

A CRIANÇA E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Dayane Miranda Romeira²

Marinês da Silva Vargas³

RESUMO

A pesquisa ressalta a importância que tem o brincar em cada fase da criança para seu desenvolvimento social e intelectual. Demonstra preocupação pelo esquecimento de algumas brincadeiras que resgata o lúdico e a interação com outras crianças. Cada vez mais, a criança tende a ser individual, pois tudo está mudando, a forma de como se brincava e com quem se brincava. O brinquedo se tornou algo indispensável na vida de uma criança, mas a maneira como ela está sendo dirigida é o que faz toda a diferença. Brincar é uma ação essencial no cotidiano da criança e, para que ela desenvolva plenamente as suas mais importantes habilidades, cabe a nós, adultos de seu convívio, não só lhe dar oportunidade para brincar, como também incentivá-la, propiciando-lhe momentos de alegrias, descontração e da própria aprendizagem. A criança que não brinca se tornará um adulto vazio e frustrado que encontrará dificuldades em resolver situações com as quais nem na imaginação ou fantasia aprendeu a lidar. Quando a criança brinca é por que brincar é uma necessidade básica, para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Para finalizar o autor Chateau (1978), ressalta que “uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. Cabe ressaltar que as crianças estão brincando cada vez mais menos por inúmeras razões, uma das razões é o amadurecimento precoce e a redução do espaço físico e tempo para brincar, ou seja, o excesso de atividade desse mundo moderno, rouba tempo das crianças, na hora de brincar, quando sobra, muitas vezes ficam horas na frente da televisão ou jogando joguinhos eletrônicos, sobrando pouco tempo para o faz-de-conta.

Palavra-chave: Criança, brincar, brinquedo e lúdico.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo esboça a importância do brincar na educação infantil. Refere-se a um estudo de uma pesquisa bibliográfica, que tem como objetivo discutir as atividades lúdicas que contribuem para o desenvolvimento infantil, sendo em seu aspecto físico, social, afetivo, e cognitivo, como também em demonstrar de que o ato de brincar além do prazer que proporciona a criança é também uma

¹ Artigo apresentado como requisito final para obtenção do título de Especialista em Educação Infantil e Letramento da Faculdade _____.

² Especialista em _____

³ Especialista em Gestão de Pessoas e Desenvolvimento de talentos. Ensino Superior em Pedagogia-Administração Escolar e Series Inicias.

alternativa para desenvolver aprendizagem, sendo por isso fundamental na vida da criança.

O brincar é uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizagem, envolvendo vários processos de articulação entre já dado e o novo, entre experiência e memórias e a imaginação, entre a realidade e fantasia, sendo marcado por uma forma particular com o mundo da criança, sendo o brincar não só novos conhecimentos, mas também um espaço de aprendizagem.

Para Vygotsky (1984) e para Piaget (1975), uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos.

A infância é a idade das brincadeiras, são por meio delas que a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza e destrói e reconstrói o mundo. É através do lúdico que a criança é capaz de se envolver nas atividades para que possa refletir seu mundo.

2. A CRIANÇA E O BRINCAR

A criança em todas as fases da sua vida está sendo descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contado com seus semelhantes. Devemos ter em mente, sempre, que brincar, para a criança, não é apenas se divertir. É coisa séria que lhe oportuniza intervir no mundo a sua maneira. Brincado, ela está, acima de tudo, se desenvolvendo, fornecendo estruturas para mudanças das necessidades e de consciência.

Para Santos (1999), o veículo do crescimento é o brinquedo. É através dele que, naturalmente, a criança descobre o mundo de maneira prazerosa, sendo o primeiro brinquedo o seu próprio corpo.

O jogo é uma das formas através de que criança se socorre para interiorizar o seu envolvimento com o mundo físico e social. A tentativa de explorar as relações e conexões entre meio ambiente e jogo permite a formulação de um novo paradigma e uma dimensão conceitual no estudo do

comportamento lúdico em termos evolutivos. Para a criança, a “ecologia escolar” interfere particularmente (VOLPATO, 2002).

