

FACO
FACULDADE
CRUZEIRO DO OESTE

FACULDADE CRUZEIRO DO OESTE – FACO
Credenciada pela Portaria – MEC Nº 418, de 12 de abril de 2011.
Entidade mantenedora ORGANIZAÇÃO EDUCACIONAL DE CRUZEIRO DO OESTE - EDUO

AMANDA CALDEIRA ZAMPRONIO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Cruzeiro do Oeste/PR

2021

AMANDA CALDEIRA ZAMPRONIO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação Pedagogia como parte integrante dos requisitos para a obtenção do diploma de graduação em Pedagogia.

Orientador: Profª Ms. Marcilene Schorro Gianini

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me sustentado e fortalecido até aqui sempre me amparando e capacitando.

Agradeço ao meu marido que sempre me apoiou e me deu forças para continuar e muitas vezes me ensinou a fazer alguma atividade da faculdade que eu não conseguia.

Agradeço a minha família que sempre acreditou em mim e no meu sonho que sempre foram meus apoiadores e que sempre oraram por mim.

As minhas amigas que a faculdade me deu Stefanie, Maria Karol e Bruna que sempre me ajudaram na faculdade e me apoiaram a sempre continuar e nunca desistir.

Aos professores que passaram nesses anos e contribuíram para minha formação muito obrigada.

RESUMO: Este trabalho é o resultado de uma revisão bibliográfica e teve como objetivo principal abordar a importância do brinquedo explorando as possibilidades e funcionalidades do mesmo, bem como, dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil. Após a seleção do material bibliográfico os mesmos foram lidos e fichados de maneira que facilitasse as citações e referências. Os brinquedos, brincadeiras e jogos lúdicos ou pedagógicos são muito importantes para formação do ser humano de maneira integral, portanto professores e educadores em geral devem reconhecer os brinquedos e jogos lúdicos e brincadeiras, pois, cada um destes cumpre uma função diferente no desenvolvimento infantil e deve ser explorado da melhor forma através de um bom planejamento. Os jogos lúdicos são voltados para momentos de descontração e relaxamento onde a criança se socializa, desenvolve a criatividade e imita situações do mundo adulto que a prepara para tal, enquanto os jogos e brinquedos pedagógicos são ferramentas importantíssimas para instigar e fomentar o ensino de conteúdos escolares.

Palavras chave: Educação; Brinquedo; Jogos; Ensino.

ABSTRACT: This work is the result of a literature review and its main objective was to approach the importance of the toy, exploring its possibilities and functionalities, as well as the games and games in early childhood education. After selecting the bibliographic material, they were read and registered in order to facilitate citations and references. Toys, games and playful or pedagogical games are very important for the formation of the human being in a comprehensive way, therefore teachers and educators in general should recognize playful toys and games and games, as each of these plays a different role in child development and it must be exploited in the best way through good planning. Playful games are aimed at moments of relaxation and relaxation where the child socializes, develops creativity and imitates situations in the adult world that prepares them for this, while games and educational toys are very important tools to instigate and encourage the teaching of school content.

Keywords: Education; Toy; Games; Teaching.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. O BRINCAR	6
2.1 Brincadeiras	8
2.2 Jogos	9
2.3 O papel do professor	11
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	15

1. INTRODUÇÃO

A importância do brincar na educação infantil, esse estudo foi realizado através de pesquisas bibliográficas baseado na reflexão na leitura de livros, apostilas e sites, que apresentam como foco o brincar as brincadeiras e os jogos.

No intuito de explicitar, argumentar e justificar a importância do ato de brincar, principalmente entre as crianças consideradas da primeira infância de 0 a 6 anos de idade, fase esta de grandes descobertas de si e do outro. Nesta fase da vida, as crianças começam a compreender regras de convivência social e estão em pleno desenvolvimento da psicomotricidade bem como, do aprendizado da leitura e escrita.

O estudo para realização desse trabalho, se fundamenta através da produção de vários textos que servem de argumentação para justificar que o ato de brincar e as brincadeiras, se bem direcionadas e organizadas de forma séria podem interferir positivamente no desenvolvimento da criança como um todo, ou seja, nos aspectos: emocional, intelectual, cognitivo, afetivo, físico e social.

