

**FACO**  
FACULDADE  
CRUZEIRO DO OESTE

**FACULDADE CRUZEIRO DO OESTE -FACO**  
Credenciada pela Portaria - MEC N.º 418, de 12 de abril de 2011  
Entidade mantenedora ORGANIZAÇÃO EDUCACIONAL DE CRUZEIRO DO OESTE - EDUCO

**MARIA KAROL LIMA ZELAZOWSKI**

**O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE 0 A 3 ANOS**

**CRUZEIRO DO OESTE-PR**

**2021**

**MARIA KAROL LIMA ZELAZOWSKI**

**O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE 0 A 3 ANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação de Pedagogia da Faculdade de Cruzeiro do Oeste - FACO como parte integrante dos requisitos para a obtenção do diploma de graduação em Pedagogia.

**Orientador:** Professora Esp. Sulyen K. B. Porfirio

**CRUZEIRO DO OESTE-PR**

**2021**

**RESUMO:** Neste trabalho discute-se a importância da brincadeira na Educação Infantil de 0 a 3 anos, a partir da brincadeira a criança desenvolve o conhecimento de mundo, se expressa, se desenvolve e aprende de forma lúdica, e prazerosa. A importância do brincar na Educação Infantil tem sido discutida nos últimos anos, principalmente pelo o que ele desenvolve na criança em seus anos iniciais na educação. Acredita-se que por meio do brincar, a criança aprende com mais facilidade, desenvolvendo a imaginação, memória, atenção, lateralidade, cooperação, entre outros meios que serão importantes para o seu crescimento, tanto no meio escolar, quanto no meio familiar. Partindo do princípio que o aprendizado da criança, sendo de maneira mais prática e lúdica é o que torna o processo de ensino mais aproveitado pelos pequenos, este trabalho surge como uma maneira de explorar as diferentes formas de trabalhar com os alunos, zelando pelo seu aprendizado e desenvolvimento, para que a experiência de seus anos iniciais da educação, seja mágica, acolhedora e nunca esquecida.

**Palavras-chave:** Brincar; Educação Infantil; Desenvolvimento.

**ABSTRACT:** This work discusses the importance of play in early childhood education from 0 to 3 years old, from playing the child develops knowledge of the world, expresses, develops and learns in a playful and pleasurable way. The importance of playing in early childhood education has been discussed in recent years, mainly because of what it develops in children in their early years of education. It is believed that through playing, children learn more easily, developing imagination, memory, attention, laterality, cooperation, among other means that will be important for their growth, both in the school environment and in the family environment. Assuming that the child's learning, being more practical and playful, is what makes the teaching process more enjoyed by the little ones, this work appears as a way to explore the different ways of working with students, ensuring their learning and development, so that the experience of your early years of education is magical, welcoming and never forgotten.

**Keywords:** Playing; Childhood Education; Develops.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>2 DESENVOLVIMENTO</b> .....	7
2.1 DIFERENÇA ENTRE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....	7
2.2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR .....	8
2.3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE 0 A 3 ANOS .....	9
2.4 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE 0 A 3 ANOS .....	15
<b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	16

## 1 INTRODUÇÃO

As questões da educação e da formação na tenra idade assumem, já há algum tempo, um lugar prioritário nas discussões pedagógicas não só em âmbito nacional, mas também internacional (SILVA, 2013), mostrando assim, com crescente clareza, que todas as reflexões pedagógico-didáticas se direcionam para um novo projeto de estímulo na Educação Infantil .

A escolha desse tema nasce do interesse em compreender as implicações da brincadeira para a aprendizagem da criança de 0 a 3 anos, na primeira etapa da Educação Básica. Tendo como objetivo discorrer como o cenário da Educação Infantil pode se tornar um espaço privilegiado da aprendizagem, onde é possível aprender brincando.

Partindo do pressuposto que o brincar é um estímulo para aprendizagem, o estudo se encaminha na defesa da ideia que o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade, autonomia e aprendizagem da criança.

Para tal, buscou-se conhecer quais as contribuições da brincadeira para a aprendizagem da criança, e como ela pode acontecer na Educação Infantil. Sabe-se que a Educação Infantil vai de 0 a 5 anos, e neste trabalho, o enfoque foi dado para crianças de 0 a 3 anos.