O estudo do jogo na perspectiva do desenvolvimento da criança e do adolescente tem sido, há várias décadas, tópico da comunidade científica, sendo o jogo de faz-de-conta o modelo mais estudado. Na verdade, o estudo paradigmático do jogo da criança deu privilégio à análise do uso simbólico dos objetos, em uma perspectiva de desenvolvimento. Estes estudos têm ignorado algumas das formas de jogo, assim como as bases teóricas ligadas aos pressupostos relacionados com sua dimensão funcional.

O jogo na infância é visto como forma de atividade física, apresentando um componente de psicomotricidade. Normalmente, os adultos mostram grande desconhecimento acerca destes altos níveis de atividade física resultantes de necessidade biológicas e dinâmicas de adaptação ao meio ambiente. Esta constatação também cabe para os pesquisadores em termos de investigação, visto não existirem muitos trabalhos conclusivos a este respeito (OLIVEIRA, 2001).

Ainda nos primeiros anos de vida da criança o jogo de atividade física se faz presente, assumindo importante papel no desenvolvimento psicomotor e social. O jogo de atividade física possibilita a estruturação das estratégias de adaptação ao meio físico e social, sendo entendido como uma manifestação do comportamento motor de forma moderada ou intensa, envolvendo uma atividade simbólica ou um jogo de regras, podendo ser realizado de forma individual ou coletiva.

Nos primeiros meses de vida, a criança já começa a construir as expressões faciais, onde o choro, o sorriso, o sono e os movimentos são formas de comunicação necessárias a sua sobrevivência. Suas primeiras manifestações lúdicas provêm de suas relações afetivas. Nesta fase os brinquedos mais adequados são os chocalhos pequenos, brinquedos para morder e bichinhos de vinil.

Na fase de um a dois anos a visão é um dos sentidos que a criança usa para perceber o mundo, tem habilidades pra enxergar tamanhos, formas e cores de coisas, assim como as sensações táteis ela vai conhecendo tudo a seu redor.

Nesta fase ela pode iniciar seus rabiscos, pois quando desenha ela não se interessa pela figura, mas sim pelo o que acontece quando ela usa o material. Nesta etapa a linguagem é divertimento para ela e vem acompanhada de imitações. Nesta faixa etária os brinquedos mais adequados são: o caleidoscópio, brinquedos de puxar, livros de pano e fantoches de dedo.

Na faixa etária dos dois a três anos, a linguagem torna-se mais desenvolvida. A criança conversa com seus brinquedos, com ela própria e com os outros, porém possui dificuldades em manusear alguns instrumentos tais como a tesoura e o lápis.

Nesta idade, a criança brinca com a casinha de bonecas (desenvolve a imaginação e facilita as brincadeiras de faz-de-conta); baú da fantasia (desenvolve a imaginação e o pensamento lógico, memória, brincadeiras simbólicas); boneca de pano (desenvolve a imaginação); jogo memória tátil (objetiva desenvolver a percepção tátil, perceber semelhanças e diferenças no tamanho, forma e textura); memória visual (visa desenvolver a atenção, percepção, memória e a identificação de animais, por exemplo); memória auditiva (desenvolve a atenção, a discriminação de sons, a percepção auditiva e a memória); baralho de imitação (desenvolvimento da atenção, concentração, memória, imaginação e expressão corporal); quebra cabeça (objetiva o desenvolvimento da atenção, concentração, discriminação visual e a relação parte/todo); cata-vento (desenvolve a imaginação, percepção dos elementos da natureza e verificação da mistura de cores, através do movimento); saco surpresa (desenvolvimento da memória, da imaginação e reconhecimento dos objetos, por meio das sensações táteis).

Maluf destaca alguns tipos de brinquedos para as fases do desenvolvimento da criança dos três aos seis anos. Desta forma apresentaremos as características mais comuns nestas fases da criança. Aos 3 anos ela já é capaz de conhecer e reconhecer cores e formas, inicia suas primeiras garatujas e seu poder de imaginação vai aumentando gradativamente. A partir do 4 anos começa um processo de cooperação com mais intensidade, gosta de usar fantasias e se transporta para o mundo dos super-heróis. Na fase dos 5 anos a criança começa a participar de atividades com regras, porém apresenta dificuldades para lidar com a derrota. Esse comportamento é ainda mais intensificado aos 6 anos, fase em que a criança

gosta de participar de diferentes tipos de jogos, mas sempre quer sair vitoriosa na disputa.

