

FACULDADE ATENAS

IRIS JÚNIA LEMES DO PRADO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Paracatu

2017

IRIS JÚNIA LEMES DO PRADO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Faculdade Atenas, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de Concentração: Área Escolar

Orientador: Prof^a Msc. Jordana Vidal Santos Borges.

Paracatu

2017

IRIS JÚNIA LEMES DO PRADO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Faculdade Atenas, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de Concentração: Área Escolar

Orientador: Prof^a. Msc. Jordana Vidal Santos Borges.

Banca Examinadora:

Paracatu-MG, 14 de Dezembro de 2017.

Prof^a. Msc. Jordana Vidal Santos Borges
Faculdade Atenas

Prof^a. Dra. Daniela Stefany Marques
Faculdade Atenas

Prof^a. Msc. Hellen Conceição Cardoso Soares
Faculdade Atenas

Dedico este estudo a todos aqueles que estiveram ao meu lado nesses anos de vida acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, Senhor de todas as coisas. Meu sustento, refúgio e direção.

Aos meus pais, José Lemes do Prado (*in memoriam*) e minha mãe, Maria Zélia de Oliveira Prado: obrigada pela vida!

Às minhas irmãs, fieis companheiras, Jaqueline, Liliane, Cremilda e Gisele.

A Deleon, namorado, companheiro e grande incentivador!

A minha Orientadora Jordana que com muito empenho e dedicação me auxiliou neste trabalho.

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O estudo aqui apresentado buscou compreender a importância do brincar no desenvolvimento da criança na Educação Infantil e suas contribuições para o processo motor, afetivo e de aprendizagem. A pesquisa foi realizada por revisão bibliográfica com abordagem qualitativa. Após o término da pesquisa concluiu-se que a atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida. É de extrema importância que o professor também participe das atividades e que proponha desafios à criança em busca de uma solução que a possibilite ser participativa e atuante e que saiba interagir com o coletivo e a intervenção do professor é necessária para que ocorra aprendizado no brincar.

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil. Desenvolvimento.

ABSTRACT

The study presented here sought to understand the importance of play in child development in early childhood education and their contributions to the process engine, affective and learning. The research was performed by literature review using a qualitative approach. After the end of the research the ludic activity allows the child to prepare for life. It is of utmost importance that the teacher also participate in activities and to propose challenges to the child in search of a solution that enables be participatory and active and learn to interact with the collective and the intervention of the teacher is necessary for learning to occur in play.

Keywords: *Play. Early Childhood Education. Development.*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
1.1 PROBLEMA	10
1.2 HIPÓTESES DO ESTUDO	10
1.3 OBJETIVOS	10
1.3.1 OBJETIVO GERAL	10
1.3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO	10
1.4 JUSTIFICATIVA DO ESTUDO	10
1.5 METODOLOGIA DO ESTUDO	11
1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO	11
2 IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS PARA AS CRIANÇAS	13
3 FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA SEGUNDO PIAGET E A LUDICIDADE	17
2.1 POR QUE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL?	20
4 O BRINCAR COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS	28

1 INTRODUÇÃO

Muitos são os princípios, os fundamentos e as preocupações envolvidas no desenvolvimento infantil. A escola é o primeiro meio social que insere a criança no mundo, tendo como função formar seu aluno um sujeito ativo, crítico, reflexivo, autônomo e ético. O papel da escola de educação infantil é antes de tudo promover a socialização das crianças, tendo o brincar e a brincadeira como formas mais precisas de socialização.

Antes do século XVI, esclarece Ariés (1978), a ideia que se tem hoje de criança era inexistente. Não havia clareza em relação ao período que caracterizava a infância, pois muitos determinavam como período que vai do nascimento dos dentes até os sete anos de idade. A partir dessa idade as crianças eram consideradas miniadultos. Deste modo, por séculos a criança era vista como um ser sem importância.

Para Almeida (2012) o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) apresenta a criança como um ser único que possui identidade e subjetividade própria. Dentre as inúmeras possibilidades de produzir cultura, um dos meios mais presentes na vida da criança é o brincar. É brincando que a criança recria que entende do mundo e transforma em cultura lúdica. A ludicidade deve ser vivenciada na infância, brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim um ato de aprendizagem. O brincar na Educação Infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo da sociedade.

Segundo Oliveira (2000) o brincar da criança não significa apenas recrear, ela pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda desenvolvendo área da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Para melhor esclarecer, Oliveira (2009) faz uma distinção entre jogo e brincadeira. Por esta, pode-se compreender que o jogo é a atividade, devidamente organizada por meio de regras, definindo a realização de uma disputa “que serve para brincar”. Por outro lado, a brincadeira é o ato ou efeito de brincar utilizando um brinquedo ou jogo.