Este trabalho se faz importante e pertinente para incutir a prática do brincar como algo necessário na Educação Infantil, uma vez que aborda uma fase de suma importância para o ser humano onde o brincar é uma forma de trabalho, mas que se aprende a fazer brincando, com ludicidade.

Brincar pode e deve ser um ato prazeroso, a criança inserida na escola tem acesso a este através de momentos de brincadeiras livres e brincadeiras direcionadas tanto no individual, quanto na coletividade.

É brincando que a criança descobre o mundo que a cerca. Muitas vezes a criança encontra dificuldade para aprender determinados conteúdos e o professor tem que buscar outros métodos para que haja o aprendizado do seu aluno e é neste contexto que o lúdico se apresenta como um recurso muito importante para que o professor obtenha resultados positivos na aprendizagem.

2. O BRINCAR

Atualmente o brincar foi deixado um pouco de lado pelas instituições de ensino, aparentemente não estão dando o devido valor para essa atividade que é tão rica em

oportunidades de aprendizagem. É importante lembrar que quando se fala em brincar fala-se de um tempo determinado, com horário de início e fim. As brincadeiras devem ter qualidade, com objetivos claros de aprendizagem. Os materiais devem ser interessantes para as crianças e além disso devem estar inseridos como metodologia no programa pedagógico se encaixando dentro das expectativas e objetivos de ensino do professor.

Sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras - não as regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que tem sua origem na própria situação imaginária. Portanto, a noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. Se a criança está representando o papel de mãe, então ela obedece às regras do comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com um objeto (se o objeto tem seu significado modificado) originar-se-ão sempre das regras. VYGOTSKY (1998, p 125).

O brincar é um instrumento de descoberta da criança, pois brincando ela conhece suas limitações, estimulando os aspectos cognitivos, intelectuais e sociais. O ato de brincar é um processo sério quando usado por um professor que exerce o papel de mediador entre a criança e as brincadeiras, pois, assim desenvolve os vários aspectos necessários para o desenvolvimento da criança.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) (1998), é através do brincar que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções. O brincar também ajuda na socialização das crianças porque o brincar em grupo ajuda a aprender conviver, compartilhar seus pertences, aprende dividir seus brinquedos e objetos. O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvimento das habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais.

É um direito de todas as crianças do mundo garantido no princípio VII da declaração universal dos direitos da criança da UNICEF (1959) o brincar, quanto a este direito.

A criança tem direito a receber educação escolar, a qual será gratuito e obrigatória, ao menos nas etapas elementares. Dar-se á à criança uma educação que favoreça sua cultura geral e lhe permita em condições de igualdade de oportunidade desenvolver suas aptidões e sua individualidade, seu senso de responsabilidade social e moral, chegando a ser um membro útil a sociedade a ação do brincar, ou seja, a brincadeira promove um ambiente estimulador para a

aprendizagem, quando é levado a sério por quem o direciona. (UNICEF, 1959).

As possibilidades de desenvolvimento integral da criança através do brincar, são inúmeras, uma vez que contempla o envolvimento afetivo, o convívio social e a operação mental, pois, acordam, despertam e vivem forças de fantasias, por sua vez, chegam a ter uma interferência direta sobre a estruturação do pensamento da criança.

É importante e necessário que o ato de brincar, tão privilegiado pela criança ocupe mais espaço no ambiente escolar, espaço que seja permitido brincar, onde se realize um trabalho sério. O Profissional da educação possui duas ferramentas de trabalho muito ricas, as brincadeiras e os jogos, estes possibilitam o desenvolvimento da capacidade de pensar, refletir, abstrair, organizar, realizar, construir.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12).

É viável propor ainda, que se faça do espaço da sala de aula um lugar de inúmeras possibilidades criativas, onde o estudo seja um ato prazeroso.

2.1 Brincadeiras

As brincadeiras se configuram num lúdico que envolve as crianças em atividades para identificar sonhos, estabelecer metas, compreender as suas necessidades, planejar caminhos de acordo com a necessidades dos alunos para obter o retorno desejado pelo professor.

As brincadeiras se apresentam como uma ferramenta de grande utilidade emocional, através delas as crianças podem resolver questões afetivas, podem resolver problemas e aprender a lidar com conflitos e frustrações. Brincando as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam.