Para a criança é fundamental que sinta prazer no que faz e não fazer porque recebeu uma ordem ou fazer por fazer. Brincar é um direito da criança para que ela possa usufruir toda sua capacidade de criação e liberdade para se expressar e soltar sua imaginação.

Diante desses pressupostos, Maluf destaca alguns brinquedos considerados adequados a faixa etária dos 2 aos 6 anos, entre eles:

- Livro de pano com figuras;
- Telefone;
- Panelas e todo o tipo de utensílios de cozinha;
- Bonecas;
- Máscaras, chapéus, fantasias e capas;
- Fantoques;
- Bichos de plástico e de pelúcia;
- Massa de modelar;
- Quebra-cabeça (simples);
- Tambor, corneta, pianinho, pandeiro etc.;
- Carros, caminhões, trenzinhos e aviões;
- Cabanas e casinhas;
- Balde e pazinha;
- Lojas e miniatura;
- Casa de boneca com móveis;
- Caixa registradora;
- Cidadezinha, fortes, circos e fazendas;
- Posto de gasolina;
- Bicicleta;
- Material para fazer bolhas de sabão. (MALUF, 2003, p.58.).

As sugestões apresentadas pela autora nos possibilitam ver no brinquedo um importante recurso para o desenvolvimento da criança de acordo com as suas peculiaridades.

2.1 Os jogos e brincadeiras e o desenvolvimento da criança.

Diversos estudiosos apontam que o brincar é uma necessidade humana, pois proporcionam as crianças à interação social e as possibilidades de intervir nesse contexto.

Brincar é importante porque é uma atividade que oferece a oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa ou a partir de conflitos criados no próprio brincar, a criança brinca e se desenvolve na brincadeira.

[...] a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. (WAJSKOP, 2001, p. 35).

É nesse sentido que brincar não significa simplesmente recrear-se, isto porque é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

Kishimoto (1999) aborda que o desenvolvimento da criança deve ser entendido como um processo global, no brincar a criança esta se movimentando, correndo, ou seja, desenvolvendo a sua motricidade paralelamente é um desenvolvimento social porque ela brinca com parceiros, com pessoas diferentes, nesse momento ela usa regras, adquire informações, estabelece relações cognitivas, discute o que ela acha errado. Segundo a autora estamos lidando com o ser humano inteiro.

Piaget (1998) acredita que o jogo é essencial na vida da criança. O jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a sua representação.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente e, por conseqüência, vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças

quando jogam assimilam algumas situações da vida e pode transformar em realidade. Por isso ele entende que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais de criança, sendo, por isso indispensável a prática educativa.

A evolução da inteligência infantil, segundo Piaget, passa por uma série de estágios durante os quais ela se envolve em diferentes formas de brinquedo que conduzem ao encontro do padrão de desenvolvimento típico de sua idade. A inteligência é vista como a organização do comportamento adaptativo. Dá-se o desenvolvimento cognitivo na interação constante entre assimilação e acomodação. A assimilação a capacidade de enfrentar novas situações e problemas, a ação sobre o meio a partir da informação existente sobre esse meio. A acomodação é a necessidade de mudança para se adaptar à realidade e exerce sua ação de envolvimento sobre a criança (PIAGET & INHELDER, 1979)

A classificação de lúdico em Piaget relaciona-se com o pensamento e com o desenvolvimento cognitivo da criança. Para este pensador, o jogo é uma forma de equilíbrio, onde a assimilação domina a acomodação. Pelo jogo, a criança assimila estímulos de envolvimento. “O jogo tem uma dupla função: é sempre um meio de conhecer o mundo e é um indicador do nível de desenvolvimento cognitivo da criança” (PIAGET & INHELDER, 1979, p.187)

O jogo não só reflete o desenvolvimento da criança como também o promove. Ao jogar (brincar), as crianças não só aprendem novas destrezas, como as praticam consolidando aprendizagens recentes. O jogo existe quando o objeto é utilizado, exclusivamente, pelo prazer da ação, é o senso lúdico propriamente dito.