1.1 PROBLEMA

O que o brincar proporciona ao desenvolvimento da criança?

1.2 HIPÓTESES DO ESTUDO

A hipótese sustentada, neste trabalho, é a valorização do brincar e sua importância e as suas consequências para o aprendizado da criança, além de conscientizar os professores para práticas de forma lúdica, contribuindo no desenvolvimento da criança.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GERAL

Proporcionar conhecimento acerca da importância do brincar para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil e suas contribuições para o processo motor, afetivo e de aprendizagem.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) conhecer a importância do brincar;
- b) apresentar as fases de desenvolvimento infantil, segundo Piaget;
- c) apresentar o lúdico como ferramenta para o aprendizado.

1.4 JUSTIFICATIVA DO ESTUDO

A escolha do tema “A importância do brincar na Educação Infantil”, surgiu devido algumas observações em sala de aula, o quanto o brincar é importante para o desenvolvimento da criança.

Esta pesquisa vem esclarecer que através do brincar a criança se desenvolve de forma mais prazerosa, além de criar e imaginar situações no seu próprio mundo sempre mediado pelo professor.

Observa-se que o resgate das brincadeiras antigas é necessário, pois

com a tecnologia o contato está ficando para trás, até mesmo nas crianças.

Dentro da sala de aula cada vez mais tarefas são impostas e não sobra tempo para a prática de brincadeiras, tornando a aula tradicional, sem a oportunidade do aluno se expressar, usar a imaginação e aprender interagindo com as demais crianças.

Compara-se que em outros tempos, era comum ver crianças brincando nas ruas, na maior alegria, pulando, correndo, gritando, aprendendo umas com as outras através da interação nas brincadeiras. E, hoje é muito difícil ver isso acontecer, pois os pais têm medo de deixar os filhos soltos na rua por causa da criminalidade que vem assustando e fazendo vítimas inocentes; ficando dentro de casa perdendo assim, a liberdade de se expressar, usar a imaginação e aprender interagindo com as demais crianças.

Observa-se que através das escolas, de forma lúdica, as crianças podem aprender e se desenvolver com saúde.

1.5 METODOLOGIA DO ESTUDO

Este trabalho será realizado a partir de uma pesquisa bibliográfica que, de acordo com Lakatos e Marconi (2008), tem por finalidade colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto. A pesquisa bibliográfica, também chamada de revisão de literatura, tem por objetivo permitir ao pesquisador maior fundamentação na análise de seu estudo ou manipulações de suas informações.

Para construção do referencial teórico serão utilizadas como fontes de pesquisa livros, artigos científicos, teses e dissertações de mestrado do assunto relacionado e outros.

1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO

A pesquisa aqui apresentada está organizada em cinco capítulos. No capítulo 1 encontra-se a Introdução e os itens que a compõe: problema, justificativa, objetivos, hipótese e metodologia.

Em seguida, no capítulo 2, é defendida a importância do brincar para todas as crianças.

O próximo capítulo, de número 3, são apresentadas as fases de desenvolvimento da criança nas concepções de Piaget e faz-se algumas sugestões de brincadeiras que atendam às fases comentadas.

No capítulo 4 é justificada a importância das brincadeiras para as crianças.

No capítulo 5 são apresentadas as considerações finais do estudo.

2 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS PARA AS CRIANÇAS

As crianças sempre brincaram. Desde as épocas mais antigas, comenta Machado (2003), as crianças procuravam decifrar o mundo através de adivinha, faz-de-conta, jogos e muitas outras coisas significativas para a elas. A universalidade das brincadeiras dá-se ao fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaio, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimento empírico e permanecem na memória infantil.

Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças e, para que elas brinquem, é suficiente que não sejam impedidas de exercitar sua imaginação. A brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, ordena, desordena, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira. “É também um espaço onde a criança pode expressar, de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vive” (KISHIMOTO, 2009, p.43).

Corroborando com esta ideia, Oliveira (2000) esclarece que as brincadeiras envolvem as capacidades físicas, intelectuais, emocionais, imaginativas, afetivas, criativas, imitativas, entre outras, promovendo um excelente momento de aprendizagem e criando possibilidade de os familiares aprenderem mais sobre a criança e suas necessidades. Durante o brincar, o cérebro e o corpo ficam estimulados e ativos. Enquanto brinca a criança tem a oportunidade de criar, experimentar, representar, pensar, cooperar, movimentar-se, observar, memorizar, comunicar, perceber, interagir, planejar, lembrar, sentir etc.

