

O BRINCAR COMO IMPORTANTE RECURSO DE DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ROSA, Laura Beatriz de Arruda Rosa¹

INTRODUÇÃO

O presente artigo teve a intenção de pesquisar sobre a importância do brincar na Educação Infantil, a forma como surgiu no ambiente escolar e na sociedade, visto que é imprescindível para o desempenho docente nas práticas pedagógicas, bem como no crescimento das habilidades motoras da criança. Ao se referir ao desenvolvimento cognitivo, notamos a ausência de muitas brincadeiras pelas quais se faziam antigamente, sendo pertinentes a fase inicial e ao progresso do contexto histórico da infância.

O estudo foi baseado na bibliografia de Friedrich Froebel, Piaget, Vygotsky e Wallon. Entre eles, a questão da afetividade cognitiva e os fatores biológicos e sociais no desenvolvimento psicológico da criança. A metodologia foi baseada na pesquisa e na

prática vivenciada constantemente em salas de aula e espaços escolares, onde contribuiu grandemente com a proposta deste texto. Contudo, para que o trabalho tivesse cunho representativo na sociedade e em outras fontes de pesquisa, foi realizada com análise de dados, de forma qualitativa, coletados em pesquisa mediante ao auxílio de profissionais da pré-escola de vários espaços escolares.

O principal objetivo foi aliar a teoria à prática de forma interativa e prazerosa, de modo que o aproveitamento do estudo tenha um efeito estimulante e educativo aos docentes e estudantes.

Assim, faz-se necessário valorizar o brincar na educação infantil e em todas as fases em que a criança é estimulada a criação, ao raciocínio lógico e também a cognição do indivíduo.

O texto está organizado em três partes sucintas pela qual a primeira, contempla reflexões sobre o surgimento da ludicidade no ambiente escolar, a segunda parte aborda sobre os efeitos positivos que a brincadeira traz ao desenvolvimento da criança e por último apresenta um eixo de contribuições com oficinas pedagógicas -

¹Possui graduação em Licenciatura Plena em Letras Língua Portuguesa (2020) / e Normal Superior Séries Iniciais do Ensino Fundamental - Fael/Curitiba (2008). Pós Graduação em Psicopedagogia Institucional (2014); Educação Infantil (2016) e Ead e Novas Tecnologias pela Fael

(2018) – Faculdade Educacional da Lapa. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Letras, atuando nos seguintes temas; Educação e Literatura.

Jogos e Brincadeiras para crianças de 0 a 5 anos.

LINHA DE PESQUISA

ÁREA: Cultura, Tecnologia e Aprendizagem.

SUBÁREAS:

Prática docente (docência).

PROBLEMATIZAÇÃO:

-De que forma a brincadeira pode ser um recurso para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil?

- HIPÓTESE:

Sem dúvida, a brincadeira é um caminho para a busca da aprendizagem, ocorrendo de forma natural, espontânea e ao mesmo tempo prazerosa. Através da fantasia, a criança tem a possibilidade de ter mais confiança em si mesma e nos outros, a fim de que possa ter uma autoestima mais aguçada e habilidosa.

É por meio da brincadeira que ocorre a comunicação entre o real e o imaginário da criança. Diante de muitas pesquisas, podemos dizer que a brincadeira pode ajudar a construir a mente, ajuda a desenvolver a percepção, a criatividade, a coordenação motora, o vocabulário, a afetividade e o contato com uma diversidade de capacidades.

Paralelamente, a maioria das brincadeiras começam a surtir algum efeito a partir do primeiro ano de idade, pela qual o brincar possibilita e potencializa o desenvolvimento do indivíduo, fazendo com que a infância se torne mais acessível aos estudantes. A brincadeira é uma atividade constante e natural, estimulando o aprendizado e a apreensão de valores culturais e sociais.

