

FACULDADE SERRAVIX

CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

FABÍOLA MARIA FERREIRA ZANELATO
GEYSA AUGUSTO DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SERRA/ ES

2013

FABÍOLA MARIA FERREIRA ZANELATO
GEYSA AUGUSTO DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia, como requisito final para a obtenção do grau de licenciatura plena em Pedagogia, sob a orientação professora Geruza Ney Alvarenga.

SERRA/ ES

2013

FABÍOLA MARIA FERREIRA ZANELATO

GEYSA AUGUSTO DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada a Faculdade Capixaba da Serra – SERRAVIX como pré-requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Professor Orientador(a) Prof. Geruza Ney Alvarenga

Aprovado em, _____ de _____ de 2013

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca da Faculdade Capixaba da Serra - Serravix. Serra, ES.)

BANCA EXAMINADORA

Prof. Geruza Ney Alvarenga

Prof. Ms. Paulo Roberto Nunes Scarpatti

Prof. Mireilly Magno Moreira

ZANELATO, Fabíola Maria Ferreira.
Z28i A importância do brincar na educação infantil. / Fabíola Maria
Ferreira Zanelato, Geysa Augusto dos Santos. – Serra: Faculdade
Capixaba da Serra, 2013.

43f.

Orientador: Geruza Ney Alvarenga

Trabalho de conclusão de curso (Curso de Pedagogia) –
Faculdade Capixaba da Serra – Serravix 2013.

1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Bricadeiras. 4. Crianças. I.
Alvarenga, Geruza Ney. II. Faculdade Capixaba da Serra -
Serravix. III. Curso de Pedagogia. IV. Título.

CDD:370.15

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.

Lev Vygotsky

AGRADECIMENTOS

Agradecemos em primeiro lugar a Deus, que nos permitiu chegar até aqui com grande alegria e entusiasmo.

À nossa família e amigos que nos incentivaram e colaboraram no decorrer da nossa jornada acadêmica.

Aos nossos professores e mestres que foram transmissores do conhecimento adquiridos.

Enfim, para todas as pessoas que de alguma forma contribuíram e participaram deste momento tão especial.

RESUMO

O presente trabalho tem como foco principal abordar a importância do brincar no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. O tema enfatiza o processo educacional durante o ensino educacional. A pesquisa nos trás pontos importantes do desenvolvimento lúdico ao longo do contexto da criança, contexto esse social e psicológico. É preciso ter exatidão nos objetivos das brincadeiras e intervenções pedagógicas. A objetividade do professor quanto mediador torna-se imprescindível no momento do desenvolvimento cognitivo. É essencial a participação da família em parceria com a comunidade escolar. A brincadeira tem como finalidade propiciar uma evolução do conhecimento, permitindo que a criança aprenda sobre regras, limites, imaginação e comportamentos que vão além do conteúdo já existente. O envolvimento com o imaginário estabelece uma relação direta com os papéis exercidos, aprender brincando além de oferecer emoções diversas conduz a criança a refletir e praticar o conhecimento já existente. O lúdico na sala de aula resgata de forma diferenciada o aprender tendo como ponto principal a diversidade cultural. Através dos jogos e brincadeiras as metodologias se tornam instrumentos ricos apoiados em uma educação diferenciada. A importância do brincar na educação infantil resgata um mundo cheio de possibilidades a partir de propostas bem elaboradas, portanto o exercício do professor em sala de aula é de suma importância para a criança.

Palavras-chave: Brincar. Aprendizagem. Desenvolvimento

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
1- A HISTÓRIA DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO.....	12
1.1 UM BREVE RELATO SOBRE A EVOLUÇÃO DO LÚDICO.....	15
2- O LÚDICO NUMA ABORDAGEM EDUCATIVA.....	17
2.1 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO	19
2.2 ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL.....	21
3- A BRINCADEIRA COMO FORMA DE	
APRENDIZAGEM.....	22
3.1 AS FASES DO BRINCAR.....	24
3.2 APRENDENDO E BRICANDO.....	26
3.3 POR QUE UTILIZAR AS BRINCADEIRAS.....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	35

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo evidenciar a importância das brincadeiras e jogos no processo de ensino e aprendizagem na primeira etapa de ensino. As brincadeiras e jogos são de extrema importância para as crianças, sendo um método muito útil para o desenvolvimento da aprendizagem na vida escolar da criança, na percepção e também em seu desenvolvimento integral. Dessa forma as brincadeiras e os jogos são ferramentas fundamentais para o processo de ensino aprendizagem das crianças.

O elemento principal da pesquisa é conhecer a importância do brincar na educação infantil, uma vez que, a criança subentende a brincadeira como diversão os jogos possuem uma relação direta com o aprendizado, a ligação estabelecida entre eles determina os conhecimentos a serem adquiridos. Qual a importância do brincar na educação infantil? Qual o significado atual do jogo em sala de aula?