Portanto, as brincadeiras devem fazer parte do cotidiano infantil, nas mais diversas modalidades. Brincando a criança aprenderá melhor, construirá seu próprio conhecimento a respeito do mundo, de forma criativa; aprenderá a conhecer a si e ao outro. Como descrito no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.23).

“Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na

brincadeira, faz com que ela desenvolva a sua imaginação, atenção, imitação e memória (MACHADO, 2003, p.21).

Muitos pais e educadores se surpreendem ao darem um brinquedo para a criança e vê-lo sendo substituído por um objeto de sucata ou um objeto qualquer que a criança dará um novo nome e uma nova função. Segundo Vygotsky (1998, p.128) “no brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo.” A ausência de brinquedos não impede que a criança brinque, pois ela cria usando sua imaginação tudo o que precisa para brincar. Contudo o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar.

A criança faz do brinquedo um meio para utilizar sua imaginação. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.27) “a brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não-brincar”. Sendo assim, ao oferecer brinquedos ou incentivar a brincadeira, o adulto estará contribuindo de forma positiva para a formação da criança.

Esclarecendo ainda mais, Kishimoto (2009, p.20), diz que “o brinquedo representa certas realidades. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência”. A brincadeira nasce de um desejo não realizado e influencia a criança de forma positiva a um bom desenvolvimento infantil; é brincando que a criança aprende. Na educação de modo geral, e principalmente na Educação Infantil, o brincar é um potente veículo de aprendizagem visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social.

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de

crianças felizes e saudáveis (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p.23).

Observando como uma criança brincar ou desenhar, aponta Oliveira (2000), pode-se fazer uma leitura de como ela pensa, sente, interage e se organiza frente à realidade. A leitura desafiante do modo de brincar de uma criança poderá dar conta da maneira como ela é capaz de interagir com as pessoas e situações, prazerosa ou não, e ainda refletir sua estruturação mental no nível cognitivo e afetivo emocional.

Para que haja uma educação significativa, o papel do outro é de fundamental importância. Sendo confirmado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.28) onde orienta que “é o adulto, na figura do professor, portanto, a instituição infantil, que ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças.” Conseqüentemente, é ele que organiza sua base estrutural por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

Para Machado (2003) a criança precisa sentir-se confiante para participar das atividades e brincadeiras, nunca se deve forçar a criança, e sim encorajá-la. Desde seu nascimento, está em constante processo de desenvolvimento e tudo que a cerca é novidade. E um dos grandes desafios para o campo da Educação Infantil tem sido o de construir instituições educacionais que visem atender essas crianças em todos os aspectos necessários para seu desenvolvimento. Assim, brincando, a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais, aprendendo a se conhecer melhor e a conhecer e aceitar a existência dos outros.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.27) “para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca”. O principal indicador da brincadeira entre as crianças é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo

suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Para Carvalho (1992) o sentido dado a cada objeto é próprio de cada criança e, ao fazer isto, estará iniciando-se a formação do pensamento abstrato. Essa simples brincadeira vista pelo olhar de um adulto tem essa função muito importante de levar a criança a esse mundo do imaginário, onde ela opera através do imaginário o papel que deseja realizar. A criança para brincar usando o faz-de-conta não precisa necessariamente conhecer o que irá fantasiar ou representar apenas imagens conhecidas ou que estejam de acordo com sua idade.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) quando está brincando, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos. Enquanto brinca seu conhecimento desse mundo se amplia porque, nesta atividade, ela pode fazer de conta que age como os adultos agem. Dessa forma, a brincadeira de faz-de-conta é um espaço de aprendizagem onde as crianças agem além do seu comportamento cotidiano e dos das crianças de sua idade. Embora aparente fazer apenas o que gosta, a criança quando brinca aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói. Essa capacidade imposta pela situação imaginária é uma das fontes de prazer no brinquedo.

Complementando este pensamento, Vygotsky (1998, p.124) entende que o faz-de-conta é uma atividade importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois exercita no plano da imaginação, a capacidade de planejar, imaginar situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação. Para este autor, “a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori”. A criança imagina-se como mãe da boneca e a boneca como filho e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento materno.

Nas brincadeiras, aparece tanto a ação na esfera imaginativa numa situação de faz-de-conta, como a criação das intenções voluntárias e as formações dos planos da vida real. (Vygotsky, 1984, p.117). De acordo com o autor é natural esse comportamento da criança, pois a criança, ao se comportar de maneira diferente ou como se fosse maior do que é na realidade, estará desenvolvendo seu pensamento abstrato e amadurecendo.