É brincando que a criança se integra ao mundo e estabelece formas de se comunicar, relacionar e experimentar. Já para o adulto de maneira geral, vê as atividades lúdicas como atividades de prazer, e quando se tratando da criança, acredita-se que a brincadeira tem um aspecto educativo. Porém, as vezes não ocorre dessa forma, já o brincar se torna imprescindível no desenvolvimento dos seres.

Cada ato de inteligência é definido pelo desequilíbrio entre duas tendências: acomodação e assimilação. Na assimilação, a criança incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas e pensamentos, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes organizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante o ato de inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo, enquanto, ao

mesmo tempo, mantêm sua estrutura mental intacta. O brincar neste caso é identificado pela primazia da assimilação sobre a acomodação. Ou seja, a criança assimila eventos e objetos a suas estruturas mentais (PIAGET, 1998, p.139).

E, ainda assim, é com o brincar que a criança terá a possibilidade de desenvolver suas habilidades motoras, cognitivas e perceptivas, descobrindo formas e prazeres, potencializando suas habilidades, estratégias e confiança.

JUSTIFICATIVA:

A pesquisa sobre *A importância do brincar na Educação Infantil* foi importante para a aquisição do conhecimento, bem como para troca da teoria com a prática, por meio do real significado no desenvolvimento da criança. Foram realizadas estratégias de trabalhos com socialização do Professor/aluno, jogos de interação, e contamos também com um ambiente de aprendizagem dinâmico e prazeroso, onde pudessem ocorrer de forma lúdica e prazerosa, evitando estresse que um trabalho normal pode fazer, podendo proporcionar um argumento mais eficaz de se trabalhar em sala de aula.

Este trabalho caracterizou-se como uma concepção de inovação pedagógica, tanto no que se refere à forma de organizar

e articular os conteúdos curriculares, como nas estratégias utilizadas para promover o encontro entre o conhecimento e as demandas do mundo real. Assim, as aulas foram opulentas com didáticas envolventes, usando outros instrumentos que promovessem a participação das crianças. Principalmente, as crianças que tem fascínio pelas brincadeiras, permitindo colocar o conhecimento e os valores em ação.

Segundo Piaget, afirma que o jogo proporciona à criança viver momentos de colaboração, competição e também de oposição, ensinando-as a conhecer regras, respeitar o companheiro e aumentar os contatos sociais, ajuda ainda na superação do egocentrismo, e é através desse contexto inovador que poderemos oportunizar o desenvolvimento motor da criança, permitindo que ela descubra através de sua própria criação e monte seus próprios jogos melhorando as suas habilidades.

OBJETIVO GERAL:

- Desenvolver o raciocínio lógico da criança, numa proposta pedagógica lúdica, de forma que promova a aprendizagem e o desenvolvimento de forma global.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Estimular a criatividade e a expressão oral das crianças;
- Conhecer um ambiente diversificado que venha a contribuir com as aprendizagens significativas da criança;
- Oportunizar vivências de novas práticas avaliativas no cotidiano da sala de aula;
- Reconhecer o jogo como ferramenta didática imprescindível no processo ensino-aprendizagem;
- Refletir criticamente sobre os encaminhamentos da prática pedagógica que tenham como referência ao lúdico;

REVISÃO DE LITERATURA:

Piaget (1982) ressalta que a criança, desde seu nascimento consegue produzir seu próprio conhecimento. Acredita-se que as pessoas tem grandes possibilidades de aprendizagem desde os primeiros momentos de vida, pela qual, ao se tornar adulto, pode-se ser refletido futuramente, dependendo do desenvolvimento cognitivo ou social que o indivíduo poderá ter.

Na educação infantil, podemos observar como as crianças se relacionam e trocam suas aprendizagens e conhecimentos através do brincar, pois essa fase é a que lhe provoca o interesse de aprender e descobrir. Para elas, o brincar é uma necessidade física, uma atividade

íntima que estimula o seu aprendizado através da experiência vivida neste momento da brincadeira, um momento de alegria e descontração. Podemos citar o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, onde sintetiza-se sobre o brincar:

(...) é assim um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova. Brincar constitui-se dessa forma em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimento (...), podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata. (BRASIL, 1998, v.2, p. 23).