Por meio das brincadeiras surgem várias indagações referentes à vida da criança, não somente na sala de aula mais em todo o seu contexto social visando um misto de emoções. A descoberta através do raciocínio do educando levanta várias possibilidades inseridas no mundo magico do conhecimento.

O sucesso da aprendizagem está ligado às praticas pedagógicas fazendo o uso da criatividade e da objetividade de cada atividade proporcionando satisfação em aprender e ensinar. Os recursos utilizados na pesquisa forma de cunho bibliográfico e uma leitura precisa e sistemática. A compreensão do trabalho se da por métodos compreensíveis em conteúdos diversos, criando uma conexão clara entre os objetivos necessários a pesquisa.

Quando se entende o jogo como não só como fator social e também educacional ele passa a assumir um papel relevante, os momentos em que se dão cada brincadeira e o lugar atribuem um significado diferente tanto cultural como educacional. A brincadeira destaca-se através de suas funções, seja ela lúdica proporcionando prazer e contentamento ou educativa num processo de aquisição de conhecimento por meio da construção e reconstrução.

A criança já identifica enquanto um ser social que apesar de suas limitações ela pode ser modificada de acordo com suas habilidades suas experiências de interação supera dificuldades existentes fazendo uma transição com o mundo dos adultos. Sendo assim as crianças são introduzidas em brincadeiras fazendo uma assimilação entre o mundo do adulto e o mundo surreal. A brincadeira exerce um papel educativo sobre a vida da criança, construindo exatamente intercâmbios onde surgiram histórias de vidas diferentes, não só da criança, dos pais e dos professores mais sim de todos os envolvidos na instituição educacional.

O espaço compartilhado é imprescindível para garantir um confronto entre as ideias da criança e do adulto. Situações de interação são primordiais do ponto de vista social, cognitivo, e afetivo gerando uma prática repleta de habilidades e funções específicas. Toda a criança tem direito a um espaço que possibilite a construção de uma identidade pessoal contribuindo para sua autonomia, esse espaço deve ser repleto de recursos e materiais que auxiliem essa construção, fazendo com que ele se aproprie do conhecimento em questão.

A brincadeira infantil deve ser organizada de forma independente do mundo adulto, sua função pedagógica requer um exercício de criação do trabalho da sociedade na qual ela está inserida. Ao pensar em atividades pensamos automaticamente na arte e ao mesmo tempo compreendemos que é necessária a abordagem cultural, social e pedagógica. Partindo desse pressuposto podemos afirmar que o comportamento dentro da brincadeira adquire um novo significado, como a interpretação da realidade no desenrola de cada atividade.

Independente do nível da brincadeira sua função tem que estar pré-definida, esta característica se torna importante no desenvolvimento da criança o papel assumido por parte do professor atribui significados diferentes ao resultado final da proposta, sendo assim a brincadeira se torna uma atividade consciente e voluntaria Caracterizada pelo cotidiano e por situações inovadoras.

Os valores obtidos dentro da brincadeira fazem parte do aprendizado tendo como resultado a atuação direta na organização e na formação do conhecimento. Esses

valores também são desenvolvidos no núcleo familiar permitindo uma evolução total para o bem comum entre família, criança e escola.

No Primeiro capítulo desse trabalho fizemos um breve relato sobre A história da brincadeira na educação e o significado atual do jogo, onde mostramos o decorrer da história da brincadeira desde a antiguidade até a atualidade. O significado atual do jogo relatamos o significado do jogo em sala de aula e suas contribuições para o aprendizado dos alunos.

No segundo capítulo abordamos o lúdico numa abordagem educativa, onde o lúdico aparece como sendo um instrumento para a aprendizagem, facilitador na aprendizagem do aluno. E nesse mesmo capítulo relata-se também o desenvolvimento cognitivo, onde a brincadeira entra como uma ferramenta de desenvolvimento cognitivo dos alunos. Foi abordado também nesse mesmo capítulo a formação profissional, como sendo de suma importância a formação contínua , mais que muita das vezes não são realizadas por não ter sido compreendida como extensão importante.

No terceiro capítulo relatamos a brincadeira como forma de aprendizagem, onde a brincadeira e o lúdico entra como sendo grande contribuinte para o desenvolvimento cognitivo e amadurecimento do indivíduo. E sendo peça fundamental na aprendizagem do aluno em questão.

No terceiro capítulo fala-se também das fases do brincar onde Piaget classifica em fases o desenvolvimento do jogo na vida das crianças. Ainda no terceiro capítulo descrevemos o tema aprendendo e brincando, onde através do lúdico como sendo uma ferramenta o aluno aprende e desenvolve o seu cognitivo. Ao final do terceiro capítulo foi descrito o por que utilizar as brincadeiras, sendo a brincadeira uma ferramenta fundamental para a aprendizagem do aluno, é necessário que se faça o uso da mesma para ensinar os educandos.

