mundo, compreende e assimila gradativamente suas regras e padrões, absorve esse mundo em doses pequenas e toleráveis. (LIMA, 2005).

Dessa forma, nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina sua atividade lúdica.

Em síntese é possível dizer, baseado em Fantin (2000) e Kishimoto (1997), que: o jogo é uma ação lúdica que envolve situações estruturadas; o brinquedo é o suporte material que manifesta seu caráter mesmo não estando em atividade e a brincadeira é a atividade lúdica em ação. Assim entende-se, que a atividade lúdica tem estreita relação com os jogos, as brincadeiras e os brinquedos.

Assim, podemos dizer que os jogos, as brincadeiras e os brinquedos fazem parte da vida da criança, independente da época, cultura e classe social, pois elas vivem num mundo de fantasia, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. (FIGUEIREDO, 2004).

3. METODOLOGIA

A pesquisa será feita de campo, descritiva diagnóstica utilizando como instrumento de coleta de dados um questionário de perguntas fechadas, totalizando nove perguntas aplicadas no primeiro semestre de 2015, com o objetivo de obter a opinião dos professores entrevistados sobre as atividades desenvolvidas em suas aulas de Educação Física no ensino fundamental I ,na cidade de Lages SC. Foram questionados dez professores, sem interferência do pesquisador.

Conforme Andrade (2010, p.112): “Uma das características da pesquisa descritiva é a técnica padronizada da coleta de dados, realizada principalmente através de questionários e da observação sistemática.”

3.1 Análise e discussão dos dados

Conforme a tabela 1 (n=2, 20%) estão cursando no superior. (n=2, 20%) possuem superior completo. (n=6, 60%) possuem pós graduação.

Segundo a Lei 9.394/96 em seu artigo 62: “A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura,de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação [...]”

Todos os professores pesquisados estão trabalhando conforme a lei.

Tabela 1. Formação.	f	%
Superior em curso	2	20
Superior completo	2	20
Pós- graduação	6	60
Mestrado	0	0
Doutorado	0	0
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa.

A tabela 2 mostra os dados referentes ao tempo de ser serviço como professor de Educação Física, sendo que (n=5, 50%) tem de 1 a 3 anos, (n=4, 40%) tem 7 a 19 anos e,

(n=1, 10%) possui e 20 a 35 anos de experiência na área.

Assim os professores participantes da pesquisa foram classificados em quatro ciclos de desenvolvimento profissional: a entrada na carreira, a consolidação de suas ações e experiências profissionais, a diversificação das suas atividades enquanto docente e a estabilização na carreira profissional dos docentes. Os professores foram classificados a partir dos anos de docência no magistério escolar; conforme critério sugerido por Nascimento e Graça (1998).

Tabela 2. Há quanto tempo leciona na área da Educação Física.	f	%
1 a 3 anos	5	50
4 a 6 anos	0	0
7 a 19 anos	4	40
20 a 35 anos	1	10
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa.

A tabela 3 mostra que (n=5, 50%) são apenas efetivos, (n=5, 50%) são contratados.

Tabela 3. Qual o vínculo profissional na escola.	f	%
Efetivo	5	50
Contratado	5	50
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme Alves (2014) embora não haja diferenças significativas em relação ao trabalho realizado por temporários e efetivos, as condições de trabalho dos professores temporários são mais precárias que dos efetivos, por serem contratados para suprir a falta de professores, em decorrência de aposentadoria, óbito, saúde ou licença, mas principalmente, devido ao represamento de concursos. Sendo assim o professor contratado não consegue manter um projeto na escola, pois talvez no próximo ano não estará na mesma escola para continuar tal projeto.

Na tabela 4 mostra que (n=10, 100%), acredita que as aulas de Educação Física contribuem sim para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. As brincadeiras e jogos que podem contribuir para o aprendizado de outras atividades, como o xadrez, dominó, jogo da memória e cantigas.

De acordo com Nicoletti (2004), o que caracteriza o jogo como uma brincadeira é a possibilidade que a criança tem de tomar decisões, de combinar regras, de negociar papéis, de agir de maneira transformadora sobre conteúdos significativos para ela, de ter liberdade e

prazer.

Tabela 4. Você acredita que as aulas de Educação Física através dos jogos, brincadeiras e brinquedos contribuem para o desenvolvimento do processo ensino/aprendizagem?

	f	%
Sim	10	100
Não	0	0
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme a tabela 5, (n=6, 60%) professores dizem que as turmas possuem o dia do brinquedo. (n=4, 40%) eles dizem que as turmas não possuem o dia do brinquedo. A principal característica do brincar é o prazer e isso não pode ser desvinculado da aprendizagem. É preciso diminuir a dicotomia entre aprendizado como “trabalho sério” e brincar como “não sério”. O principal é ter consciência que o ideal é fundir o brincar no momento de aprendizado proporcionando aos alunos momentos de prazer.

Tabela 5. A turma possui o dia do brinquedo.

	f	%
Sim	6	60
Não	4	40
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Na tabela 6 mostra se a brincadeira e o jogo contribuem para o desenvolvimento da criança, (n=10, 100%).

Para Nicoletti (2004), pouco se discute nas escolas sobre a importância e a contribuição dos jogos, brinquedos e brincadeiras para melhor desenvolver as atividades, no que se refere ao processo ensino-aprendizagem. Assim, podemos dizer que os professores, e até mesmo os pais, não percebem o valor pedagógico dos jogos e brincadeiras, e não conseguindo entender, se omitem em estabelecer o uso dos mesmos para ensinar e os vêem, muitas vezes, como um passatempo, uma atividade de descanso ou, até mesmo, um modo de descarregar energias, não sabendo, ou não querendo, melhorar a sua prática no desenvolvimento da criança.