O estudo fundamenta-se numa pesquisa bibliográfica, a partir das produções de autores como: Vygotsky (1998), Wajskop (2012), Volpini e Teixeira (2014), entre outros, que discorrem sobre a relação entre brincadeira e aprendizagem na Educação Infantil.

## 2 DESENVOLVIMENTO

Para início de reflexão em torno do tema brincadeira na Educação Infantil, faz-se necessário diferenciá-lo de outros termos, levando em conta que jogo, o brinquedo e a brincadeira são termos que podem se confundir, uma vez que a sua utilização varia de acordo com o idioma utilizado (CARDOZZO; VIEIRA, 2007).

Definir jogo é um desafio, pois existe uma linha tênue que diferencia a brincadeira do jogo. Muitos autores nem os diferenciam:

Pesquisadores como Negrine (1994), Friedmann (1996), Baptista da Silva (2003), Biscoli (2005) e o próprio Vygotsky (1991) não fazem diferenciação semântica entre jogo e brincadeira. Estes autores utilizam ambas as palavras para designar o mesmo comportamento, a atividade lúdica (CARDOZZO, VIEIRA, 2007, 2007).

Entretanto, existem algumas características que diferenciam o jogo do brincar. Brougère e Wajskop (1997 apud CARDOZZO; VIEIRA, 2007) afirmam que a brincadeira é simbólica e o jogo funcional, ou seja, “enquanto a brincadeira tem a característica de ser livre e ter um fim em si mesma, o jogo inclui a presença de um objetivo final a ser alcançado, a vitória” (CARDOZZO; VIEIRA, 2007, p.95).

Em linhas gerais Huizinga afirma que podemos considerar o jogo como sendo:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 1980, p.60).

### 2.1 DIFERENÇA ENTRE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

O jogo é uma atividade física e/ou mental que favorece a socialização, e é realizado obedecendo a um sistema de regras, visando um determinado objetivo.

No que diz respeito ao brinquedo Kishimoto (1994) o conceitua como o objeto suporte da brincadeira. Brougère e Wajskop (apud CARDOZZO E VIEIRA, 2007) vão um pouco além, quando consideram o brinquedo um objeto cultural que tem significados e representações.

O brinquedo é o que muitas vezes dá sentido a determinadas brincadeiras.

No que tange à brincadeira, Cardozzo e Vieira (2007) afirmam que ela é uma atividade espontânea e que proporciona a criança condições saudáveis para o seu desenvolvimento biopsicossocial.

A brincadeira é influenciada pelas atividades humanas e pelas relações entre as pessoas. Para Vygotsky (1991) ela é uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade.

Diante de tais definições, observa-se que o que diferencia o jogo e o brinquedo da brincadeira é o fato de que o ato de brincar pode ser conduzido independente de tempo, espaço ou objeto. Além do que a brincadeira se apresenta por meio de várias categorias como podemos ver:

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações valores e atitudes que se referem à forma como universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras, brincar com materiais de construções e brincar com regras. (RCENEI, 1998, p.28).

Independente da categoria, a brincadeira é uma linguagem infantil e reflete a imitação transformada no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

## **2.2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR**

Segundo Vygotsky (1998), a criança enquanto brinca, constrói uma linha de pensamento, e atua, ou seja, representa coisas além da sua idade. Segundo o autor, enquanto brinca a criança:



Faz o que mais gosta de fazer, por que a brincadeira está unida ao prazer e ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras, e por consequência, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer na brincadeira. ” (VYGOTSKY, 1984, p, 113).

Piaget (1990) diz que ao brincar, a criança passa a assimilar e a adaptar-se ao mundo além de sua idade, como por exemplo, o mundo adulto que está por vir.

Para o autor, a criança não nasce com capacidade de simbolização, é somente a partir dos dois anos de idade que ela começa a brincar de faz de conta e a fantasiar com coisas que estão fora de seu alcance.

A função simbólica possibilita a experimentação, forma pela qual a criança descobre novas propriedades dos objetos em seu entorno. Nessa perspectiva, a brincadeira infantil pode ser vista como uma maneira de permitir às crianças que aprendam a interligar significações, isto é, aprendam a ligar imagem (significante) ao conceito (significado), conseguindo representar até mesmo o objeto ausente. (CARNEIRO, 2007, p.37).