A criança que está inserida na educação infantil deve ser estimulada através de estratégias pedagógicas que desenvolvem os aspectos intelectuais, cognitivo e

afetivo. Ao brincar a criança tem uma percepção diferente de mundo, o que facilita a criatividade e a independência, dando asas a expressão.

Para a criança a brincadeira é um espaço privilegiado de investigação e construção de conhecimentos sobre si e o mundo, ou seja, de aprendizagem, capacitando-a a realizar simbolicamente aquilo que ainda não é capaz de fazer. Brincar torna-se um ensaio para a vida real.

Outra questão importante a se discutir, é o lugar que as brincadeiras de faz-de-conta ocupa no desenvolvimento infantil se tornando essenciais na Educação Infantil, pois é através dela que a criança tem contato com o mundo imaginário e aprende a criar e recriar, este espaço fundamental de apropriação da cultura e do desenvolvimento humano.

Dentro das brincadeiras a criança já consegue expressar pela fala, tudo o que aprendeu no meio onde está inserido, o que é muito importante para o seu desenvolvimento psíquico, visto que o brincar de faz de conta facilita a organização interna e a imagem do mundo em sua consciência.

2.2 Jogos

Os jogos trazem temas do dia a dia das crianças para estimular elas a aprender se divertindo. Dentre os temas estão, as letras, a natureza, os brinquedos, desenhos, quebra-cabeças tudo isso permite que elas usem o conhecimento da realidade, o que é um grande estímulo à criatividade. Como enfatiza Almeida (1974) "os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual" (p. 25).

O brincar tem diferentes linguagens e o jogo é uma delas. Percebe-se que cada jogo tem uma intenção e colabora para estimular o desempenho de competências e habilidades, nas diversas faixas etárias. Os jogos de manipulação e construção são direcionados para criança que já possuem uma mobilidade, e já sabem sentar e engatinhar, evoluindo para o andar e se comunicar, ou seja, na idade pré-escolar.

De acordo com Oliveira (2007), a teoria na qual as crianças aprendem brincando está correta. Até três anos de idade, quando jogam e não percebem e não compreendem na ação as regras impostas no brincar. As crianças nessa idade preferem ajudar as mães nos afazeres domésticos, por sentirem prazer nessas

atividades. Essa forma de pensar modifica-se a partir dos quatro a cinco anos, o jogo contribui para desenvolver formas mais complexas de pensamento na medida em que são levadas a se empenharem a entender o processo do jogo ou brincadeira.

A realidade do jogo ultrapassa a esfera humana e funde com o encantamento e a magia cuja essência é ilimitada e infinita. O jogo tem sua origem da essência do prazer, da satisfação, do criar presentes no jogo, ao conceber novos sentidos, ao viver tendo a imaginação como caminho para o ressignificar.

Para Tavares (2014), "Toda criança sabe, perfeitamente, quando está "só fazendo de conta" ou quando está "brincando". A criança constrói os próprios percursos, cria seus espaços, dentro de uma temporalidade irrestrita, traçada espontaneamente".

O jogo tem como primeira característica ser ele próprio liberdade, em que a criança tem a oportunidade de ser, sentir e fazer-se livre. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real", trata-se de evasão da vida "real", para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. (APOSTILA PEDAGOGIA/ EDUCAÇÃO p.51).

Baseado em estudos de Piaget (1990) a cada etapa do desenvolvimento infantil, há jogos próprios com características pertinentes ao que a criança precisa explorar e desenvolver, segue uma abordagem evolutiva dos jogos.

Percebe-se que cada jogo tem uma intenção, e colabora para estimular o desempenho de competências e habilidades, nas diversas faixas etárias, os jogos descritos acima, de manipulação e construção são direcionadas para criança que já possuem uma mobilidade, e já sabem sentar e engatinhar, evoluindo para andar e se comunicar, ou seja, na idade pré-escolar.

Brincar e jogar são duas ações que se casam pois, abrangem atividades individuais, livres, coletivas e regradas, aliados ao lúdico, podem oferecer inúmeras oportunidades educativas, favorecendo o desenvolvimento corporal e mental harmonioso, estimulando a criatividade, a cooperação, propiciando oportunidades para muitas brincadeiras e jogos livres e dirigidos para que desfrute a alegria de brincar em conjunto, favorecendo a socialização.

