

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

LARISSA NAMIE IZUI

Cruzeiro do Oeste/PR

2020

LARISSA NAMIE IZUI

1

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

Orientador: Prof^ª Ms. Marcilene Schorro Gianini

RESUMO: A principal temática deste trabalho é a importância do lúdico na educação infantil, ou seja, tendo como foco as crianças de 0 a 5 anos. Mediante pesquisas embasadas em levantamento teórico, fundamentada por autores relevantes que abordam esse tema como: Vigotsky, Piaget, Kishimoto, Friedmann, Scherer, entre outros, foi possível perceber que ao brincar a criança constrói sua própria identidade e desenvolve a mente e o corpo, nesse período a mediação do professor é muito importante para que seja proporcionado um ensino prazeroso incentivando a fantasia da criança não somente como uma forma de entretenimento, mas também como uma forma de desenvolver habilidades cognitivas, para que isso ocorra é importante planejar atividades de acordo com a faixa etária das crianças levando aquilo que irá ser interessante para elas naquele momento, contribuindo para que aprendam a serem mais independentes e adquirindo novos conhecimentos através da interação com o meio, esse processo de desenvolvimento acontece de maneira natural, para as crianças é um meio de diversão, para os professores é um meio de aprendizagem, apresenta-se também as diferenças entre jogos, brinquedos e brincadeiras, que apesar de parecidos possuem suas características próprias, cada um é importante no processo de desenvolvimento da criança, e serão essenciais para a vida adulta.

Palavras-chave: Criança; Brincadeira; Educação infantil; Desenvolvimento

ABSTRACT: The main theme of this work is the importance of playfulness in early childhood education, that is, focusing on children from 0 to 5 years old. Where through research based on a theoretical survey, based on relevant authors who address this topic such as: Vigotsky, Piaget, Kishimoto, Friedmann, Scherer, among others, it was possible to realize that when playing the child builds his own identity and develops the mind and body, in this period the mediation of the teacher is very important to provide a pleasant teaching encouraging the child's fantasy not only as a form of entertainment, but also as a way of developing cognitive skills, for that to happen it is important to plan activities according to the age of the children taking what will be interesting for them at that time, helping them to learn to be more independent and acquiring new knowledge through of interaction with the environment, of learning, it also presents the differences between games, toys and games, which although similar have their own characteristics, each one it is important in the child's development process, which will be essential for adult life.

Keywords: Kid; Just kidding; Child education; Development

SUMÁRIO

| | |
|------------------------------------|----|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 5 |
| 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... | 6 |
| 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 24 |
| 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 25 |

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por finalidade enfatizar a importância do lúdico na Educação Infantil, a Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica, obrigatória a partir dos 4 (quatro) anos de idade, a qual passou a tornar-se um direito legal garantido pela Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional-LDBEN 9394/96, devido o reconhecimento que a Educação Infantil proporciona, importância fundamental para o desenvolvimento integral da criança de 0 (zero) a 5 (cinco) anos.

Não ter acesso à Educação Infantil, atualmente, significa um retrocesso na vida de cada criança, pois muitas oportunidades e fases de aprendizado deixam de serem exploradas nesta etapa. Essa modalidade de ensino já foi desvalorizada por falta de informação sobre o assunto, que alegavam, que nessa idade o aluno só ia para a escola para brincar. Com o passar dos anos ficou comprovado que essa informação não é verdadeira, pois brincar é uma maneira da criança adquirir conhecimentos, desenvolver habilidades de forma prazerosa, natural e gradativa, preparando-a para as fases posteriores do processo ensino-aprendizagem.

A escolha do tema "A Importância do Lúdico na Educação Infantil" tem o intuito de expandir a reflexão, que o brincar não é apenas uma forma de diversão, mas também uma maneira de desenvolver suas habilidades cognitivas de maneira prazerosa, conforme afirmam alguns autores relevantes como: Brougère, Vigotsky, Piaget, Kishimoto, Friedmann, dentre outros, que teorizam que o brincar é a maneira como a criança expressa seus sentimentos e emoções, equivale a fala para o adulto, ou seja, a criança ainda muito imatura psicologicamente não é capaz de expressar seus sentimentos através da verbalização, como faz o adulto, mas é capaz através das atividades lúdicas de demonstrar seus afetos, ansiedades e frustrações, aprendendo de maneira lúdica a lidar com os conflitos próprios da sua idade cronológica.