Tabela 6. Contribuição da brincadeira e o jogo.

	f	%
Sim	10	100
Não	0	0
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Na tabela 7 mostra a opinião dos professores sobre o ensinar brincando (n=10, 100%). Dos professores pesquisados todos eles afirmam que é possível ensinar brincando, pois “o brincar significa libertação, uma atividade prazerosa, sendo que quando se brinca na realização das atividades escolares associa-se esse prazer ao aprender.

Vygotsky (1984) aponta de forma clara essa relação do aprendizado através do brincar, quando ele apresenta idéias que quebram a dicotomia entre o mundo-adulto-sério-real e o mundo-infantil-lúdico-fantasiado. Fantasia e realidade se realimentam e possibilitam que a criança estabeleça conceitos e relações; insira-se no contexto social enquanto sujeito que é. O autor aborda que ao brincar a criança não está só fantasiando, mas fazendo uma ordenação do real, tendo a possibilidade de resignificar suas diversas experiências cotidianas.

Tabela 7. É possível ensinar brincando?	f	%
Sim	10	100
Não	0	0
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa.

A tabela 8 mostra que (n=10, 100%), que durante as aulas os alunos sugerem atividades para as suas aulas, um professor conta que: “[...] é difícil um dia que eles não sugerem alguma atividade, mesmo eu estando com o plano de aula feito, mas aí entramos em acordo sob as aulas.”

8. Sugestões dos alunos nas atividades.	f	%
Sim	10	100
Não	0	0
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Nas aulas de Educação Física a prática dos jogos e brincadeiras oportuniza trabalhar os valores, preconceitos, comportamentos sociais, cooperação. Os alunos aprendem a cooperar, decidir, criar, trocam opiniões, aprendem a conviver socialmente, já que o espaço da escola é um dos primeiros meios com que a criança se depara e que acaba por oportunizar a ela o aprendizado da autonomia e da socialização com o mundo e com os outros.

4. CONCLUSÃO

Segundo a pesquisa elaborada a grande maioria dos professores são formados e possuem pós-graduação. Todos afirmam que com o lúdico a criança desenvolve criatividade, interação com os colegas, desenvolvimento, e outros benefícios para a faixa etária das mesmas em geral. O professor tem como objetivo proporcionar a participação em jogos e brincadeiras, que contribuam com sua formação. Conclui-se que o brinquedo é o objeto que se torna o suporte, através do qual as crianças interpretam e conferem significados durante a brincadeira, também caracterizado pela ausência de um sistema de regras que ordene sua utilização, diferentemente do jogo.

A brincadeira para a criança não representa o mesmo que o jogo e o divertimento para o adulto, recreação, ocupação do tempo livre, afastamento da realidade. Brincar não é ficar sem fazer nada, como pensam alguns adultos. O brincar das crianças é um movimento realizado com prazer. O ato de brincar tem para a criança um caráter sério porque é o seu trabalho, atividade através da qual ela desenvolve talentos naturais, descobre papéis sociais, limites, experimenta novas habilidades, forma um novo conceito de si mesma, aprende a viver e avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. (LIMA, 2005).

A criança se empenha durante as suas atividades de brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a comer etc. Brincar de faz de conta, de amarelinha, de roda, de esconde-esconde, de dominó, são situações que vão sendo gradativamente substituídas por outras, à medida que muda seu foco de interesse. O desenvolvimento das crianças é caracterizado por fases, e é preciso tempo e espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia. (KISHIMOTO, 2000).

REFERÊNCIAS

Alfredo Faria Junior. **Docente da Escola**. Guatemala (SILVA et al. 1970, p. 16)

ALVES, Sônia. **Professores efetivos, professores substitutos**: caminhos de persistência e renúncia norteados pelo tipo de contratação. Dissertação e mestrado. UFSC. Florianópolis: 1998.

ANDRADE, Maria Margarida. **Introdução a Metodologia do trabalho científico: Elaboração de trabalhos na graduação**. 10. ed. São Paulo, SP. ATLAS, 2010.

BASTOS, S. R. S.; KUNZ, E.; ANDALÓ, C. S. A.; SILVA, V. B. M. **O cotidiano das práticas de educação física escolar e o disciplinamento dos corpos:** um estudo de caso. 2001.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Educação Física/ Ministério da Educação. Secretaria da educação fundamental. 3 ed. Brasília: A secretaria, 2001.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: BROUGÈRE, G. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998. p. 19-32.
<http://www.brasile scola.com/educacao-fisica/> Acesso em: 25/03/15.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo. Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Infantis:** o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LIMA, Maria Auxiliadora Vasconcelos Peres. Artigo publicado na REVISTA NOVA ESCOLA. “**Opinião: Recreio Monitorado**”. Editora Abril Ed. 183, p.20 junho/julho, São Paulo, 2005.

NICOLETTI, Angelita Ancila Mette; GUERRA FILHO, Raulito Ramos. **A utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico.** Vol.2 n. 5 – abr – jun/ 2004.

SHIGUNOV, Viktor. SHIGUNOV NETO, Alexandre. **Educação Física:** conhecimentos teóricos x prática pedagógica. Porto Alegre: Mediação, 2002.

VYGOTSKY, Lewis S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.