2.3 O papel do professor

Não há dúvidas quanto a importância do professor no processo de aprendizagem do aluno, porém ao longo do tempo o papel do professor se ressignificou, o professor deixou de ser apenas transmissor de conhecimentos para interagir e mediar conhecimentos.

Para Santos (2017), o professor tem deixado de ser um mero transmissor de conhecimentos para ser mais um orientador, um estimulador de todos os processos que levam os alunos a construir seus conceitos, valores, atitudes e habilidades que lhes permitam crescer como pessoas, como cidadãos e futuros trabalhadores, desempenhando uma influência verdadeiramente construtiva.

O Brinquedo, o jogo ou a brincadeira por si só, não trazem total contribuição para o desenvolvimento integral da criança, sendo também de suma importância que existam profissionais com boa formação prática e teórica, com conhecimentos técnicos de animação lúdica, de jogos, brinquedos, brincadeiras e, sobretudo, com suficiente clareza de seu papel junto à criança, sendo capazes de compreender os níveis de desenvolvimento e suas respectivas fases, sua organização e as necessidades das mesmas. Somente então o professor terá se instrumentalizado para planejar ações pedagógicas, buscando assim recursos e materiais adequados que venham de encontro com as necessidades das crianças.

Uma coisa é entrarmos nesse mundo (do brincar) e nos vemos agindo na esfera infantil, outra é entrarmos nesse mundo e acreditarmos que nos tornamos crianças novamente. Se, por um lado, entrar nesse mundo, de forma consciente, remete-nos a nós mesmos, isto é, nos reconhecemos brincantes com a idade em que estamos e não inventando uma outra; por outro, entrando de forma ingênua, tornamo-nos infantilizados, o que nada tem a ver com a atitude da criança que brinca. É importante, para nós, educadores, sermos adultos ao brincar com as crianças. (CARVALHO, 2005, p.25).

Propor atividades desafiadoras e misteriosas que instiguem a curiosidade e a imaginação dos alunos tem se sido o grande desafio para o professor da atualidade, justamente por compreender que atividades como estas proporcionam o aprendizado significativo e de forma prazerosa e é neste contexto que fica explícito o papel do professor como mediador, facilitador e condutor da brincadeira e conseqüentemente do aprendizado.

Para Piaget (2009) o jogo deve ser seguido de uma reflexão acerca de suas regras, acerca do que é ou não permitido para as crianças que deles estão

participando. É nesse processo que se insere a figura do educador infantil, que se transforma num elo entre brincadeiras e seu significado não perdendo a chance de mediar e facilitar o debate entre os jogadores, que em grupo obterão sua aprendizagem.

Cabe ainda ao professor, seja ele da educação infantil ou de qualquer outro nível de ensino, avaliar, analisar, selecionar e até mesmo adaptar, se for necessário, qual o tipo de jogo e ou brincadeira melhor atende as necessidades dos seus alunos ou de um aluno em particular. Visto que, o professor tem consciência de que as turmas são heterogêneas, ou seja, cada aluno tem um ritmo de aprendizagem, cada aluno tem habilidades diferentes e preferências e isto deve ser levado em conta previamente.

O planejamento de uma brincadeira, assim como, o plano de aula é de suma importância, pois é neste momento que o professor pode contemplar as especificidades de suas turmas programando e deixando claro sua intencionalidade ao propor um jogo ou brincadeira. O professor deve se preocupar ainda com maneira que irá apresentar o brinquedo, explicando, estimulando, sugerindo formas e possibilidades de exploração, porém, permitindo que a criança vá além da sua definição e descubra outras possibilidades.

O papel do adulto é criar condições para que as crianças brinquem, incentivar e propor o que se fará para que a brincadeira tenha início, mas se as crianças se desviarem da atividade inicialmente proposta, isto não constitui problema algum: a liberdade de mudar de rumo durante a brincadeira é uma característica importante da atividade. (PEDROSO et al, 2011, p. 7).

O professor é um personagem fundamental no desenvolvimento do aluno, constrói diretrizes para a atividade pedagógica intervém de forma incisiva no desenvolvimento cognitivo, além de servir como uma ponte entre a criança e o mundo. Assim, a presença do lúdico nos cursos de formação do educador infantil se torna indispensável não apenas na teoria, mas prioritariamente na prática por possibilitar ao professor o conhecimento mais profundo do seu aluno de acordo com os tipos de jogos e brincadeiras que lhes oferece. Nesse sentido, afirma-se.