Para Piaget os estágios e períodos do desenvolvimento mostram as diferentes maneiras do indivíduo interagir com a realidade.

- 1º período: **Sensório motor**, corresponde a faixa etária de 0 a 2 anos – recém nascido ou lactente: nesse período a criança conquista, através da percepção e dos movimentos, todo o universo que a cerca, pois nesta fase a criança repete gestos e movimentos;
- 2º período: **Pré-operatório**, faixa etária de 2 a 7 anos- 1ª infância: nesse período o que de mais importante acontece é o aparecimento da

linguagem, que impulsionará modificações nos aspectos intelectual, afetivo e social da criança a interação e a comunicação entre os indivíduos. Nesta fase as crianças reproduzem diferentes papéis gostam de imitar os pais, brincar de professora, de papai e mamãe, etc.;

- 3º período: **Operações concretas**, faixa etária de 7 a 11 ou 12 anos- a infância propriamente dita. Nesse período a criança está pronta para iniciar um processo de aprendizagem sistemática, estabelece relações a partir do seu próprio ponto de vista e do outro, no aspecto afetivo é cooperativo com os outros, gosta de trabalhar em grupo e ter autonomia pessoal.
- 4º período: **Operações formais**, faixa etária de 11 ou 12 anos em diante - a adolescência: a contestação é a marca desse período, o adolescente domina, progressivamente a capacidade de abstrair e generalizar, cria teorias sobre o mundo, principalmente sobre aspectos que gostaria de reformular, sua capacidade de reflexão espontânea é impressionante. É capaz de tirar conclusões de puras hipóteses. O alvo de sua reflexão é a sociedade, sempre analisada como possível de ser reformulada e transformada, no aspecto afetivo vive em conflitos. Os interesses são diversos e mutáveis, sendo que a estabilidade chega com a proximidade da idade adulta.

Segundo Singer e Singer (apud MOYLES, 2006, p.112) o brincar imaginativo é divertido, mas em meio às alegrias do faz de conta, as crianças também podem estar se preparando para a realidade de vidas mais efetivas.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (MALUF, 2003, p. 9).

Diante desses pressupostos Vygotsky destaca em sua obra A formação social da mente, o papel do brinquedo no desenvolvimento infantil. Nesse aspecto o autor define como o desenvolvimento sofre influências do brinquedo, porém enfatiza que este não é e não pode ser considerado como a única atividade que dá prazer à criança. Existem, segundo o autor, outras atividades que proporcionam à criança uma fonte muito maior de prazer, por exemplo,

chupar chupeta. Nesse sentido o autor destaca que é necessário compreendermos as necessidades das crianças, que muitas vezes são satisfeitas a partir do brinquedo. E quando isso não ocorre como nos jogos em que há regras, acontece à frustração ou o desprazer gerado a partir da não satisfação de suas necessidades. Desta forma, o brinquedo não acontece desprovido de propósitos e intencionalidades, sendo, portanto incorreto conceber o brinquedo como uma atividade sem propósito. O autor enfatiza que nos jogos atléticos pode-se ganhar ou perder numa corrida e isso determina e justifica a atividade e a afetiva relação da criança e do brinquedo. Essas são características dos jogos de regras que quanto mais rígidas, maior exigência de atenção da criança. No brinquedo a criança é livre para determinar suas próprias ações, por outro lado é uma liberdade ilusória na medida em que as regras determinam essas ações.

Para este pensador, o lúdico tem um papel direto no desenvolvimento cognitivo; pois as crianças não conseguem ter pensamento abstrato porque fundem o objeto e o seu significado numa unidade. Necessitam manipular determinado objeto para pensarem nele, o que só se altera quando começam a brincar, substituindo o significado real do objeto por outro simbólico. O jogo como elemento simbólico tem, assim, um papel crucial no desenvolvimento do pensamento abstrato (MCKINNEY et al, 1986).

A partir de pressões afetivo-sociais, o jogo emana da tensão entre os desejos e o que o meio pode fornecer à criança, ou seja, o jogo é a criação de uma situação imaginária.