Ou, seja as brincadeiras simbólicas são aquelas que utilizam o teatro, contos, fábulas, a fantasia, a imaginação. Segundo a autora Adriana Friedman:

A função da brincadeira simbólica consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. A brincadeira simbólica é também um meio de auto-expressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. (FRIEDMAN, 1995, p. 56).

### **2.3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Como visto, por meio da brincadeira a criança se desenvolve e constrói suas aprendizagens e conhecimentos.

De acordo com Picelli e Gomes (2009), a brincadeira tem uma especificidade diferente quando ocorre na escola, e por ser mediada pelas normas institucionais é um recurso importante para o processo de aprendizagem. O brincar na Educação

Infantil funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la (BRASIL, 2017).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs/1997) trouxeram importantes contribuições para a consciência do resgate do brincar no cotidiano dos Centros de Educação Infantil. O que levou posteriormente o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998), a apresentar também a brincadeira como indispensável a essa etapa de ensino como podemos ver na citação a seguir:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem 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 (BRASIL, 1998, p. 23).

Como consequência das normatizações anteriores, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2009), concebeu a brincadeira como um dos eixos norteadores das práticas pedagógicas. Determinando que o currículo da Educação Infantil precisa estar estruturado a partir das interações e da brincadeira, conforme o artigo 9º:

O currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade. (BRASIL, 2009)

Reafirmando todas essas orientações a BNCC (2017) discorre que interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

Em uma comparação entre a normatização de todos os documentos citados observa-se que tais documentos defendem o brincar como uma atividade necessária no cotidiano escolar, sob o discurso de a brincadeira possibilita às crianças momentos de experiências e ampliação de novas descobertas.

Além disso, tais documentos passaram a exigir à figura de um professor que inclua o brincar em suas práticas pedagógicas. Tendo em vista que no ambiente escolar é o professor que possibilitará o acesso da criança à cultura mais elaborada, organizando intencionalmente os materiais, os espaços e as atividades que contribuirão para que as crianças formem suas qualidades humanas (SILVA, 2013, p.25).

Nesse sentido Silva ressalta:

Para que a criança se aproprie dessas qualidades humanas é importante o seu contato com os elementos da cultura, tanto os elementos materiais, que são os objetos que utilizamos nas atividades, os instrumentos de trabalho, quanto os imateriais, que são os costumes, valores, conhecimentos, hábitos de um grupo social, entre outros. O professor é quem seleciona os elementos da cultura e os disponibiliza para a criança, permitindo que ela se aproprie dos conteúdos culturais. (SILVA, 2013, p. 25).

Isso requer que o professor garanta, nas respectivas situações de educação, a espontaneidade da ação, estímulo do ato de agir pelo desafio do interesse espontâneo da situação de brincadeira, ensinando sem forçar. Para elucidar melhor essa afirmação o RECNEI discorre que:

[...] cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a auto-estima. (BRASIL, 1998, p. 31).

Volpini e Teixeira (2014) baseados no RCNEI (1998) acrescentam que a mediação é essencial durante todas as atividades escolares, e isso não poderia ser diferente no ato de brincar.

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).

É preciso considerar, no entanto, que o professor não deve desenvolver uma atividade lúdica como um passatempo, sem nenhum objetivo didático (VOLPINI;

TEIXEIRA, 2014), pois dessa forma o brincar no contexto escolar serviria somente para deixar o ambiente agradável para a rotina escolar do educando da educação infantil (VOLPINI e TEIXEIRA, 2014).

O professor deve entender que o brincar é mais do que isso, e para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja segundo Alencar e Pontes (2011), riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, como em especial o ato de brincar. Considerando o brincar da criança como um meio de expressão, uma forma que ela encontra para integra-se ao ambiente que a cerca (BLUMENTHAL, 2005).

Gisela Wajskop (2012), diz em seu livro "Brincar na Educação Infantil, uma história que se repete" que quanto mais o professor intervir em outras atividades como contar histórias e fornecer materiais, mais independente a criança se torna, e ainda mais sociável no meio dos colegas.

Muitas brincadeiras ainda têm regras de construção e são muito tradicionais, fazendo com que novas concepções de mundo sejam barradas por imposições que as brincadeiras colocam, como meninas somente brincam com bonecas e meninos com os carrinhos. Com isso, a autora buscou novas explicações para que o papel de brincadeira não tivesse uma visão inatista dessa atividade.