A brincadeira, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas.

3 FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA SEGUNDO PIAGET E A LUDICIDADE

Segundo Jean Piaget (1998), as fases ou estágios do desenvolvimento infantil se dividem em sensório-motor, pré-operacional, operatório concreto e operatório formal.

No estágio sensório-motor, que dura do nascimento ao 18º mês de vida, a criança busca adquirir controle motor e aprender sobre os objetos físicos que a rodeiam. Esse estágio se chama sensório-motor, pois o bebê adquire o conhecimento por meio de suas próprias ações que são controladas por informações sensoriais imediatas (OLIVEIRA, 2000).

Neste período, a criança conquista, através da percepção e dos movimentos, todo o universo que a cerca. Antes se pensava que um bebê não tinha ainda inteligência, só a partir da linguagem; mas é conhecido que essa fase é extremamente rica. Foi comprovada então que a inteligência é anterior à fala, também chamada de inteligência prática. Tal inteligência não emprega a linguagem e sim a prática de atividades. No recém-nascido, a vida mental reduz-se ao exercício dos aparelhos reflexos, de fundo hereditário, como sucção. Esses reflexos melhoram com o treino. Por exemplo, o bebê mama melhor no décimo dia de vida do que no segundo dia e, gradativamente, ficará cada dia melhor (PIAGET, 1998).

Por volta dos cinco meses, a criança consegue coordenar os movimentos das mãos e olhos e pegar objetos, aumentando sua capacidade de adquirir hábitos novos. No final do período, a criança é capaz de usar um instrumento como meio para atingir um objeto. Por exemplo, descobre que, se puxar a toalha, a lata de bolacha ficará mais perto dela. Neste caso se utiliza da inteligência prática ou sensório-motor, que envolve as percepções e os movimentos. Nesse período fica evidente que o desenvolvimento físico acelerado é o suporte para o aparecimento de novas habilidades. Isto é, o desenvolvimento ósseo, muscular e neurológico permite a emergência de novos comportamentos, como sentar-se e andar, o que propiciará um domínio maior do ambiente. Ao longo desse período irá ocorrer na criança uma diferenciação progressiva entre o seu eu e o mundo exterior (ALMEIDA, 2004).

Se no início o mundo era uma continuação do seu corpo, os progressos da inteligência levam-na a situar-se como um elemento entre outros no mundo. Isso permite que a criança, por volta de 1 ano, admita que um objeto continue a existir

mesmo quando ela não o percebe, isto é, o objeto não está presente no seu campo visual, mas ela continua a procurar ou a pedir o brinquedo que perdeu, porque sabe que ele continua a existir. Essa diferenciação também ocorre no aspecto afetivo, pois o bebê passa das emoções primárias (os primeiros medos, quando, por exemplo, ele se enrijece ao ouvir um barulho muito forte) para uma escolha afetiva de objetos (no final do período), quando já manifesta preferências por brinquedos, objetos, pessoas etc. No curto espaço de tempo deste período, por volta de 2 anos, a criança evolui de uma atitude passiva em relação ao ambiente e pessoas de seu mundo para uma atitude ativa e participativa. Sua integração ao ambiente dá-se, também, pela imitação das regras. E, embora compreenda algumas palavras, mesmo no final do período, só é capaz de fala imitativa (PIAGET, 1998).

O estágio pré-operacional ocorre mais ou menos de 2 a 6 anos. Biaggio destaca que algumas obras Piaget engloba o estágio pré-operacional como um subestágio do estágio de operações concretas; a criança desenvolve a capacidade simbólica; "já não depende unicamente de suas sensações, de seus movimentos, mas já distingue um *significador* (imagem, palavra ou símbolo) daquilo que ele significa (o objeto ausente), o *significado*". Para a educação é importante ressaltar o caráter lúdico do pensamento simbólico (PIAGET, 1998).

Este período caracteriza-se pelo egocentrismo, isto é, a criança ainda não se mostra capaz de colocar-se na perspectiva do outro, o pensamento pré-operacional é estático e rígido, a criança capta estados momentâneos, sem juntá-los em um todo; pelo desequilíbrio: há uma predominância de acomodações e não das assimilações; pela irreversibilidade: a criança parece incapaz de compreender a existência de fenômenos reversíveis, isto é, que se fizermos certas transformações, somos capazes de restaurá-las, fazendo voltar ao estágio original, como por exemplo, a água que se transforma em gelo e aquecendo-se volta à forma original (OLIVEIRA, 2000).