A Educação Infantil é a primeira etapa do processo educacional é um período de descobertas, brincando a criança consegue entender o meio em que está inserida, cria possibilidades para solucionar pequenos problemas e aprende a interagir e se socializar com outras pessoas, brincando a criança consegue imaginar e criar seu próprio mundo mais facilmente. Ao ser incentivada a "viajar" para seu próprio mundo contribui para que futuramente possa lidar melhor com regras, expressar suas ideias, aprender a controlar seus sentimentos e emoções, tornando-se um adulto mais saudável, nos aspectos sociais, emocionais e cognitivos.

Esse trabalho será apresentado em capítulos com o objetivo de abordar de maneira mais didática as principais teorias dessa temática.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O QUE É BRINCAR?

Brincar nada mais é do que, ser livre, ser feliz, é imaginar, se divertir, é aquilo que dá prazer. Considerando que brincar é a fase mais significativa do desenvolvimento da criança, Froebel (1986, p.55) afirma:

Brincar é a atividade mais pura, mais espiritual do homem neste estágio, e, ao mesmo tempo, típico da vida humana como um todo – a vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. Ele dá, assim, alegria, liberdade, contentamento interno e descanso externo, paz com o mundo. Ele assegura as fontes de tudo que é bom. Uma criança que brinca por toda parte, com determinação auto-ativa, perseverando até esquecer a fadiga física, poderá seguramente ser um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção deste bem-estar de si e de outros. Não é a mais bela expressão da vida da criança neste tempo o brincar infantil? A criança que está absorvida em seu brincar? A criança que desfalece adormecida de tão absorvida? (...) brincar neste tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

A fase do brincar pode-se afirmar que é a atividade mais prazerosa da vida de um indivíduo e que todo o ser humano tem o prazer em viver esse momento preferencialmente na infância ou em qualquer fase da vida independente da condição social. Brincar é um ato espontâneo, aleatório e inerente ao ser humano, que auxilia o desenvolvimento da criança como um todo.

O brincar é arte integrante do universo infantil, é brincando que as crianças expressam o que vivem e sentem. O educador deve observar esse ato como algo sério, como forma delas encenarem a realidade a sua volta.

Brincar de forma livre e prazerosa permite que a criança seja conduzida a uma esfera imaginária, um mundo de faz de conta consciente, porém capaz de reproduzir as relações que observa em seu cotidiano, vivenciando simbolicamente diferentes papéis, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair. (MELO & VALLE, 2005, p. 45).

O brincar possibilita o indivíduo assimilar conhecimentos que permitirão sua interação com o meio que estão inseridos, pois a fantasia estimula a imaginação e a novas experiências.

Setubal (1987), afirma que podemos identificar o brincar em dois momentos: nas brincadeiras tradicionais, momento em que o indivíduo se insere na memória

coletiva e nas histórias de vida própria do indivíduo que recorre as suas experiências no momento do brincar. Uma maneira natural, e ao mesmo tempo tão complexa, pois através do brincar a criança pode refletir o seu estilo de vida e sua forma de como ver o mundo no qual está inserida, sendo, portanto, necessário dar devida atenção a esse ato.

Para Bettelheim (1998) brincar é muito importante; enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento. Brincar pode ser tão necessário como diversas atividades importantes do cotidiano como comer, tomar banho, caminhar, estudar, e assim por diante.

Para além de ser uma atividade prazerosa o brincar proporciona, também benefícios para própria saúde física, psíquica e social da criança como o desenvolvimento da mente, dos músculos, coordenação motora, etc.

1.1. POR QUE BRINCAR É IMPORTANTE?

Brincando a criança pode imitar várias funções de adultos como fazer comidinhas, brincar de médico, viagens imaginárias etc. com muita diversão e risada resgatando muitas lembranças de sua família e tradições, que acarretam valores imensuráveis e de grande valia para a futura geração onde muitos valores tradicionais estão sendo pouco lembrados e quase esquecidos pelo mundo moderno. Ao mesmo tempo, além de um ato de boas recordações, o brincar é um ato extremamente essencial para o desenvolvimento infantil onde ela por si mesma descobre o mundo no qual ela está inserida, pois interage como verdadeiras 'pesquisadoras' que através de experimentos aprendem a diferenciar diversos sons, cores, tamanhos, cheiros, pessoas, animais etc.

Segundo Piaget (1971) brincando a criança assimila e se adequa ao mundo adulto, reproduzindo aquilo que ela vê no mundo adulto, elaborando seus experimentos e suas teses e vão descobrindo o mundo cada uma individualmente, em suas particularidades do seu jeito. Brincar, dançar, jogar e cantar sozinhas ou acompanhadas, estão sempre em constante evolução seja acompanhada de brinquedos prontos ou não, há sempre algo novo a ser explorado e descoberto nessa faixa etária que irá servir como estímulo para a novos conhecimentos.