1- A HISTÓRIA DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO

Fazendo uma leitura do tempo e analisando o ato de brincar, podemos dizer que o “brincar” é uma constante em todas as épocas, desde os tempos mais remotos até a atualidade. Historicamente no Egito e na Grécia, até mesmo os adultos brincavam, isto é, toda a família fazia parte desse ato de brincar.

O primeiro a demonstrar interesse pelo estudo do lúdico foi Platão, trazendo a importância dos jogos na educação. O jogo surgiu no século XVI, e os primeiros estudos foram em Roma e Grécia, com propósito de ensinar letras .

Com o início do cristianismo, o interesse decresceu, pois tinham um propósito de uma educação disciplinadora, de memorização e de obediência. Devido a esse acontecimento, os jogos foram vistos como ofensivos, imorais, que levam à comercialização profissional de sexo (NALLIN, 2005).

Na história os jogos expressam formas sócias de organização das experiências dos seres humanos, por meio da brincadeira, é possível adentrar e adquirir novas experiências no mundo. O lúdico se concretiza na produção de culturas infantis que são construídas juntamente com a interação e a cultura.

No Brasil, foram criados os jardins de infância no final do século XIX, que foi uma ideia trazida dos Estados Unidos e que fora recebida no Brasil com grande entusiasmo.

Rui Barbosa considerava o jardim de infância como sendo a primeira etapa do ensino primário, em 1882 Rui Barbosa apresentou um projeto de reforma da instituição do país, onde se fortaleceu o movimento de proteção a infância.

Nos Estados Unidos e na Europa em 1948, a expansão dos serviços de educação infantil, foi sendo influenciada cada vez mais por teorias que apontavam o valor da estimulação precoce no desenvolvimento de crianças já a partir do nascimento. A defesa da brincadeira como recurso para o desenvolvimento infantil levou o país de classe média a buscar organização de play groups, algumas horas por semana, para atendimento de seus filhos pequenos, embora ainda dentro da perspectiva tradicional no que se refere ao papel privilegiado da família na educação dos filhos. Os play groups, por sua vez, eram vistos pelos pesquisadores como contextos

importantes para detecção precoce de problemas de saúde física e, principalmente mental.

Em 1988, foi reconhecida na constituição, as creches e pré-escolas como sendo de direito da criança e dever do Estado.

“ O dever do estado com a educação será efetivado mediante a garantia de:

(...)

IV – atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade (...) ”

(Constituição brasileira, artigo 208, 1988.)

Com a constituição o estado é obrigado a ofertar educação para as crianças de zero a seis anos de idade, sendo assim garantido o direito de estudar das crianças.

Com isso as famílias não precisariam mais de deixar as crianças nas creches das empresas onde trabalhavam, creche essas que mais se pareciam depósitos, por falta de mão de obra especializada para lidar com elas.

Nas décadas de 80 e 90, após um debate a respeito da importância de fornecer para as crianças estímulos de cognição adequadas para as mesmas, para sanar o alto índice de retenção na primeira série sendo essa obrigatória. Programas de educação infantil começaram a ser exibidos pela televisão, um desses programas foi o Rá-Tim-Bum.

Esses programas foram elaborados por pedagogos e técnicos educacionais, seguindo tendências de outros países que utilizaram esses recursos como meios de levar a educação para as crianças que frequentavam as pré-escolas e até mesmo aquelas que não frequentavam, mais que tinham acesso a televisão.

“ Pesquisas em diferentes países, particularmente na Europa ocidental e nos Estados Unidos, mas também no Japão, na Coreia, na Nova Zelândia, etc. (OCDE,1999), revelam que o fato de a criança frequentar uma instituição de educação infantil amplia suas condições de desenvolvimento cognitivo, físico, afetivo e de socialização [...]. ”

(OLIVEIRA,2012, p.85)

Com essa pesquisa foi possível observar que a criança quando inserida em um instituição de ensino ela se desenvolve com mais facilidade por estarem em contato com outra criança, ampliando seu lado afetivo, pois quando brinca ela cria amizades e laços afetivos com as demais. Seu lado cognitivo também se desenvolve seja ele por meio das brincadeiras ou por meio de trocas de conhecimentos vivenciados por elas em algumas situações de seu dia a dia.

1.1 O SIGNIFICADO ATUAL DO JOGO NA EDUCAÇÃO

As discordâncias a respeito do jogo educativo estão relacionadas á presença acompanhada de duas funções, sendo elas a função lúdica e a função educativa.

“ Função lúdica – o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente.”

“Função educativa – o jogo ensina qualquer coisa que complete o individuo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.”

(Campagne, 1989, p.12)

A função lúdica entra como um divertimento, onde a criança irá brincar com as demais sem muitas regras, essas brincadeiras são como prazerosos para as crianças.

A função educativa ela introduz a brincadeira como sendo uma forma de ensinar, ou seja, por meio da brincadeira ela irá acrescentar em seu conhecimento algo que lhe foi adquirido no ato do brincar. O brinquedo passa a não ser brinquedo e sim um material pedagógico.