Os autores Cardoso; Batista e Alves, *apud* HUIZINGA (2014) apontam que [...]a formação lúdica deve favorecer ao futuro educador um autoconhecimento, saber de

suas possibilidades e limitações, diminuir seus bloqueios e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem.

Cabe ao professor a tarefa de buscar cada dia mais o conhecimento científico para respaldar suas ações em sala de aula, procurando se inovar nas suas metodologias e explorar ao máximo as possibilidades que cada ferramenta dispõe.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste trabalho de revisão bibliográfica pode-se concluir que os brinquedos, jogos e brincadeiras, podem se tornar grandes aliados no processo de desenvolvimento e formação integral do ser humano.

Cabe ao professor explorar cada possibilidade e definir em qual momento poderá lançar mão de um jogo, em qual situação propor uma brincadeira, em que momento ou qual o conteúdo pode ser abordado através de um brinquedo. As possibilidades são inúmeras e com criatividade e bom senso é possível desenvolver um bom trabalho.

Ainda se faz necessário observar que os professores entendam em quais momentos devem utilizar o brinquedo como material pedagógico e que ao propor uma atividade lúdica tenha seus objetivos definidos, priorizando os aspectos que quer desenvolver, sem tirar da criança o prazer do brincar.

Ao longo do estudo para a realização do presente trabalho ficou evidente a necessidade de um aprofundamento no tema proposto, uma vez que a utilização do lúdico na escola tem perdido espaço para as novas tecnologias.

A realização do presente contribuiu de maneira complementar a nossa formação, possibilitando um olhar mais profundo nas questões da infância, tais como: a importância da ludicidade e a riqueza de possibilidades de uso dos jogos pedagógicos, brinquedos e brincadeiras na escola.

Os estudos e aprofundamentos na área do desenvolvimento infantil em todos os aspectos são de suma importância para a formação de educadores, sérios e responsáveis, portanto, é necessário que temas como este continuem sendo objeto de estudos cada vez mais aprofundados.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** 9°. Ed. São Paulo: edições Loyola, 1974.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

CARDOSO, Maykon Dhonnes de Oliveira; BATISTA, Leticia Alves. **Educação Infantil: o lúdico no processo de formação do indivíduo e suas especificidades.** Revista Educação Pública, v. 21, nº 23, 22 de junho de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/22/educacao-infantil-o-ludico-no-processo-de-formacao-do-individuo-e-suas-especificidades>. Acesso em 20/09/2021.

CARVALHO, Rosita Edler. **Educação Inclusiva: com os pingos nos is.** 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2005.

GIACOMINI, Marcia Guero. <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edespecial_pdp_marcia_giacomini_guero.pdf>. Acesso em 10/08/2021.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PEDROSO, Crislaine de Andrade. et al. **Papel do brinquedo no desenvolvimento infantil.** 2011. Disponível em: <<http://www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo2.pdf>>. Acesso em 10/08/2021.

PIAGET, J. **O Juízo Moral na Criança.** 1. Ed. São Paulo: Summus, 1990. 302 p.

_____. **Seis Estudos de Psicologia.** 24. Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999, 136 p.

SANTOS, Elenir Souza. II - Trabalhando com Alunos: Subsídios e Sugestões. 5. **O Professor como Mediador no Processo Ensino Aprendizagem.** Revista Gestão Universitária, Edição 40. Disponível em: https://www.udemo.org.br/RevistaPP_02_05Professor.htm. Acesso em 13/08/2021.

TAVARES, Maria Izabel dos Santos. **Os jogos pedagógicos na educação infantil**. 2014.35f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014. Disponível em: <https://docplayer.com.br/9168544-Jogos-pedagogicos-na-educacao-infantil.html>. Acesso em 15/08/2021.

UNICEF. **CONVENÇÃO SOBRE OS DIREITOS DAS CRIANÇAS**. Lei nº 44 da Assembleia Geral das Nações Unidas. Brasil, 1990. Disponível em https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf. Acesso em 15/10/2021.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 1988.