O Lúdico na Educação Infantil estimula a imaginação para se descobrir o novo e se criar novas habilidades que possibilitam a construção do aprendizado onde são desenvolvidos conhecimentos e normas de comportamentos que regerão toda sua vida adulta.

"A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com substâncias materiais e imateriais que lhes são propostos, ela brinca com o que tem a mão e o que tem na cabeça" (BROUGÈRE, 2001, p.105). Conforme essa informação ao brincar a criança aprende a se socializar e descobre o meio a sua volta, criando sua própria autonomia. Vale ressaltar que ao se tratar da imaginação e espontaneidade da criança, esse é um momento onde ela fantasia seu próprio mundo, onde não existe certo ou errado.

As brincadeiras proporcionam diversos meios de aprendizagem e integram os participantes socialmente, Piaget diz que "Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui". (1971, p. 67)

Muitas brincadeiras estimulam a imaginação, e desse imaginar nasce a capacidade de criar o novo. É através do lúdico que as habilidades que possibilitam o aprendizado são desenvolvidas; os pequenos entram em contato com experiências agradáveis e desagradáveis, resolvem conflitos, compreendem regras sociais, constroem seus valores, além de ser um excelente meio de desenvolvimento e refinamento da comunicação, de construção e fortalecimento de vínculos afetivos. Através da brincadeira, a criança pode expressar o que muitas vezes ela tem dificuldade de verbalizar, sobre sentimentos, conhecimentos e dificuldades. Ao observar uma criança brincando, é possível entender muito do seu comportamento.

Começamos a brincar ainda bebês, quando estamos descobrindo e explorando o próprio corpo. Quando começamos a desenvolver novos estímulos, essa brincadeira vai evoluindo para a repetição de comportamentos simples, jogos de construção, "faz de conta", até que começamos a responder a jogos mais formais, estruturados e com regras.

De acordo com Vigotsky (1994) o brincar proporciona a organização de pensamento da criança auxiliando na construção da zona de desenvolvimento

proximal, pois ao brincar de "faz de conta" ela atua além de sua idade e também trabalha na construção do pensamento.

Objetos simples, que fazem parte do dia-a-dia da família, quando usados de forma lúdica, podem proporcionar para as crianças a possibilidade de seu desenvolvimento e estimulação da criatividade. Além disso, o contato com a natureza, ou atividades como pintar, desenhar, inventar histórias, correr, saltar, além de entreter as crianças, estimulam a mente e o corpo.

Brincando a criança expande sua imaginação, não tendo limites para o lúdico, ela brinca em diferentes locais e situações construindo seu desenvolvimento cognitivo por meio das experiências lúdicas criadas por elas mesmas por experiências vividas, além de contribuir para a saúde e bem-estar da criança, vale ressaltar que saúde não é apenas a ausência de doenças, mas também uma característica do ser humano relacionada com aspectos físicos mentais e psicológicos.

Em se tratando de brincar, uma questão que deve ser levada em consideração é que a quantidade de brinquedos que não precisa ser grande, pois mesmo sem muitos ou nenhum brinquedo a criança usando a criatividade consegue criá-lo com o que está disponível ao seu redor, desenvolvendo ainda mais sua imaginação e habilidades cognitivas. Dentre os recursos pode-se citar latinhas, pedaços de madeiras, pedrinhas, vários materiais descartáveis.

É importante resgatar brincadeiras tradicionais do tempo dos pais e até mesmo dos avós e trazer para a realidade da criança aproveitando para tanto para o entretenimento como de maneira pedagógica, ensinando-os o verdadeiro valor do contato físico direto com os demais colegas e as regras particulares que cada brincadeira ou jogo lhe proporcionar, sem precisar comprometer o orçamento dos pais ou responsáveis. Pode-se destacar algumas brincadeiras como exemplo do comentário acima: Cinco Marias; Roda; Escravos de Jó; Amarelinha; Balança Caixão, etc. Ao brincar, o aluno se exercita, contribuindo para a condição física, psicológica e mental da criança.

Apesar de a tradição ser "passada" de geração a geração, está sujeita a alterações quanto a forma e ao conteúdo devido ao processo de difusão determinado conhecimento e da própria apropriação cultural. Ou seja, uma tradição pode apresentar uma função e um significado em dado momento histórico e em determinada realidade social e, em outro lugar e contexto, constitui outro sentido e significado [...] com o tempo, os jogos foram sendo ensinados e incorporados até que se tornaram tradição (SANTOS 2012, p.70)

As escolas, creches e pré-escolas têm um papel de extrema importância desse resgate, pois no mundo atual, cada vez mais cedo os pais ou responsáveis estão transferindo esse papel para as instituições onde o professor é o principal mediador nesse processo, uma vez que a criança passa a maior parte do tempo nesses estabelecimentos.