A junção dessas duas funções quando em equilíbrio gera o jogo educativo. Mas quando em desequilíbrio essas duas funções acabam provocando situações diversas, sendo elas: o ensino não acontece mais, e o jogo acaba virando apenas uma brincadeira e não há mais aprendizado quando a função lúdica vem em primeiro lugar ou, contrario, a função educativa afasta todo o hedonismo, restando enfim somente o prazer.

O jogo quando utilizado como recurso pedagógico o resultado no processo de ensino aprendizado das crianças e mais satisfatório. Uma vez que a criança sente prazer no modo em que é passado o saber para ela, o aprendizado das mesmas rende mais, elevando o conhecimento.

Cada vez mais vem aumentando o número de autores que adotam os jogos em salas de aula, onde eles vem assumindo o significado usual: a incorporação da

função lúdica e a educativa. Entre esse vários autores Campagne destaca-se e sugere critérios que leve á uma boa escolha dos brinquedos que serão utilizados na hora da função educativa. São eles:

- “ 1. O valor experimental – Permitir a exploração e a manipulação;
2. O valor da estruturação – Dar suporte á construção da personalidade infantil;
3. O valor de relação – colocar a criança em contato com seus pares e adultos, como objetos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relação;
4. O valor lúdico – avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação lúdica. ”

(Campagne, 1989, p.113)

O educador antes de escolher o brinquedo que irá usar em suas atividades deve ficar atenta as suas funções lúdicas, pois não basta pegar um brinquedo qualquer sem que tenha sido feita nem uma observação e estudo do mesmo e simplesmente introduza, sem nem mesmo saber a sua função. É preciso que seja feita uma análise do rendimento que o determinado brinquedo terá na aprendizagem dos alunos.

2. O LÚDICO NUMA ABORDAGEM EDUCATIVA

O brincar tem fundamental importância sob o desenvolvimento geral do educando. Desde as primeiras etapas da vida de uma criança é de suma importância o papel do brincar na vida das mesmas. Pois através do brincar cria-se a socialização, o afeto e momentos lúdicos que irão contribuir na formação pessoal e social das crianças. É preciso compreender-mos que a brincadeira não é somente como um simples passatempo, e que não devemos priorizar as disciplinas que envolvem a cognição e a grafia, é preciso entender que a brincadeira contribui na vida pedagógica do aluno de forma satisfatória.

A infância é a fase das brincadeiras, e acredita-se que por meio das brincadeiras a criança satisfaça seus desejos, necessidades e interesse, sendo então um meio de privilégio de inserção a realidade, pois declara como a criança reflete, ordena, desorganiza, constroi e destroi o mundo.

Destaca-se o lúdico como sendo uma das maneiras mais eficazes em que envolve os educandos a atividades propostas, a brincadeira é algo inerente na criança, sendo a sua forma de trabalhar, descobrir o mundo que a cerca. A brincadeira tem como o objetivo dar a oportunidade ao educador a entender o significado e a importância do lúdico como atividade para as primeiras séries, procuram provocar – los, para que insiram a brincadeira e o brincar em seus objetivos educativos, tendo a intencionalidade, objetivos e tem noções claras de suas ações ao desenvolvimentos e a aprendizagem na educação infantil. É sempre um momento prazeroso onde pode-se resgatar vários tipos de culturas de nossos familiares onde mostra a alegria que é estar num grupo onde criam-se novas possibilidades, enfrentam desafios e regras, desbravando um mundo de encantamentos em que a criança é simplesmente criança. Para o educador cabe a ele ser um mediador.

O lúdico quando instrumento educacional, contribui para a construção do valor moral e ético, impedindo a competição exagerada e a conquista de resultados. Ter objetivo de intencionalidade educativa dos brinquedos aponta para alguns objetivos:

- Recupera valores, tais como respeito e amizade;
- Contribui para o desenvolvimento cognitivo e psicomotor;
- Beneficia a integração entre as crianças;
- Forma crianças críticas, participativas cientes do papel dos mesmos na sociedade, tornando-as mais democráticas e justas.

Alguns autores dizem que o jogo é uma atividade interpretativa e representativa, não somente imaginária, é um misto das vivências concretas com o imaginário.

O lúdico permite desenvolvimento global e também ter uma visão de um mundo mais real, por meio das descobertas e criatividade, onde a criança se expressa, critica e modifica a realidade. O lúdico quando bem aplicado e compreendido contribui para melhorar o ensino, tanto na qualificação quanto na formação crítica da criança, quer para melhorar relacionamentos das crianças na sociedade ou redefinir valores.

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...]
(ALMEIDA, 1995, P.11).

O lúdico naturalmente indica à motivação e a diversão, essa atividade representa liberdade de expressar-se elaborar criativamente sentidos de aprendizagens.