Em seu artigo, Claudia Roberta Sossela (2012) *et al*; diz que a brincadeira partida da criatividade, como sucata, por exemplo, pode ser um leque de muitas possibilidades e mundos que ela pode construir conforme for brincando, além de conscientizar sobre questões do meio ambiente e de sua preservação. Brinquedos e brincadeiras que desenvolvem o intelecto da criança como brinquedos de encaixe, empilhar, texturas, tamanhos e cores diferentes são essenciais nos primeiros anos da criança, para que ela tenha noção de espaço, sentido, observar o que é grande e pequeno, igual ou não, tudo isso de forma lúdica em que em uma simples brincadeira, possa desenvolver uma criança mais observadora e decidida no que gosta ou não, no que acha mais atrativo e prazeroso na hora de brincar.

Jogos de Exercício Sensorimotor - Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação. (FRIEDMAN, 1995, p. 56).

O brincar estrutura e organiza o corpo, para isso a criança precisa experimentar, cair, rolar, levantar, empurrar, puxar, ter contato com a sensibilidade em que o corpo seja organizado para que ela saiba como lidar com diversas experiências, para que quando adulta, estiver preparada para habilidades mais complexas que irão surgir.

O adulto ao mediar uma brincadeira, tem o papel de observar e zelar para que a criança tenha uma experiência boa enquanto brinca. Com as brincadeiras regradas, o adulto deve explicar as regras, ensinar o passo a passo para que além de brincar, a criança aprenda uma nova brincadeira. Aprender que nem sempre podemos ganhar e que o importante mesmo é participar e estar com os amigos naquele momento.

Sobre as brincadeiras regradas a autora Adriana Friedman diz que:

Jogos de Regras - Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras: - regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo); - regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensorimotoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos. (FRIEDMAN, 1995, p. 56).

Além de que o professor, deve sempre inovar trazendo brincadeiras diferentes para que as crianças aprendam novas atividades para serem feitas e aplicarem em casa com os familiares.

A brincadeira abrange uma multiplicidade de experiências, de modo que o ponto comum entre todas as atividades reside na atividade mental de quem a realizar. Os autores ainda afirmam que a brincadeira corresponde a uma necessidade humana. E, por conta disso, contribui para o desenvolvimento espontâneo e agradável do ser humano.

Silva (2013) amplia a discussão ao discorrer que a brincadeira é a atividade guia da infância, aquela que mais contribui para o processo de aprendizagem e desenvolvimento nessa fase da vida.

Segundo Vygotsky (1998 apud SILVA, 2013), isso ocorre porque na fase pré-escolar surgem nas crianças impulsos, necessidades e desejos, que muitas vezes não podem ser realizados de imediato e, como a memória já está mais desenvolvida nesse momento da vida da criança, ela imprime na brincadeira situações da sua vida real, com o intuito de realizar aqueles desejos irrealizáveis por meio das situações imaginárias e ilusórias que a brincadeira proporciona.

Os motivos que levam uma criança a brincar são os mesmos da atividade criadora, que reside sempre na inadaptação, nas necessidades, anseios e desejos.

A criança brinca para livrar-se das tensões que surgem pelo fato de experimentar necessidades e desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos e porque diminui a sua capacidade de esquecer as necessidades e desejos em virtude de transformações ocorridas em sua memória. (TEIXEIRA, 2013 apud SILVA, 2013, p. 18).

Com a brincadeira a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras (SANTOS, 1997), o que configura a brincadeira como um agente facilitador de apoio a aquisição de novas aprendizagens.

Para Vygotsky (1991) o brincar é essencial no desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato. Vygotsky (1991), ainda ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal, pois:

Na brincadeira, a criança está sempre acima da média da sua idade, acima de seu comportamento cotidiano; na brincadeira, é como se a criança estivesse numa altura equivalente a uma cabeça acima da sua própria altura. A brincadeira em forma condensada contém em si, como na mágica de uma lente de aumento, todas as tendências do desenvolvimento; ela parece tentar dar um salto acima do seu comportamento comum. (VYGOTSKY 1933/2008 apud SILVA, 2013, p. 19)

Para o autor as maiores aquisições de uma criança são conseguidas na brincadeira. E essas aquisições no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação, proporcionando saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem.