Isso não quer dizer que o professor educador deva simplesmente 'soltar' diversos brinquedos dentro da sala de aula e deixar os alunos simplesmente brincar; ele deve ser o mediador do processo ensino e aprendizagem dirigindo as atividades e supervisionando provocando a curiosidade e estímulos dos mesmos.

Um bebê desde o seu nascimento começa a responder a estímulos externos e logo desenvolve a capacidade de discernir quando alguém está provocando um ato lúdico ou não, logo adquire a própria capacidade de brincar sozinho, a exemplo disso é notado em bebês que logo começam a brincar com as próprias mãozinhas.

Atividades lúdicas quando bem dirigidas proporcionam o desenvolvimento infantil sim, porém não podem deixar de proporcionar o prazer em brincar e se divertir pois estamos tratando do universo infantil, pois se isso deixar de ocorrer significa que não é uma atividade lúdica destinada à educação infantil, essa fase não deve ser ignorada, a criança precisa passar por essa fase prazerosa e é dever da família ou responsável e da instituição que a acolhe, promove o gosto por atividades lúdicas que proporcionem o seu desenvolvimento.

É fundamental que dentro de atividades lúdicas ocorra a interação dos envolvidos, pois essa é a principal forma dos alunos se manifestarem, expressarem e observarem entre si dialogando e construindo vínculos afetivos. "Brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento motor e intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento". (BETTELHEIM, in MALUF, 2003, p. 19). Por isso, uma criança que brinca muito, mais irá desenvolver suas habilidades, terá mais facilidade em compreender o mundo em sua volta, além da aprendizagem da linguagem e habilidades psicomotoras.

O PAPEL DO PROFESSOR

Cabe ao professor organizar espaços para que as crianças possam brincar e incentivá-las a brincar, disponibilizando materiais que estimulem a criatividade das

crianças. Pois muitas crianças que estão nas instituições de educação infantil se encontram em um ambiente estranho para elas, e precisam de um período de adaptação com o novo ambiente, por isso o professor é o principal mediador na qual a criança irá buscar apoio para que a criança passe a ver esse ambiente como um lugar prazeroso para que quando já estiverem mais habituados com aquele novo lugar, para explorá-lo, e nada como brincar para descobrir e assimilar novos conhecimentos.

O professor precisa incentivar o brincar livre e dirigido sempre buscando o desenvolvimento e proporcionando o ensino e aprendizagem da criança mediando a aquisição do conhecimento. Não somente intermediar, o educador tem a função de diagnosticar o que foi absorvido partindo dessa fase para outra sempre a frente, buscando sempre a construção de novos conhecimentos. Sendo ele o principal mediador na vida e no desenvolvimento da criança, onde contribuirá para que ocorra a interação entre a criança e o meio em que está inserida

Levar o lúdico para a sala de aula, torna a escola mais atrativa, contribui para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança, além disso auxilia na socialização da com seus colegas de turma e professores. Brincando a criança aprende regras, desenvolve suas habilidades físicas como correr e pular, interioriza os limites com o adversário por meio de jogos e aprende principalmente a ganhar e perder.

O contato entre as crianças e a instituição de educação infantil ocorre muito cedo devido.

A urbanização e a industrialização [...] produziram um conjunto de efeitos que modificaram a estrutura familiar tradicional no que se refere ao cuidado dos filhos pequenos. [...] como a maioria da mão de obra masculina estava na lavoura, às fábricas criadas na época tiveram de admitir grande número de mulheres no mercado de trabalho. (OLIVEIRA 2002, p.94 e p.95).

Onde na maioria das vezes, a criança vai buscar no professor a sensação de segurança e acolhimento, por isso o professor deve contribuir para uma boa relação com seus alunos, visando o cognitivo da criança e demais fatores como intelectual, emocional, físico, social, estético e moral. Pois ele é o principal mediador dentro do ambiente escolar, servindo como exemplo para a formação das crianças.

Além de educador intermediando a aprendizagem ele tem grande influência sobre os valores sociais e éticos de seus alunos. Ele proporciona às crianças

experiências que os ajudam a desenvolver as capacidades cognitivas como memória, raciocínio lógico e o bem-estar.