O operatório concreto, comenta Almeida (2000), acontece mais ou menos dos 7 aos 11 anos; a criança já possui uma organização mental integrada, os sistemas de ação reúnem-se em todos integrados. Piaget fala em operações de pensamento ao invés de ações. É capaz de ver a totalidade de diferentes ângulos. Conclui e consolida as conservações do número, da substância e do peso. Apesar de ainda trabalhar com objetos, agora representados, sua flexibilidade de pensamento permite um sem número de aprendizagens.

O estágio operatório formal, entende Oliveira (2009), começa mais ou menos dos 12 anos em diante; ocorre o desenvolvimento das operações de raciocínio abstrato. A criança se liberta inteiramente do objeto, inclusive o representado, operando agora com a forma (em contraposição a conteúdo), situando o real em um conjunto de transformações. A grande novidade do nível das operações formais é que o sujeito torna-se capaz de raciocinar corretamente sobre proposições em que não acredita, ou que ainda não acredita que ainda considera puras hipóteses. É capaz de inferir as consequências. Tem início os processos de pensamento hipotético-dedutivos.

Piaget (1998) defende que o jogo é essencial para criança. Considerando cada etapa de desenvolvimento, orienta que os jogos devem estar adequados, adotando uma sequência de acordo com cada etapa. Os primeiros jogos são de repetição quando a criança reproduz uma certa situação voluntariamente, gostando do que faz. Entre 2 e 5 anos os jogos já têm conotação simbólica, satisfazendo a necessidade que a criança tem de memorizar o feito, repetindo a representação. Mais adiante é a vez dos jogos de regras, transmitidos de criança para criança, no decorrer da convivência.

Vygotsky (1989) pensa em sentido diferente ao afirmar que o desenvolvimento ocorre durante todo o decorrer da vida, pois as várias funções psicológicas superiores não são adquiridas na infância, mas sim, ao longo dos anos. Nesse aspecto, considera o homem como um sujeito, essencialmente, interativo. Ao longo da infância, a criança utiliza todas as interações sociais como instrumentos de acesso a informações. Isso ocorre na aprendizagem de regras de convivência, de brincadeiras e outras mais. Vygotsky destaca a importância do faz-de-conta; por outro lado, Piaget destaca o valor do jogo simbólico.

Oliveira (2000) esclarece que Vygotsky defende a aquisição do conhecimento por meio da existência de zonas de desenvolvimento, denominadas de real e a proximal. A primeira, nomeada zona de desenvolvimento real, refere-se ao conhecimento já adquirido, a carga pessoal de cada um. A outra, chamada proximal, precisa de ajuda de outras pessoas mais experientes, que já possuam a habilidade desenvolvida. De um modo ou de outro, a convivência e as experiências contribuem sobremaneira para o desenvolvimento infantil.

Para Negrine (1994), ao chegar à idade escolar, a criança já possui uma considerável bagagem de conhecimentos construídos a partir das vivências, em sua

maioria, lúdicas. Por isso é essencial que o professor considere que a criança já traz consigo aspectos individuais que refletem o convívio familiar. Para a criança, a escola será a continuação de suas aprendizagens, a oportunidade de ampliação de interações sociais.

Para Cunha (1994) o brincar é uma característica, primordial na vida das crianças. Segundo a autora o brincar para a criança é importante.

3.1 POR QUE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

Para Cunha (1994) o brincar é uma característica essencial na vida das crianças e justifica-se a partir das afirmativas resumidas abaixo:

- porque é bom, é gostoso e dá felicidade, e ser feliz é estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente;
- é brincando que a criança se desenvolve, exercitando suas potencialidades;
- brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem pressão ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento;
- a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo; fazer recuada!
- aprende a participar das atividades, gratuitamente, pelo prazer de brincar, sem visar recompensa ou temer castigo, mas adquirindo o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e criativa;
- prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite;
- a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida.

Sendo assim, fica evidente que o brincar para a criança não é uma questão de pura diversão, mas também de educação, socialização, construção do desenvolvimento de suas potencialidades.

Pode-se observar também que as brincadeiras não são apenas recreações, entende Almeida (1992); é mais do que isso, é uma das formas de comunicação e interação da criança consigo mesma, com as outras e com o mundo.

Um dos papéis fundamentais dos adultos é o de estimular as crianças com músicas, sons de objetos, animais e mostrando elementos com cores. O ato de se brincar com a criança favorece a descoberta e com o passar do tempo vai evoluindo conforme o interesse da criança e o valor que o objeto lhe interesse.