É importante que os pais também saibam que na fase da pré-escola é normal que a criança goste mais de brincar do que estudar, isso porque está aprendendo de

forma lúdica, sem obrigação, porém com aprovação da liberdade de se expressar através do brinquedo, e não apenas passando tempo ao brincar. Já para o Professor fica o papel de incentivar e orientar a família sobre esse processo de busca e aprovação contínua de imaginação. O docente deve intervir positivamente neste momento para que a criança possa perceber que a brincadeira é legal e interessante.

Ao relembrarmos às teorias de Piaget, pela qual se classifica as fases de desenvolvimento da criança em quatro estágios de evolução mental, podemos caracterizar de forma bem específica o pensamento e o comportamento da criança, desta forma:

- **Sensório motor (0 a 2 anos):** A partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. A inteligência é prática. As noções de espaço e tempo são construídas pela ação. O contato com o meio é direto e imediato, sem representações ou pensamentos.
- **Pré – operatório (2 a 7anos):** Também chamado de estágio da Inteligência simbólica. Caracteriza-se, principalmente, pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior (sensório motor). Este estágio é a

fase dos "porquês", tudo para ela deve ter uma explicação. Neste sentido, a criança é egocêntrica e centrada em si mesma, não consegue se colocar, abstratamente, no lugar do outro. Não aceita a ideia do acaso.

- **Operatório Concreto (7 a 11 anos):** A criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem e causalidade já sendo capaz de relacionar diferentes aspectos e abstrair dados da realidade. Não se limita a uma representação imediata, mas ainda depende do mundo concreto para chegar à abstração. Isso desenvolve a capacidade de representar uma ação no sentido inverso anterior, anulando a transformação observada.
- **Operatório Formal (12 anos em diante):** Já neste período, a criança consegue adquirir concepções e ideias. Não apenas representa aquilo que vê como consegue pensar através de hipóteses, adquirindo habilidades de solucionar certos acontecimentos.

A ação do professor de educação infantil, como mediador das relações entre as crianças e os diversos universos sociais nos quais elas interagem, possibilita a criação de condições

para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, à cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e ao outro, assim como desenvolver sentimentos de justiça e ações de cuidado para consigo e para com os outros (BRASIL, 1998, p.43).

Para Freinet (1996) a criança aprende pela experimentação concreta no mundo real, na relação com o mundo, com as pessoas, enfim, com o meio social. Acredita-se que a criança constrói seu conhecimento através de experimentos, deixando suas marcas e vivências através da experimentação por meio da brincadeira.

O brincar faz parte da vida da criança. É brincando que ela inicia, desde a mais tenra idade, sua interação com o mundo, estabelecendo formas de comunicação, relacionamento e experimentação. O brincar é atividade constante e natural, que estimula o aprendizado e a apreensão de valores culturais e sociais. O adulto de maneira geral vê as atividades lúdicas quando praticadas por ele como atividades de lazer e ócio e quando se trata da criança, acredita que a brincadeira tem sempre valor educativo. Nem sempre é assim. O brincar é livre. Tem valor essencial no desenvolvimento dos

seres, mas é também atividade criativa, de diversão e descontração. E, ainda assim, é no brincar que a criança tem a possibilidade de desenvolver habilidades motoras, perceptivas e cognitivas. Muitos estudos com crianças sugerem que o brincar da criança requer estratégias sociais de grande complexidade. A criança não se limita a imitação do mundo adulto, elas reinventam a todo tempo, um novo mundo. Esse mundo tem um pouco do que recebe de informação e um pouco dela mesma e de seus gostos e paixões próprias. (MORAIS E PÚBLIO, p.13)

A criança, por ser um indivíduo de extrema capacidade de pensamentos e ações, é envolvida pelo meio social e cultural onde pode-se atribuir aprendizagens de múltiplas diversidades, pelas quais em determinado momento, consegue ser inserida no ambiente em que vive como sujeito de sua própria aprendizagem. Segundo Wallon, o jogo pode proporcionar um desenvolvimento baseado em movimentos do próprio corpo, em que pode estar ligado também as funções pedagógicas.