O cognitivo da criança tem essa necessidade de brincar, necessidades de crescimento, necessidade de desenvolvimento motor e corporal, o lúdico contribui para a desinibição enfim o lúdico possibilita vários ganhos para o desenvolvimento e aprendizagem de qualquer criança, tanto no individual ou coletivo.

2.1 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

O brincar juntamente com brinquedos atribui outros significados. Os jogos simbólicos que vem a ser dados, que na fase dos dois a cinco anos as crianças já possam ser capazes de produzirem certas imagens mentais. A linguagem falada nos permite o uso de certos símbolos que substituem os objetos. A brincadeira simbólica permite que a criança compreenda e aprenda papéis sociais presente em nossa cultura, uma brincadeira simbólica por exemplo é de papai, mamãe, médico, dentista , professor , etc.

Através da brincadeira de faz de conta, construímos situações imaginárias, onde a criança é capaz de representar a sua vida real através da brincadeira de faz de conta. Abaixo citamos algumas brincadeiras que auxiliam no desenvolvimento cognitivo da criança;

- Quebra – cabeça : Auxilia na concentração e contribui com o raciocínio.
- Faz – de – Conta : Auxilia no desenvolvimento social e favorece a imaginação.
- Amarelinha : Contribui no desenvolvimento motor e raciocínio matemático.
- Roda : Auxilia no desenvolvimento linguístico e memorização.
- Escravos de jó : Auxilia no desenvolvimento motor e contribui para a concentração.
- Batata – quente : Auxilia no desenvolvimento motor .
- Cinco – Marias : Auxilia no desenvolvimento motor , favorece no raciocínio e habilidade.

Todas as brincadeiras que envolve a vida de uma criança mesmo as mais simples contribui de alguma forma para o desenvolvimento cognitivo da mesma. É por meio da brincadeira, que a criança aprende regras, aprende a aceitar os erros.

“Para Vygotsky, a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento.”

(Kishimoto, 1996, P.51)

A criança quando está em contato com lúdico, ela cria lugares e situações que lhe permitem ultrapassar as dimensões. O lúdico permite a ela um prazer, que mesmo quando é um jogo ou brincadeira pedagógica dirigida por um professor a criança sente mais prazer em aprender e assim ela acaba desenvolvendo seu lado cognitivo mais facilmente.

2.2 FORMAÇÃO PROFISSIONAL

A formação do educador é contínuo, sempre se busca mais, a extensão lúdica na formação do educador é positiva no processo de ensino.

O educador tem seu importante papel perante a formação dos alunos ele é o grande responsável pelo processo de ensino aprendizagem. O educador deve utilizar os métodos lúdicos durante a aprendizagem dos alunos, essa ferramenta contribui enormemente no desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e emocional.

Através das brincadeiras, o educador pode fortalecer – se da interessante ferramenta para complementar o processo de ensino aprendizagem. É importante o professor descobrir e trabalhar dentro da extensão lúdica existente em sua essência, aperfeiçoando assim a sua prática pedagógica.

Dentro das instituições acadêmicas, os educadores geralmente não utilizam os métodos lúdicos com intensidades para educar seus alunos, muitas das vezes por não ter embasamentos teóricos que lhe permitam a compreensão da lúdico sendo ele como um fator essencial no desenvolvimento cognitivo do aluno. Geralmente essas ocorrências ocorrem simplesmente pela ludicidade ainda não ter sido compreendida como extensão importante e que a mesma deve ser vivenciada para melhor obterem resultados. Geralmente as formações insuficientes dos educadores, faz com que eles utilizem as atividades artísticas ou recreativas somente quando não planejaram algo para aquele dia, quando estão sem disposição ou em datas comemorativas.

Os educadores não devem se moldar a realidade social que vivemos, mas procurar assumir o seu papel como peça fundamental na nossa sociedade, colocando mais vida, mais gosto mais amor pela aquilo que é feito. Quando o educador vivencia experiências em sua formação, aguçando a sensibilidade e o espírito de liberdade.

Dessa forma a expressão lúdica estimula valores e vivencia experiências tais como o respeito e a solidariedade.

3- A BRINCADEIRA COMO FORMA DE APRENDIZAGEM

O brincar na educação infantil favorece a criança o desenvolvimento da aprendizagem, o brinquedo e o jogo são usados como estratégias educacionais que faz a criança interagir e vivenciar diversas experiências através da brincadeira, enquanto elas brincam desenvolvem a percepção, atenção, imaginação, memorização e podem também explorar imitar, repetir simbolizando sua vivência sendo ela simbólica ou real. O trabalho com jogos e brincadeiras sendo valorizados os professores pode obter uma grande ferramenta de trabalho na aprendizagem no cotidiano escolar de seus alunos.

O lúdico também pode servir como grande estímulo para o desenvolvimento cognitivo da criança, as atividades que precisam de concentração e atenção ajudam no amadurecimento do indivíduo.