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder, alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si de do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor (ALMEIDA, 1987, p.195).

Dessa forma, o professor deve transmitir conhecimentos, exercendo sua função, mas não pode deixar de lado, a ludicidade, pois o brincar é uma excelente estratégia para aprendizagem, conforme apresentado no próximo capítulo.

4 O BRINCAR COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

De acordo com Oliveira (2009) a educação contemporânea exige que os professores sejam capazes de atuar com dinamismo, indo além da prática do ensinar como um ato pertencente apenas ao ramo pedagógico. Da mesma forma, precisam ser capazes de desenvolver habilidades diversificadas, conquistando a confiança dos alunos, tornando-os seguros no processo de aprendizagem e na aplicação de seus conhecimentos na vida em sociedade. Entretanto, a vida do professor também absorve medos e inseguranças, pois têm sob sua responsabilidade, uma enorme variedade de alunos, cada um com sua individualidade, necessidades e ritmos.

Como a infância é uma etapa predominantemente lúdica, entende Freinet (1998), a ludicidade e o processo escolar não podem andar separados, ter objetivos contrários ou diferentes. Apenas por jogar, a criança já aprende, pelas regras, ocorrências de situações distintas, pelo convívio com o outro, pela oportunidade de expressar suas percepções e escolhas. Nessas situações, as crianças são sujeitos que agem realmente, decidem as ações e analisam seus próprios resultados e as opções que têm para agir e reagir.

Uma vez que o brincar é um direito básico, inerente às crianças universalmente, reflete Kramer (1992), deve-se oferecer a cada uma delas condições necessárias para aproveitar as oportunidades educativas que satisfaçam realmente suas necessidades básicas de aprendizagem. O trabalho escolar deve ser aquele que ofereça oportunidades reais de construção do conhecimento por meio de descobertas e criações, elementos por meio dos quais a criança participa do seu meio. Desde os primeiros meses de vida é assim que aprendem: brincando.

Ferreira (2010) explica que, no decorrer do tempo, os jogos sempre foram usados como atividade humana, como estratégia de recreação e de ensinamentos. Essa relação já era observada na Grécia e em Roma, pelos povos antigos que reconheciam o valor do jogo para educar a criança e o usava para tal fim. Entretanto, somente a partir do século XVIII se deu a expansão da imagem da criança como ser diferente do adulto atribuindo à brincadeira o conceito de algo típico da idade. Dessa forma, a partir de então, as brincadeiras se tornaram acompanhantes das crianças em idade pré-escolar e estão presentes e vivas no dia a dia das instituições infantis criadas a partir dessa época. Na infância, todos os instrumentos que podem

contribuir para o desenvolvimento integral das crianças são importantes sendo necessário considerar que todos os aspectos devem ser observados na escolha e desenvolvimento de atividades lúdicas, tais como o psicológico, biológico, social, afetivo, familiar e outros.

Somente por volta do século XX, acrescenta Ferreira (2010), através de pesquisadores como Piaget, Freud e Vygotsky, ligados à Psicologia do Desenvolvimento e às teorias psicanalíticas e de aprendizagem, procurou-se buscar o real significado de educação, bem como compreender de que forma acontecia o aprendizado, visando à evolução por meio da linguagem e de interferências nos primeiros anos de vida da criança.

Nas palavras de Oliveria (2009) ainda hoje percebe-se que a educação compensatória, que começou no século XIX com Pestalozzi, Froebel, Montessori e McMillan (período em que a pré-escola era compreendida por esses pensadores como uma forma de superar a miséria, a pobreza, a negligência das famílias), ainda é bastante presente no Brasil, através de cuidados básicos como alimentação, saúde e a escola, que muitas vezes, pouco está educando, procura redimir e tomar para si função de compensar as ausências e as necessidades básicas de convivência familiar.

Para Kramer (1992, p.61) a educação pré-escolar começou a ser reconhecida como necessária tanto na Europa quanto nos Estados Unidos durante a depressão de 30. Seu principal objetivo era o de “garantir emprego a professores, enfermeiros e outros profissionais e, simultaneamente, fornecer nutrição, proteção e um ambiente saudável e emocionalmente estável para crianças carentes de dois a cinco anos de idade”.

A criança, neste sistema, compreende Azevedo (1999), exerce uma função de massa moldável; o professor é pouco valorizado e a formação humanista é deixada de lado. É por essa razão e tantas outras que refletir sobre a Educação Infantil é uma forma de buscar respostas para como se deve trabalhar a Educação Infantil em toda sua essência.