1. **Jogos funcionais:** Usa-se o corpo por meio dos sentidos, proporcionando o progresso dos movimentos;

2. **Jogos de ficção:** Configura-se pelo faz-de-conta, e as situações imaginárias, é neste momento que surgem as imitações de personagens de sua interação social.
3. **Jogos de aquisição:** Acontece desde de muito cedo, é como a criança vai aprendendo e adquirindo conhecimento, possuindo noção da vida a partir do que vê e ouve;
4. **Jogos de fabricação:** Marcados por atividade manual de entretenimento e improvisado a partir de uma ideia pré-existente.

Contudo, ele afirma que ao jogar a criança pode adquirir novas habilidades de forma espontânea, potencializando seu desenvolvimento. E, ao estar em contato com jogos recreativos deve-se ter a orientação adequada para sua educação. Os conteúdos precisam estar adaptados à realidade e às diferentes necessidades dos alunos, valorizando e respeitando todo o conhecimento e a aprendizagem que o discente adquiriu em sua vida familiar, social e escolar. Devemos considerar que muitos alunos apresentam déficit significativo de aprendizagem, e através disso, entendemos que a utilização de novas estratégias, principalmente por meio de jogos se torna instrumento de trabalho facilitador da aprendizagem. Se bem que as brincadeiras e a ludicidade são recurso

pedagógicos imprescindíveis que favorecem tanto o ensino quanto a aprendizagem.

O brinquedo sempre conterá referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas a imaginação e a memória. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos de jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Como objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento (SANTOS, 2008, p. 26).

Com tantas inovações e metodologias adequadas para a aprendizagem da criança através do brincar, ainda há resistência de muitos Professores em compreender que a brincadeira é um instrumento de mediação da apropriação do conhecimento, mesmo sabendo que a utilização desses materiais ajuda muito no desenvolvimento das áreas cognitiva, afetiva e sócio emocional da criança.

Enfim, como toda atividade humana, o brincar se constitui na interação de vários fatores que marcam determinado momento histórico sendo transformado pela própria ação dos indivíduos e por suas

produções cultural e tecnológica. Os jogos e as brincadeiras são assim transformados continuamente (OLIVEIRA, 1992. p. 17). Portanto, é preciso estarmos atentos e preparados profissionalmente para atender também a crianças que apresentam necessidades educacionais especiais, sabendo que os materiais e métodos utilizados deve ser rica em imagens, formas e conteúdo, de forma que a metodologia do professor deve ser inovadora, estimulante, adequada e diversificada.

É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também a marca. (RCNEI, 1998, p.21). Piaget conceitua que o desenvolvimento está ligado a fatores biológicos internos, nas quais o ser humano desenvolve suas funções mentais, físicas e emocionais de acordo com cada etapa da vida. A aprendizagem por sua vez, está relacionada ao processo de interação da criança com fatores externos seja no convívio familiar, escola e sociedade em geral.

O brincar cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com

companheiros mais capazes. (VIGOTSKY, 1998, p.112)

E diante dessas possibilidades de descobertas e conhecimento prévio, pretendemos adequar a proposta dentro de um determinado conceito e qualificação de aprendizagem.

Neste contexto, ele acredita que a criança possui a habilidade e a força de “transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança” (VIGOTSKY, 1990, p.12). Percebe-se então que, o lúdico está amplamente se transformando em novas proporções, à medida que está se tornando primordial ao recurso didático pedagógico, fazendo uma grande revolução, principalmente nas escolas de Educação Infantil.

METODOLOGIA:

Durante o período de análise e pesquisa para este artigo foram realizadas atividades teóricas e práticas dentro e fora da sala de aula, a fim de enriquecer e aprofundar as habilidades cognitivas dos discentes.