O lúdico tem se tornado escasso nas escolas, pois esta tendo mais urgência de passar o conteúdo, com isso às brincadeiras e os jogos perdem seu valor pedagógico, e abriu espaço para práticas, que exploram a contenção motora como meio para atingir a aprendizagem, levando o educador a acreditar que essa metodologia favorece o aprender com maior rapidez e menor indisciplina. Porém o brincar não pode ser totalmente contido, então a criança acha meios de fazê-lo, muitas vezes não sendo compreendida, sendo taxada de criança com dificuldades de aprendizagem.

É importante que haja um desenvolvimento instintivo para que dessa forma os educando tenham maior envolvimento comprometimento com as atividades sugerida através dos jogos, podendo alcançar uma formação afetiva e cognitiva, sendo que os jogos não são só brincadeiras e sim faz com que a criança utilize sua mentalidade

Desde as primícias os jogos e as brincadeiras são grandes instrumentos de conhecimento e aprendizagem. As brincadeiras culturais que são passadas de pais para filhos sendo até hoje muito estimado pelas crianças, como amarelinha, pega-pega, corda, pião, passa anel, pular carniça, cabra-cega, ferrinho, pipa... É de suma importância trabalhar essas brincadeiras com as crianças, pois alcança novos

objetivos e potencializa a formação pessoal, social e também nas disciplinas de matemática, português, história, ciências, geografia, e também a interdisciplinaridade.

Quando a criança interage com o universo dos jogos e brincadeiras, ela vai automaticamente ganhando e criando conceitos relevantes e muito importantes, com isso a criança aprende a ter uma melhor visualização do seu espaço físico, instrumentos sonoros e mobiliários, materiais, brinquedos, dos números, como se escreve o nome dos jogos, gerando assim novos desafios que também atinge seus educadores, que através dos alunos elaborarem e trabalhar projetos, gincanas educativas com a participação da comunidade e da família gerando novos conceitos.

É possível estimular percepção, autonomia, criatividade, atenção, a linguagem, relações interpessoais, com jogos e brincadeiras com regras, sendo uma forma de buscar o imaginário da criança para o mundo real de uma forma divertida, prazerosa, graciosa. Sendo assim a criança é capaz de transladar situações vividas pelas mesmas positivas ou negativas através da brincadeira. E a reciprocidade do adulto nas brincadeiras transmite uma confiança maior na interação na afetividade.

O professor como mediador no processo de ensino aprendizagem é muito importante, pois ele estimula o educando a cantar, pintar, jogar, brincar... Que faz parte da vida da criança. Quando a criança assume o ato de brincar ela adquire responsabilidade, que leva o respeito além de experiências para a vida numa sociedade. Ao brincar a criança cria um vínculo de afeição que alcança novos companheiros descobrindo assim a amizade.

3.1 AS FASES DO BRINCAR

Para Piaget, o jogo é essencial na vida da criança, pois prevalece a assimilação. No jogo a criança se apropria daquilo que percebe da realidade. Defende que o jogo não é determinante nas modificações das estruturas, mas pode transformara realidade.

Ele classifica em fazes o desenvolvimento do jogo na vida das crianças. Fase sensório-motora(maternal – de 1 a 2 anos, aproximadamente) Nesta fase, a criança desenvolve seus sentidos, seus músculos, movimentos, percepção e seu cérebro. É nesta fase que a criança apura seus sentidos olhando, apalpando, cheirando, mexendo, ouvindo se divertindo e conhece novos conhecimentos. A criança age para ver o que sua ação vai produzir, ao brincar os pequenos precisam de um total apoio do adulto, pois dela dependera seu desenvolvimento seu crescimento e sua relação social. O jogo de exercício que a primeira vista parece ser apenas repetição mecânica de gestos automáticos, caracterizam para os bebês os efeitos esperados.

Fase simbólica (jardim I – de 2 a 4 anos, aproximadamente) Nesta fase a criança passa a exercitar movimentos motores mais específico, utilizando para isso as mãos. Os pequenos adoram rasgar, pegar no lápis, mexer com as coisas, encaixar objetos nos lugares, montar e desmontar coisas, dando aos exercícios uma intenção inteligente e uma evolução natural de sua coordenação. A criança brinca de casinha, motorista, cavalo-de-pau, dança etc. esta é a fase do “faz-de-conta“ onde a criança imita tudo e todos. O jogo simbólico se explica pela assimilação do “eu” ele é o pensamento em sua forma mais simples, por isso a criança gosta de participar de todos os tipos de brincadeiras que evidenciem movimentos corporais, imitações e pequenas descobertas.

Fase intuitiva (jardim II, pré-escola – de 4 a 6/7anos aproximadamente) É a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu”. Os jogos passam ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentimento funcional e utilitário. Nesta fase que a criança imita tudo e tudo quer saber (fase do porquê). Fase da operação concreta (escolas de 1º grau – 6/7 a 11/12 anos, aproximadamente) é a fase que a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus

atos e despertará para o mundo em cooperação com seus semelhantes. Os exercícios físicos funcionais ao desenvolvimento transformam-se, aos poucos, em práticas esportivas, pois passam a compreender finalidades, por meio de esforços conjuntos. Nessa fase a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica, começa a entender o mundo mais objetivamente e ter consciência de suas ações, discernindo o certo e o errado.