Cabe ao educador dentro ou fora do ambiente escolar criar condições para desenvolver esse tipo de trabalho, onde o brincar ocorra de maneira educativa. Toda a ação do professor deverá ser planejada, refletida, avaliada e executada, pois é de responsabilidade dele respeitar o momento do brincar da criança. Devendo sempre inovar para que as aulas não caiam na rotina e se tornem exaustivas. "Os jogos, os brinquedos e a própria ação do brincar, constitui-se em fator responsável por inúmeras aprendizagens e importante suporte na construção das relações sociais" (SCHERER, 2007, p. 112), por isso é muito importante que adultos, educadores, pais ou responsáveis participem ativamente de brincadeiras com as crianças, pois os adultos são referências para elas, podendo orientar o desenrolar da brincadeira.

[...] A formação de profissionais de educação infantil precisa ressaltar a dimensão cultural da vida das crianças e dos adultos com os quais convivem, apontando para a possibilidade de as crianças aprenderem com a história vivida e narrada pelos mais velhos, do mesmo modo que os adultos concebiam a criança como sujeito histórico, social e cultural. Reconhecer a especificidade da infância –sua capacidade de criação e imaginação -requer que medidas concretas sejam tomadas, requer que posturas concretas sejam assumidas. A educação da criança de 0 a 6 anos tem o papel de valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos conhecimentos, mas, para tanto, requer um profissional que reconheça as características da infância (KRAMER, 2005, p. 225).

Para que a construção do conhecimento aconteça, além do professor capacitado, deve haver, interação entre professor e aluno para que o aprendizado seja efetivo, é importante também que o professor esteja sempre atento com o espaço, tipo de material adequado, e marcando sua participação durante a atividade lúdica. O principal objetivo é estabelecer um elo entre brincar, prazer e aprender.

BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS

Segundo o dicionário Aurélio (2010), jogos, brinquedos e brincadeiras são sinônimos de diversão aparentando não existir diferença entre cada termo, mas estudiosos nos mostram que existe diferença.

O jogo é uma atividade física e/ou mental com regras, onde pode exercitar o seu corpo e/ou sua mente, existem uma diversidade de jogos: cartas, bola, corda, tabuleiro, entre vários outros, podem ser individuais ou coletivos, os jogos vão

auxiliar a criança a aprender a respeitar as regras, a repartir, saber a ganhar e perder, entende que é preciso esperar a sua vez de jogar. Segundo Bueno (2010, p. 25) "O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras [...]" além disso contribui para a vida adulta da criança.

Brinquedos são representações de coisas existentes fazendo ligação entre o real e o imaginário que transmitem cultura e representam a realidade como por exemplo: a boneca que remete ao neném, já os heróis por exemplo são seres imaginários que não existem no mundo real. "[...] o brinquedo possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social."

Muitas crianças manuseiam muitos brinquedos e acabam se afeiçoando mais por um, pois segundo Kishimoto (1997, p.20)

O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos; valor da estruturação: dá suporte à construção da personalidade infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica.

Brincadeira é o ato ou ação de jogar, brincar ou inventar algo, é o momento em que você joga um jogo de pega-pega, esconde-esconde, pular corda, pular amarelinha, entre outros, é quando a criança monta um avião com seu brinquedo tipo Lego, organiza sua própria casinha ou imagina ser um personagem de desenho animado em seu mundo fictício, "o ato consiste em 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" (ALMEIDA, 2000, p. 22). As brincadeiras começam em casa junto com a família e os amigos, depois elas passam a brincar nas escolas juntamente com os alunos e seus professores, a regra importante durante a brincadeira é o respeito.

Desse modo "[...] a educação, via da ludicidade, propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução" (SANTOS 2001, p. 53)

BRINQUEDO

Kishimoto (1997) define brinquedo como objeto utilizado na ação de brincar. A ação de brincar sobre o brinquedo constitui-se na brincadeira.

A relação da criança e o brinquedo não é somente entretenimento é também instrução e valores que são aplicadas durante as brincadeiras. Os brinquedos são agentes do sistema cognitivo do sistema emocional e do desenvolvimento motor da criança "(...) são fonte de magia, entusiasmo, emoção, prazer e aprender, pois, brincar elimina o estresse, aumenta a criatividade e a sensibilidade e estimula a sociabilidade (...)" (ARTONI, 2003. p. 28).

Pode ser de confecção artesanal, industrializado ou não, criado até mesmo pela criança. O brinquedo é o suporte para a brincadeira. Para Oliveira (1984, p.10):

(...) "as crianças ensinam que uma das maiores qualidades do brinquedo é a sua não seriedade. O brinquedo não é sério para as crianças porque permite que elas façam fluir a fantasia e a imaginação. Justamente por não ser sério, ele se torna importante. É a não-seriedade que dá seriedade ao brinquedo".