A metodologia foi adotada especificamente na Educação Infantil, com crianças de 0 a 6 anos de idade, com aplicação de jogos e brincadeiras que se

tornaram evolutivas à medida que se notava resultados durante a proposta. Foram sugeridas oficinas pedagógicas, com utilização destas dinâmicas para melhor fixação da pesquisa:

1. JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA PROPOSTA DE INTERAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO - OFICINAS PEDAGÓGICAS

A aplicação se deu em uma escola no Município de Primavera do Leste-MT, onde se aplicou diversas brincadeiras para comprovação das hipóteses estudadas durante as pesquisas bibliográficas. Entre elas, citamos algumas dinâmicas interativas para melhor compreensão da pesquisa. Amarelinha; Adoleta; Arremesso de Bambolê; Batatinha; Bilboquê; Elefantinho; Esconde-esconde; Escravos de Jó; está quente- está frio. O processo de avaliação se deu de forma processual, contínua e diagnóstica, de forma a aprofundar e atingir as metas estabelecidas no cronograma de pesquisa e prática pedagógica, trazendo eficiência e eficácia a análise.

As práticas aconteceram com utilização de espaços diversificados, onde a criança pudesse ser autora de sua própria criação, em ambientes de oficinas pedagógicas, brinquedotecas, salas de jogos, bibliotecas etc., estimulando aos

alunos na busca e na interação dos conteúdos propostos facilitando o acesso à informação, o gosto pela leitura e a qualificação para novas aprendizagens.

A criança, justamente pelo fato de depender do adulto para quase tudo (e porque precisa aprender o tanto que o mundo tem para ensinar), precisa também de tempo para crescer em paz e, aos poucos, deixar de ser criança, virar moça ou rapaz e, devagar, caminhar para a vida adulta. Pois, então, a infância é tempo de ser criança. Quanto dura esse tempo? Isso varia de pessoa para pessoa, de situação para situação, de história para história, de classe social para classe social. Porém, é melhor não pensar a infância apenas como uma fase porque assim corremos o risco de achar que todos, na mesma idade, têm que apresentar o mesmo comportamento, como se a vida de todas as crianças fosse vivida da mesma maneira. (LOPES, 2005, p. 12).

Por fim, adequamos as práticas pedagógicas de acordo com o ambiente, que foi preparado para estimular e promover a aprendizagem de forma significativa onde a criança pudesse ter condições suficientes para o desenvolvimento de suas habilidades.

REFERÊNCIAS:

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

<http://www.pedagogia.com.br/artigos/reflexaobrincar>

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofia da Educação**. 3º Ed. Ver. Ampl. São Paulo: Moderna 2006.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

Consultado em 22/04/2019 às 18:52.
Disponível na Internet
em <http://www.pedagogia.com.br/artigos/reflexaobrincar/> Consultado em 22/04/2019 às 18:52. Disponível na Internet

<https://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/> acesso em: 21-05-2019

<http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia-JULIANA-CORREIA-DO-CARMO.pdf> acesso em: 31-05-2019.

<http://penta.ufrgs.br/~marcia/estagio2.htm>
Acesso em: 31-05-2019.

CUNHA, N. H. S. - **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.

<https://www.revistaprosaveroarte.com/friedrich-froebel-pedagogo-alemao-criador-do-jardim-de-infancia/> Acesso em: 21-05-2019.

<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-literatura-infantil-para-desenvolvimento.htm> Acesso em: 31-05-2019.

<https://www.passeidireto.com/arquivo/29301298/trabalho-em-grupo-protagonismo-infantil> Acesso em: 31-05-2019.

<https://www.pedagogia.com.br/artigos/leitura/index.php?pagina=5> Acesso em: 31-05-2019.

LOPES, I. C., HERNANDES, pag. 12
Contexto, São Paulo
Semiótica: Organização de objetos e práticas [286 p.]

PIAGET, Jean e INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. São Paulo: DIFEL, 1982.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, C.A. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

VIGOTSKY, L. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.