Portanto, o aprendizado da criança não se dá pelo papel que ela executa, mas sobre os processos de construção e reconstrução deste mesmo papel. O papel exercido no jogo não é particular, mas uma concentração do seu conceito e sua constante transformação. O jogo, portanto, contribui para o ato de aprender.

O brincar configura-se na forma mais natural e espontânea da criança ser e estar no mundo, permeado de instrumentos mediadores que facilitam sua inserção no contexto social, porém no entendimento das contribuições do brinquedo enquanto coadjuvante do processo de desenvolvimento humano torna-se muito mais complexa essa relação, pois a constituição do sujeito não

se dá de forma estática e descontextualizada, mas envolve numa trama de relações sociais, culturais, psicológicas e filosóficas.

A partir dessas considerações percebemos que as atividades lúdicas estão presentes nos mais diversos contextos da atividade humana e compõem o repertório lúdico de diferentes povos, resguardando significados e valores que os constituem enquanto manifestação cultural.

2.2A TRANSFORMAÇÃO DO BRINCAR.

Com o surgimento de novos brinquedos e jogos eletrônicos, houve uma mudança na cultura lúdica da criança, transformando seu modo de agir e brincar na interação com o meio. Com a evolução da cultura lúdica surgiram novos brinquedos que conseqüentemente foram substituídos pelas brincadeiras tradicionais que vinham sendo transmitida de geração em geração como: cantigas de roda, ciranda, cabo de guerra, passa anel e amarelinha, cobra cega, etc.

Os desenhos animais são de grande parte estimuladora pelo crescente número de violências acontecidas durante as brincadeiras e faz de conta. Pois mostra muitas lutas e rivalidades. As brincadeiras de ruas estão sendo esquecidas, e muitas crianças não conhecem. Pensa-se o alto índice de violência e o trânsito tem sido estimuladores para a privação de muitas crianças em não ter o espaço de brincar nas ruas. As brincadeiras em grupo, considerada tradicional estimula a convivência com outras crianças e são de grande valor para o desenvolvimento e a interação social da criança. Por tanto as brincadeiras presenciais em grupo, citada anteriormente proporciona reais capacidades de interação social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No transcorrer deste artigo procurou-se remeter-se a reflexões sobre a importância do brincar na educação infantil e como as brincadeiras foram com o tempo mudando conforme as novas tecnologias. Esboça a preocupação de como está sendo desenvolvido o brincar na educação infantil aonde o lúdico

esta sendo relacionado e de que maneira está mudando o comportamento afetivo da criança no seu desenvolvimento. O estudo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos tornar-se cidadã deste mundo, ser capaz de exercer sua cidadania com dignidade e competência.

È fundamental educadoras buscar novas maneiras de ensinar por meio do lúdico uma educação de qualidade que consiga ir ao encontro dos interesses e necessidade da criança. Quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais alegre e espontânea, criativa, autônoma e afetiva será a criança. Fazer o brincar em um trabalho pedagógico como mediadores, onde o verdadeiro significado da aprendizagem seja o desejo e o prazer. Ao brincar, não se aprendem somente conteúdos escolares.

O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso que faz a criança aumentar a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva e também desenvolve habilidades motoras, diminuindo a agressividade e o fundamental exercita a imaginação e a criatividade promovendo o crescimento mental e a adaptação social. Portanto, é de primordial importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades lúdicas e o lúdico é uma das maneiras mais eficaz de envolver as crianças nas atividades, pois a brincadeiras é algo inerente e ajuda a refletir e descobrir o mundo que o cerca.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**; São Paulo: Pioneira, 1999.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

1997.

MOYLES, Janet. R. **A excelência do Brincar**. [et al.]. Tradução: Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2003.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil : fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Docência em Formação).

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. E INHELDER. **Representação do espaço na criança**. Porto Alegre: Artmed, 1979.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RAPOPORT, Andréia [et al.]. **O dia a dia na educação infantil**. Porto Alegre. Editora: Mediação, 2012.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educar em creche**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

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

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Escola**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999. 48 v.