Mesmo que visto como uma forma de lazer o brinquedo "[...] é mais que um objeto. É um sistema de significados e práticas, produzidos não só por aqueles que o difundem, como por aqueles que o utilizam, quer se trate de presentear ou de brincar." (BROUGÈRE, 2004, p. 14). A criança demonstra suas emoções brincando através dos brinquedos, vai ser ela quem vai usar sua imaginação e criatividade para brincar da maneira que lhe for mais conveniente.

Segundo Maluf (2003) os brinquedos são parceiros silenciosos que desafiam as crianças, eles permitem que as crianças conheçam com mais clareza funções mentais, como o desenvolvimento do raciocínio abstrato e da linguagem. Com todo brinquedo a criança é capaz de fantasiar e criar um mundo abstrato ao seu redor repleto de harmonia.

Contudo brincar se tornou motivo de preocupação em alguns segmentos da sociedade. O artigo 277 da constituição brasileira diz que:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL. Constituição, 1988).

Desta forma é possível comprovar que brincar é um direito da criança, que além de ser um momento de lazer, contribui para o desenvolvimento psíquico e motor da criança.

4.1 OS BRINQUEDOS E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

É de suma importância a utilização do brinquedo no desenvolvimento da criança, pois brincando ela se socializa, exercita o corpo e a mente, melhora a coordenação motora, fortalece músculos e ossos e desenvolve a cognição, a criatividade, o raciocínio lógico e a memória, também aprende a trabalhar em equipe, a ser mais tolerante e respeitar as opiniões diferentes das suas. Bujes (2000, p.226) diz que "[...] as práticas sociais e culturais relacionadas com os brinquedos/brincar se constituem em diferentes locais pedagógicos nos quais as crianças realizam importantes aprendizagens. Locais onde moldam suas identidades, onde constroem seus modos de pensar." Durante as brincadeiras no ambiente escolar a criança se socializa, aprende a tomar decisões, cria histórias, se expressa melhor e muitas outras vantagens. Existirá sempre o brinquedo mais adequado para cada faixa etária e conseqüentemente para cada fase do desenvolvimento, portanto, não sendo necessariamente seguir à risca no momento de incentivar a brincadeira.

Seguem alguns exemplos:

A. Móveis :Etapas de desenvolvimento - indicado para bebês que ficam deitados e ainda não seguram objetos com firmeza. Contribuem para que esses desenvolvam a atenção através das cores, texturas, formas e sons estimulando visão, tato e audição.

B. Mordedores e chocalhos: Etapas de desenvolvimento- indicado para bebês que já seguram com firmeza na mão. Contribuem para estimular a audição e também o desenvolvimento do tato.

C. Caixas, cubos, etc.: Etapas de desenvolvimento- indicado para bebês que sentam. Contribuem para aprimorar o controle dos movimentos dos braços.

D. Bolas e carrinhos: Etapas de desenvolvimento- para os que engatinham. Contribuem para estimular os movimentos do corpo do bebê como um todo quando este se desloca em busca desses brinquedos de uma forma ou outra.

E. Carrinhos: Etapas de desenvolvimento - para os que já andam. Contribuem como estímulo para a criança se adaptar de forma ereta com mais autonomia.

F. Cadernos e demais materiais didáticos: Etapas de desenvolvimento - para os que já fazem uso da linguagem. Contribuem para o despertar da curiosidade

estimulando a criança a virar as páginas para observar, cores, objetos, formas, animais, personagens etc.

Segundo Brougère (1995, p.33) “[...] criar um brinquedo é propor uma imagem que vale por si mesma e que dispõe, assim, de um potencial de sedução, que permite ações e manipulações, em harmonia com as representações sugeridas.” Quando a criança cria seu próprio brinquedo ela dá àquele objeto sua personalidade e o torna único, com características próprias, dando uma versatilidade para aquele utensílio que aos olhos do adulto é sem valor e sem utilidade.

BRINCADEIRA

Segundo Santos (2002, p.12) "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 de conhecimento." Através das brincadeiras a criança desenvolve um canal de comunicação e aprende a se expressar melhor, contribuindo para que construam seu próprio conhecimento.

A brincadeira é uma importante ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, uma criança que pouco explora essa atividade pode ter dificuldades de personalidade. Segundo Piaget (1971) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças.

De acordo com Kishimoto (1997) a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento infantil, uma vez que por meio dela, a criança relaciona-se com as pessoas, descobre o mundo que a cerca, organiza suas emoções, enfim torna-se um ser humano mais feliz.