Fase de operação abstrata (11,12 anos para frente – adolescência) A partir dessa fase os jogos caracterizam-se como atividades adaptativas ao equilíbrio físico, pois realizam o aperfeiçoamento dos músculos tão comuns e aparecidos (ginástica, jogos olímpicos, prática esportiva) e engendram princípios de descobertas, de julgamento, de criatividade, de criticidade, caracterizando o pensamento formal e possibilitando o surgimento de relações sociais amadurecidas. Nesta fase o adolescente busca a identidade, os jogos de regras são importante nessa etapa a prática da discussão, o exercício de expressão corporal e da linguagem, o discernimento de valores e produção de textos e descobertas científicas de valores, etc.

3.2 Aprendendo e Brincando

De fato brincar é muito prazeroso, divertido, gostoso, mas além do contentamento do divertimento que lhe é característico, o brincar também é de dúvidas e incertezas. Para Kishimoto é possível à relação entre o brincar e a escola, desde que parta da criança uma intenção de jogar e brincar. O brincar é uma relação entre o mundo real e o imaginário no qual se vive, pois para a criança precisa haver um significado para brincar-lo tem que partir de dentro para fora.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI, cabe ao professor o papel de estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças, disponibilizando objetos, fantasias, brinquedos ou jogos e possibilitando espaço e tempo para brincar (BRASIL, 1998).

No aprimoramento da aprendizagem no jogo e na brincadeira tem que ser sempre acompanhado para que através disso o educando tenha um melhor aproveitamento, é de grande valia que o professor tenha sempre um objetivo em cada jogo ou brincadeira que for passado, pois ela será um instrumento muito importante para que ele possa trabalhar em sala de aula. Há alguns jogos que podem ser significativos para os alunos nessa primeira idade como:

Jogo de Percurso: Também chamado de jogo de trilha, tem como objetivo chegar ao fim de um caminho, dividido em casas, de acordo com o que for tirado no dado.

Origem: O precursor das diversas variações é um jogo italiano do século 16 chamado Jogo da Glória, ou Real Jogo do Ganso - considerado um animal sagrado na época. O trajeto a ser percorrido simbolizava as diversas etapas da vida.

Por que propor: Para os pequenos relacionarem as casas do percurso de acordo com a quantidade que sai no dado.

Jogo da Memória: Característica Como o próprio nome indica, ele requer boas estratégias de memorização dos integrantes para acumular pontos.

Origem: Foi criado na China no século 15. Era formado por baralho de cartas ilustradas e duplicadas.

Por que propor: Para que os pequenos estabeleçam relações entre imagens e a posição no tabuleiro e, assim, desenvolvam estratégias de memorização.

Jogo de alvos e obstáculos: Características Envolve a habilidade dos jogadores em acertar um alvo predeterminado para transpor obstáculos.

Origem: Recriação de um jogo celta e egípcio em que estacas de madeira fixadas no chão eram derrubadas com um bastão. Em tabuleiro, a versão mais antiga é o Quilles, surgido na França e na Inglaterra no século 14, que tem como meta derrubar pinos com uma bola presa a uma haste.

Por que propor: Para a turma desenvolver a habilidade de controlar movimentos de acordo com o alvo ou o obstáculo existente.

3.3 POR QUE UTILIZAR AS BRINCADEIRAS

Toda brincadeira acontece em um espaço e tempo determinado com uma sequência própria de cada brincadeira, o jogo é uma ação espontânea da criança, onde o importante é o brincar, quando ela brinca não está preocupada com a obtenção de conhecimento. Os jogos são conhecimentos culturais que junto há sociedade entra no cotidiano da comunidade em diferentes épocas e em diversas partes do mundo na existência do ser humano, sendo que também estão relacionadas a diversas expressões cultural de cada nação.

Kishimoto (2003, p.17) dá um exemplo que tal dimensão histórica mostrando que se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca, ou seja, que o brinquedo pode representar uma das maneiras de resguardar a história da humanidade.

Quando falamos estão em diferentes épocas na sociedade, estamos demonstrando o quanto eles ajudam no desenvolvimento e da construção das personalidades influenciando o modo de aprendizagem do homem, que estão presente desde os primeiros anos de vida do bebê. Piaget (1987) dá especial atenção aos jogos de exercícios no período sensório-motor, momentos em que as crianças, ao brincarem, aprendem a coordenar visão e movimentos das mãos e dos pés, visão e audição; enfim, a perceber o mundo a sua volta, e começam a agir, para dele participar.