Todas as possibilidades de existência da criança conhecidas historicamente nos revelam que a maneira como pensamos e propomos o trabalho a ser desenvolvido com a criança é uma decorrência de como concebemos, da clareza ou não que posamos ter de seu papel social (AZEVEDO, 1999, p.37).

Como se vê, amplia Azevedo (1999), a cada definição da história de infância, tanto as creches como as pré-escolas tiveram funções diferenciadas. Portanto, hoje é preciso ter nítida essa definição, para que se possa fundamentar uma política de Educação Infantil em bases sólidas.

Para Santos (2000) as atividades lúdicas também colaboram para que a criança construa seu vocabulário linguístico e suas habilidades psicomotoras, pois podem ser criativas, livres para agir e intervir, como se tivesse uma realidade própria. Na abordagem integral de todo o processo educativo, a afetividade se destaca porque defende-se que a interação afetiva auxilia na compreensão das pessoas envolvidas, como estratégia mais concreta do que o repasse de informações tão presente na escola.

Kishimoto (2009) vai mais além e considera que a ludicidade é necessária a todo ser humano, sem distinção de faixa etária e não deve ser vista como apenas diversão. Além do relaxamento e prazer que a ludicidade fornece ao homem, por meio dela ocorre o desenvolvimento de habilidades necessárias às relações pessoais, a comunicação, o respeito, as regras sociais, a capacidade de se expressar em diferentes linguagens e a aprendizagem, que ocorre no decorrer de toda a vida.

Negrini (1994) entende que o surgimento do jogo e do brinquedo como instrumento e estratégia do desenvolvimento infantil deu origem a um campo vasto de estudos e pesquisas, sendo base para a defesa do lúdico como ferramenta de aprendizagem. Nestes estudos os apontam algumas colocações, apresentadas abaixo.

- As atividades lúdicas possibilitam fomentar a resiliência, pois permitem a formação do autoconceito positivo;
- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.
- O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
- Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento (NEGRINI, 1994, p.123).

Neste sentido, aponta Santos (2000), acredita-se que é brincando que a

criança começa a se relacionar com as pessoas, que descobre o mundo, se desenvolve com o que aprendeu, com mais saúde, elimina o estresse, aumenta a criatividade e a sensibilidade, estimula a sociabilidade. Brincar é um dos alimentos mais importantes da infância. Brincar é a atividade que permite que a criança desenvolva, desde os primeiros anos de vida, todo o potencial que tem. Por fim, acredita-se que é a brincadeira que faz a criança ser criança.

De acordo com Piaget (2003) o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um, enquanto na fase dirigida há a presença das brincadeiras como atividades cujo objetivo específico é o de promover a aprendizagem de um determinado conceito, ou seja, além de serem marcados pela intencionalidade do educador.

No entanto, Froebel (1912) citado por Negrini (1994, p.132) sugestiona:

Que, no início, a educação deve ser "somente protetora, guardadora e não prescritiva, categórica, interferidora" e que o desenvolvimento da humanidade requer a liberdade de ação do ser humano, "a livre e espontânea representação do divino no homem", "objeto de toda educação bem como o destino do homem". Entende que é destino da criança viver de acordo com sua natureza, tratada corretamente, e deixada livre, para que use todo seu poder. A criança precisa aprender cedo como encontrar por si mesmo o centro de todos os seus poderes e membros, para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com seus próprios olhos. Ao elevar o homem à imagem de Deus, criador de todas as coisas, postula que a criança deve possuir as mesmas qualidades e "ser produtiva e criativa". Dessa forma, para que o ser humano expresse a espiritualidade de Deus, seria necessária "a liberdade para auto atividade e autodeterminação da parte do homem, criado para ser livre à imagem de Deus.

Entretanto, o jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação e permitem que seja necessário, então, promover a diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer. Segundo Piaget as etapas do desenvolvimento são divididas por períodos de acordo com os interesses e necessidades das crianças em suas diferentes faixas etárias.

Oliveira (2009) reforça a ideia de que o lúdico na educação infantil é uma estratégia essencial para o trabalho de estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem. O lúdico torna a atividade mais, prende a atenção, fica armazenado na memória, desperta a curiosidade e a percepção detalhada, aspectos necessários à aprendizagem.