Elkonin (1998) e Leontiev (1994) (apud CORDAZZO E VIEIRA, 2007) ampliam a teoria de Vygostky afirmando que durante a brincadeira ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico infantil.

Estes autores baseados em Vygotsky afirmam que a brincadeira é o caminho de transição para níveis mais elevados de desenvolvimento. Isso porque a brincadeira cria uma situação imaginária e “a criação de uma situação imaginária na criança é a primeira manifestação da sua emancipação em relação às restrições situacionais” (VYGOTSKY, 1991, p. 66).

É possível perceber que Vygotsky (1991) acentua o papel do ato de brincar na constituição do pensamento, pois para ele é brincando que a criança revela seu estado cognitivo.

Em consonância com as afirmações de Vygotsky, Oliveira (2002), discorre que o ato de brincar proporciona uma mudança “significativa” na “consciência infantil” pelo motivo de determinar nas crianças um jeito mais “complexo” de conviver com o mundo.

Pelo exposto, é evidente a importância da brincadeira como ferramenta a ser utilizada na educação e no processo de ensino-aprendizagem das crianças. Desse modo, brincar não pode ser entendido como simples movimentação, mas atividade que envolve os aspectos afetivos, motores e cognitivos.

## **2.4 BRINQUEDOS E BRINCADERAS NO ENSINO DE 0 A 3 ANOS**

A brincadeira, como já discorrido, tem uma especificidade diferente quando ocorre na escola. Por meio delas as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de reorganizá-la, por isso brinquedos e brincadeiras são atividades essenciais dentro do espaço da Educação Infantil de 0 a 3 anos.

É preciso lembrar que para brincar a criança não precisa de nada complexo, brincar faz da natureza da criança.

A criança brinca com o seu corpo, com os seus pares e brinca ao interagir com o meio, desde muito pequenas, por exemplo, a criança brinca com brinquedos de berço como móveis, chocalhos, bichinhos de vinil, brinquedos para olhar, ouvir, pegar e morder, que são valiosos para a estimulação sensorial e motora do bebê.

Quando se deparam com brinquedos de afeto como ursinhos e gatinhos provocam ternura e sentem aconchego e consolo.

Conforme os bebês vão crescendo, as brincadeiras de “faz-de-conta” – brincadeiras simbólicas, por meio de miniaturas de objetos reais possibilitam

oferecer a oportunidade para expressão e elaboração em forma simbólica de desejos e conflitos, pois quanto mais rica for a fantasia e a imaginação da criança, maiores serão as chances de desenvolvimento;

As bonecas, por sua vez, dão a oportunidade da criança amadurecer através da elaboração de sentimentos e vivência do papel de adultos, a boneca além de lhes fazer companhia, transmitem segurança.

Os fantoches assimilam-se à superação da timidez e, através deles, a criança poderá expressar sentimentos, antes difíceis de comunicar;

Os brinquedos pedagógicos: possuem em si uma proposta mais objetiva, tendo como desafio à obtenção, a satisfação do final da atividade, ou seja, quando o objetivo do jogo é alcançado. Funcionam como convite à participação da criança.

Blocos de construção: favorecem diversos aspectos do desenvolvimento infantil, possibilitando diferentes formas de utilização e de manifestações da criatividade.

Os quebra-cabeças estão diretamente relacionados ao grau de dificuldade, pois, caso seja fácil demais, não estimulará o desafio. Porém, caso seja difícil demais, acarretará a desistência, ao invés de proporcionar motivação.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir das análises bibliográficas realizadas foi possível perceber a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira.

Por meio dos levantamentos bibliográficos concluiu-se que a brincadeira ocupa um lugar privilegiado, como palco de aprendizagens significativas inclusive na Educação Infantil. Isso porque por meio do brincar a criança constrói sua realidade e as interpretações que ela fará sobre o meio em que está inserida, criando forma, conceitos, ideias, percepções e se socializando cada vez mais através de interações.

De acordo com Vigotsky (1998) ao brincar a criança se desenvolve integralmente, passa a conhecer o mundo em que está inserida. O brincar não é apenas uma questão de diversão, mas uma forma de educar, de construir e de se socializar.