Quando tornamos em discussão que os jogos possibilitam o desempenho na sociedade e estão sujeitas a regras, entramos em debate sobre a importância dos jogos no crescimento humano.

O brincar na educação infantil amplia o desenvolvimento e o conhecimento cultural de cada indivíduo, com os jogos as crianças aprendem a interagir, conviver e através de diversas brincadeiras ela desenvolve a percepção, fica mais atenta, usa a imaginação, e cabe a nós professores ajudarmos explorar o lado do brincar em cada criança, existe uma livre arbítrio por parte daqueles que brincam a decisão de entrar na brincadeira, como também desenvolve-la cada um com sua particularidade. Se a criança não tiver uma livre escolha real de decidir, não vai mais existir brincadeira mais sim uma sequência de atitudes quem tem início fora daqueles que brincam. A

brincadeira é uma série de atitudes e decisões sendo que essas decisões constroem e desenvolvem o universo lúdico, compartilhar ou compartilhável com os outros.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada é por meio de dinâmicas essenciais no contexto escolar do aluno. A pesquisa teve como principal foco a importância do brincar na educação infantil.

O método pelo qual optou-se para o desenvolvimento desse refere-se a uma pesquisa de cunho bibliográfico, a partir da leitura de alguns autores buscou-se responder alguns questionamentos envolvidos na presente pesquisa, sendo uma delas, qual a importância do brincar na educação infantil ?

É de fundamental importância, o empenho do docente na aplicação do aprendizado.

Finalmente, foi feita uma apreciação dos dados encontrados e como esses dados servem de tributos para a problemática nos dias atuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dessa pesquisa pudemos observar, quanto é essencial e utilizar-mos as brincadeiras, brinquedos e jogos na educação infantil para desenvolvimento de uma criança como também para o professor realizar aulas mais pedagógicas tornando-as mais ricas e prazerosas.

O brinquedo quando utilizado só por utilizar sem fundamentos ele se torna só mais um brinquedo, mas a partir do momento em que a criança é incentivada, esse brinquedo passa a ser ferramentas importantes na vida das crianças.

Por meio das brincadeiras e dos jogos, as crianças tem o ensejo não somente de ter que vivenciar as regras impostas mas sim transformar as existentes e criar novas regras conforme as necessidades de entender melhor as brincadeiras. Não trata-se de um tipo de aceitação e sim de uma construção efetiva com participação das mesmas.

As brincadeiras e os jogos propoem descontração mais além disso a brincadeira contribui para a construção de conhecimento, quando utilizados sob a orientação do professor. Deste modo o professor acompanha o desenvolvimento da criança.

Enfim podemos afirmar que as brincadeiras, os jogos e os brinquedos contribuem como laboratório de conhecimento que requer uma atenção dos educadores e pais, pois através desses jogos, brinquedos e brincadeiras ocorrem grandes experiências vivenciadas com emoção. É por meio da brincadeira que a criança se sente livre para criar e acaba descobrindo o seu eu.

Podemos afirmar que através do jogo e da brincadeira a criança acaba se exercitando e acaba desenvolvendo o físico e o intelectual. Jogando a criança aceita resultados e respeita as leis.

É preciso que veja-mos a brincadeira não somente como passa-tempo ou perda de tempo, e sim como uma seriedade, pois através das brincadeiras a criança aprende o que não pode lhe ser ensinado. Desse modo as escolas, devem representar um local apropriado a aprendizagem, aí vemos a necessidade das escolas infantis inserirem as brincadeiras e os jogos nas atividades pedagógicas, uma vez que os jogos e brincadeiras contribuem em seu aprendizado, o aprendizado fica mais prazeroso.

REFERÊNCIAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas e Técnicas, no. 6023, ag. 2000.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas Inteligências**. 8. ED. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

BRANCHER, V. R.; CHENET, N; OLIVEIRA, V. F. O lúdico na aprendizagem. Revista do Centro de Educação. N. 27 ed. Rio Grande do Sul, 2005.

GILLES, BROUGÈRE. Brinquedo e cultura/ Gilles Brougère; revisão técnica e versão Brasileira adaptada por Gisela Wajskop. -5.ed.- ao Paulo, Cortez, 2004.- (Coleção Questões da Nossa Época; v. 43).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis. O Jogo, a Criança e a Educação**, Petrópolis, RJ. Vozes, 2000.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação**: (org.); - 7. Ed. – São Paulo: Cortez. 2003.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**: São Paulo: 1º edição, 1998.

LOPES, Vanessa Gomes, **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

OLIVEIRA . Vera Barros (Org.) **O Brincar e a Criança** : Petrópolis : Vozes, 1996.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação infantil fundamentos e métodos**. São Paulo: 7ª edição, 2012

PERRENOUD, Philippe. **Novas competências para ensinar**. Porto Alegre : ARTMED. 2000

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: LOYOLA. 1974

WEB SITE, <http://aconversacompais.blogspot.com.br/2008/03/importncia-do-brincar-no.html>