Dessa forma, acrescenta Negrine (1994), desenvolver atividades lúdicas na escola presume que o educador conheça suas possibilidades e objetivos que deseja alcançar. Também é adequado que o professor tenha um bom manejo para que a atividade não se torne uma brincadeira aleatória, de puro lazer e ocupação do tempo. A ludicidade deve ser planejada e orientada para que seja realmente, o recurso pedagógico adequado à aprendizagem e o professor deve intervir apenas caso haja necessidade, sem prejudicar a ação espontânea da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou compreender as contribuições do brincar para o desenvolvimento da criança. Para tal propôs, inicialmente, escrever sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança na Educação Infantil e suas contribuições para o processo motor, afetivo e de aprendizagem.

O problema levantado constava de averiguar o quê o brincar proporciona ao desenvolvimento da criança. Foi possível apurar que as atividades lúdicas são essenciais para a criança e, na escola, devem ser devidamente planejadas de modo a colaborarem com o seu desenvolvimento integral. Por meio dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve todas as habilidades motoras, psicomotoras, sociais e afetivas.

Tratando-se da questão do lúdico e a sociedade contemporânea, se observa a influência das novas tecnologias nos dias atuais, bem como essa imposição do mercado na sociedade em que vivemos atua sobre as crianças. O acesso a adventos eletrônicos contribui, e muito, para a acomodação e, com isso, as crianças correm o risco de não desenvolver a psicomotricidade de forma adequada. Deixa-se claro que não se é contra esses adventos, apenas contra a postura de alguns profissionais que deixam de lado brincadeiras tradicionais que são importantes para o desenvolvimento físico e intelectual.

Agora cabe a cada leitor fazer uma reflexão mais profunda sobre este tema tão maravilhoso e ao mesmo tempo misterioso. Espera-se que as informações contidas neste trabalho possam ajudar ao educador infantil, na organização e planejamento de suas atividades. É importante colocar que o educador que trabalha diretamente com crianças pequenas deve sempre que possível ler artigos, textos e livros que falem sobre jogos, brincadeiras, e ainda sobre a criança e o seu desenvolvimento.

Por isso o conteúdo aqui abordado colabora de forma objetiva e concreta para uma melhor compreensão do universo lúdico infantil e principalmente para uma melhor qualidade educativa na formação lúdica do educador infantil. A relevância do tema apresentado está no fato de que todos os autores apontados consideram que, para as crianças e em especial aquelas matriculadas na Educação Infantil, o brincar é o instrumento, a estratégia e o caminho para o aprendizado e desenvolvimento de

todas as suas capacidades, vindo a validar a hipótese inicial onde presumia-se o valor do brincar para as crianças da Educação Infantil.

Diante de toda a pesquisa, estudos e conhecimentos adquiridos, o problema levantado inicialmente foi resolvido, pois houve diversas situações onde ficou claro a importância que se tem pra criança ter em suas diversas fases o brincar como base inicial de seu desenvolvimento. Assim como a hipótese de estudo uma vez que, valorizar e dar a devida seriedade ao ato de brincar da criança é de suma importância para o desenvolvimento de sua criatividade, criticidade e desenvolvimento motor.

Os objetivos também apresentados foram resolvidos e sanados diante das descrições e desenvolvimento deste trabalho, sendo que o intuito foi propiciar conhecimentos ainda oriundos de alguns saberes, que o ato de brincar não é apenas algo rotineiro ou corriqueiro de uma criança, é um ato que leva ao crescimento, tanto motor, quanto intelectual e de socialização. Uma vez que se trabalhando com as ferramentas adequadas e demonstrando interesse em despertar na criança algo novo, sem deixar a rotina ou as situações monotas adentrarem ao dia a dia.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. T. P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- _____. **O lúdico e a construção do conhecimento: uma proposta pedagógica construtivista**. Prefeitura Municipal de Monte Mor, Departamento de Educação, 1992.
- ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S. A. 1978.
- AZEVEDO, H. H. **Concepção de Infância e o Significado da Educação infantil**. Espaços da escola. Unijuí, n.34, ano 9. Out/Dez, 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.
- CARVALHO, Antônio Mendes C. *et al.* (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2.ed. São Paulo: Maltese, 1994.
- FERREIRA, K. **Brincadeiras e brinquedos: da educação infantil à melhor idade**. Petrópolis, RJ: Vozes 2010.
- FREINET, C. **A educação do trabalho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3.ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- _____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- KRAMER, S. A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1992.
- LAKATOS, E.M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança**. Edições Loyola, 2003.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- OLIVEIRA, P. S. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imitação e representação. 12.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1998.

_____. **Seis estudos de psicologia.** Tradução Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. 24.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

SANTOS, S. M. P. dos. (org.). **Brinquedoteca:** a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **A Formação Social da Mente.** Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.