Para que ocorra uma brincadeira qualitativa em termos de aprendizagem escolar, é necessária à presença do professor. Ele é fundamental, pois favorece e promove a interação, planeja e organiza ambientes para que o brincar possa acontecer, estimula à competitividade e as atitudes cooperativas.

O professor cria na criança a vontade de brincar, facilitando assim a aprendizagem (VOLPINI e TEIXEIRA, 2014). Uma vez que a brincadeira visa dinamizar as atividades realizadas ao longo de toda a prática docente e, como consequência, proporciona eficácia na aprendizagem.

O brincar na Educação Infantil é imprescindível porque a aprendizagem nessa etapa, como aponta Vygostsky (1998), é adquirida pela criação de relações e não por exposição a fatos e conceitos isolados, e é justamente através da brincadeira que a criança faz tais relações.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, Daniela D. Silva da; PONTES, Veronica M. de Araujo. **O brincar na Educação Infantil: um olhar sobre os professores e suas práticas**. 2011. Disponível em: <http://www.ciecuminho.org/documentos/ebooks/2307/pdfs/10%20Inf%C3%A2ncia%20e%20Ludicidade/O%20brincar%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil.pdf>. Acesso em 26 de outubro de 2021

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Fundamentos pedagógicos e estrutura geral da BNCC**. Brasília, DF, 2017. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=56621-bnccapresentacao-fundamentos-pedagogicos-estrutura-pdf&category\\_slug=janeiro-2017-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=56621-bnccapresentacao-fundamentos-pedagogicos-estrutura-pdf&category_slug=janeiro-2017-pdf&Itemid=30192)>. Acesso em out de 2021

BRASIL. Ministério da Educação/Conselho Nacional de Educação/Câmara da Educação Básica. Resolução N. 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: 2009.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 1997.

\_\_\_\_\_. **Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil**. Vol. 1 e 2. Brasília: MEC/SEI. 1997.

\_\_\_\_\_. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil: conhecimento de mundo**. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN, nº 9.394 de 20 de dezembro)**. Brasília: MEC, 1996.

BLUMENTHAL, Ekkehard. **Brincadeiras de movimento para pré-escola: uma contribuição para estimular o desenvolvimento de crianças de 3 a 5 anos.** Barueri, SP: Manole, 2005.

BUOSI, Rosângela Bressan. **Os processos de ensino aprendizagem é desenvolvimento: abordagem histórico cultural.** In: CAMARGO, Janira Siqueira; ROSIN, Sheila Maria.org. **Psicologia da educação e os processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** 2.ed. Maringá: Eduem, 2009

BRUINI, Eliane da Costa. **Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem.** Disponível em: <http://educador.brasilecola.com/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>. Acesso: 30 out. 2021.

CARDOZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** Estudos e Pesquisas em Psicologia, v. 7, n. 1, p. 89-101, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação: 3. Ed.** São Paulo: Cortez, 1994

PICELLI, Lucyneide Amaram; GOMES, Marina Fernandes. O brinquedo o jogo e a brincadeira. In: CAMARGO, Janira Siqueira; ROSIN, Sheila Maria.org. **Psicologia da educação e os processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** 2. ed. Maringá: Eduem, 2009.

OLIVEIRA, Marta. Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico.** 4 ed. São Paulo: Scipione, 2002.

\_\_\_\_\_. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico.** 2.ed. São Paulo: Scipione, 1997.

SILVA, Karla Nataly V. **Concepções de brincaderia e o papel do professor no processo de aprendizagem e desenvolvimento de crianças – O olhar das professoras da UEI Cremação.** 2013. Disponível em: <http://faed-ufpa.com.br/pdf/TrabalhoConclusaoCurso/4periodo2013/KarlaSilva.pdf>. Acesso: 12 out. 2021

TEIXEIRA, S. R. **Crianças ribeirinhas brincando na pré escola.** In: Silva, I. O. MARTINS, A. e Silva, A. P. S. **Infâncias de campo.** Editora Autêntica, 2013.

VASCONCELLOS, Celso do S. **Para onde vai o Professor? Resgate do professor como sujeito de transformações.** São Paulo: Libertad, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **Pensamento e linguagem**. 2. Ed. São Paulo; Martins Fontes, 1998.

VOLPINI, Maria Neli; TEIXEIRA, Héliça Carla. **A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola**. 2014. Disponível em: <http://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074001.pdf>. Acesso: 26 out. 2021