Devido à grande capacidade da criança de criar e imaginar situações consideradas impossíveis para o mundo real, pois, “[...] a criança, com o brinquedo é capaz de mudar, contradizer, subverter o esperado, mas em geral, ela incorpora, por meio de um direcionamento permanente e vigilante do adulto as normas e padrões de comportamentos impostos.” (LIRA, 2009, p. 523) de certo modo ela adapta a realidade para seu próprio mundo imaginário, na qual os pais e professores necessitam estimular as crianças para que continuem criando e formulando seus próprios pensamentos e realidades.

JOGOS

Os jogos possuem regras normalmente simples para que sejam facilmente compreendidas, podendo ser individual ou coletivos. Jogando a criança é inserida na cultura de seu tempo, por exemplo, os brinquedos miniaturizados utilizados na sociedade adulta. Sendo assim as crianças são mais capacitadas para o desempenho futuro, onde a criança aprende muito com o jogo, sendo algo mais importante do que a simples diversão e interação, revela uma lógica diferente e racional, uma subjetividade necessária para a construção da personalidade humana.

Para Schwartz (2003, p.12) "brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar." ou seja com os jogos elas aprendem a ter paciência, a criar estratégias, a respeitar a vez do outro, têm contato com as frustrações, pois nem sempre o resultado sai conforme o esperado, além de trabalhar o raciocínio lógico.

"Os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento" (ANTUNES, 2002, p. 38) através dos jogos a criança desenvolve um canal de comunicação e aprende a se expressar melhor, contribuindo para que construam seu próprio conhecimento.

O jogo infantil, entre outras atividades, pode ser apontado como um dos modos como a criança aprende fatos que talvez outras pessoas não possam lhe ensinar e oferece uma oportunidade de expansão ao seu mundo, determinando outras aprendizagens futuras

As concepções infantis combinam-se às informações advindas do meio, na medida em que o conhecimento não é concebido apenas como sendo descoberto espontaneamente pela criança. Piaget (1971) estabeleceu três grandes categorias de jogos: os de exercício, os simbólicos ou de faz-de-conta e os de regras.

6.1 JOGOS DE EXERCÍCIOS

A fase que se inicia desde o nascimento até o aparecimento da linguagem, sendo que o ato da repetição é a principal característica desse estágio. Para Piaget (1971),

o lúdico tem sua gênese na imitação pré-verbal, que ocorre quando a criança repete uma ação ou movimento pelo prazer que isto lhe causa, durante esse processo não existem regras, sendo única e exclusivamente lúdica. Atividades como pular corda, correr, andar de bicicleta, lançar objetos, e demais outras brincadeiras são consideradas jogos de exercício.

Uma maneira de auxiliar nesse processo é levar diferentes objetos para serem manuseados, apresentar diferentes texturas (macio, áspero, duro, mole, etc.), jogos de imitação, pois nessa faixa etária a criança ainda está em processo de descoberta e interação com o mundo real interagindo com objetos e pessoas.

6.2 JOGOS SIMBÓLICOS

Fase que se inicia com o aparecimento da linguagem até os 6/7 anos aproximadamente. É onde ocorre a mudança entre repetição para a atribuição de significados e suas ações. Segundo Piaget (1971) é a etapa em que a criança é capaz de imitar diversos objetos, animais, ou pessoas sem a presença desses, está ocorrendo a mudança do jogo de exercício para o jogo simbólico.

Por exemplo, quando uma criança transforma um pedaço de pau em vários objetos, ela está fazendo de conta e nisso percebe-se o estabelecimento da diferença entre imagem e conceito. Durante as brincadeiras de "faz de conta" elas revelam seus conflitos, medos angustias, ajudando a aliviar tensões e frustrações, esses jogos auxiliam a criança a se expressar contribuindo para a formação do pensamento, pois normalmente ela vai reproduzir aquilo que ela vivencia em casa, na escola, o que ela vê na televisão, fazendo com que o professor consiga perceber como a criança está se sentindo naquele momento.

6.3 JOGOS DE REGRAS

Caracterizam a fase que vai dos 6/7 anos em diante. É durante a alfabetização que se percebe durante a brincadeira infantil o aparecimento das regras, ao trabalhar em equipe depende de estratégias e negociações para buscar o resultado esperado, já em um jogo individual a criança depende dela mesma para criar suas táticas, além de tentar pressupor os movimentos de seu oponente, contribuindo assim com as relações individuais e coletivas da criança.

A princípio as regras não existem, fase denominada por Piaget (1971) de anomia, com o decorrer do tempo as regras passam a serem aceitas de modo que possa ocorrer a atividade de jogar ocorrendo aí a heteronímia. Nesse processo elas aprendem a negociar, experimentar, lidar com conflitos, pois nem sempre os resultados saíam conforme o planejado, sendo indispensável para a formação cognitiva partindo do real para o abstrato.

Esses jogos tem uma especificidade diferente quando ocorrem na escola por serem mediados pelas normas, recursos importantes para a eficácia do processo de ensino e aprendizagem.

7. ESPAÇO PARA BRINCAR

Constata-se que o lúdico é de suma importância para o desenvolvimento das crianças em geral, e que cada brinquedo desenvolvido e apropriado de acordo para cada faixa etária não pode ser ignorado; assim sendo, também deve ser levado em consideração o local escolhido para que ocorra esse tipo de entretenimento, sendo apropriado para essas atividades e além de tudo livre de quaisquer tipos de perigos, sendo seguro, pois a criança irá explorá-lo, a fim de descobrir o mundo ao seu redor, "um acúmulo de recursos de aprendizagem e desenvolvimento pessoal. Justamente por isso é tão importante a organização dos espaços de tal forma que constituam um ambiente rico e estimulante de aprendizagem" (FORNEIRO, 1998. p.241)

O professor deve disponibilizar um tempo para que seus alunos brinquem, pois:

"Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos – sem muito esforço – encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com os nossos semelhantes. (...) Além de muita importância, desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz." (MALUF, 2003, p. 19)

Atualmente, com o desenvolvimento das grandes cidades, e, conseqüentemente o aumento da criminalidade no país e a falta de segurança, nem sempre é possível brincadeiras ao ar livre como em ruas e parques, em lugares abertos como ocorria antigamente. Mesmo assim é importante que as escolas de educação infantil ofereçam um espaço próprio para que seus alunos possam brincar, pois o lúdico "não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói" (OLIVEIRA, 2000, p.10),

uma vez que quanto mais organizado, melhor será seu aprendizado, para isso o professor deve pensar na sua intencionalidade com aquele aluno, para depois oferecer ferramentas que contribuirão nesse processo.

Os espaços podem ser divididos em externo e interno.

7.1 ESPAÇO EXTERNO

É importante que as escolas de educação infantil ofertem espaços fora da sala de aula e o professor leve seus alunos para a área externa pois segundo, Menezes (2010, p. 104)

O espaço é uma forma de linguagem silenciosa que tem grande influência no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Um espaço, se bem planejado, organizado e gerido com sabedoria e competência, abre as janelas para o pensamento e para a imaginação infantil, possibilitando a criatividade, a segurança, a autonomia da criança, oportunizando, assim, o seu crescimento, a sua socialização e a sua atuação no mundo.

Onde deve conter materiais que estimulem a exploração e descoberta das crianças, contendo brinquedos e objetos de diversas formas e de cores vivas para chamar a atenção delas.

A existência de áreas livres espaçosas, partes ensolaradas, partes sombreadas, tem assumido cada vez maior importância na delimitação dos ambientes destinados à Educação Infantil, uma vez que tais locais permitem às crianças desenvolverem a psicomotricidade ampla (correr, pular, exercitar-se), participar de jogos ativos e estabelecer um maior contato com a natureza. (FERNANDES, 2006, p. 16)

Visto que as casas e apartamentos estão cada vez menores, por isso está cada vez mais comum serem disponibilizados espaços destinados para que os pais levem as crianças nas horas de lazer que geralmente contém brinquedos como gangorras, tobogãs, balanços para que as crianças aproveitem ao máximo a fase da infância, a diversão e a segurança são fundamentais nesse tipo de espaço.

7.2 ESPAÇO INTERNO

O espaço interno também é importante para o desenvolvimento infantil, a brinquedoteca é sem dúvida, um espaço apropriado para isso, sempre organizado e pensado para atender as exigências da criança visando seu pleno desenvolvimento sempre com total segurança e diversão. As brinquedotecas

normalmente estão presentes em escolas, creches e hospitais, todas criadas e com foco na importância do brincar das crianças. O responsável pela brinquedoteca deve ser um profissional da área da educação capacitado para atender a demanda desse tipo de clientela, tendo conhecimento pedagógico para orientar os pequenos. Nas escolas segundo Vieira (2009, p.27)

O espaço tem que possibilitar emergir todas as dimensões humanas (a lúdica, a fantasia, a artística, a imaginação, etc.), ou seja, propiciar à criança ampliar suas experiências e o mundo de referências afetivas, contribuir para a construção de sua identidade e compreensão do mundo, além de reforçar as habilidades de aprendizagem e comunicação e seu envolvimento em atividades e relações significativas.

Esse espaço é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é onde ela vai ser humanizada, levando em consideração sua cultura, hábitos e valores. Ele deve ser pensado nas crianças, já que a maioria passa mais tempo nas escolas do que em seus lares, quanto maior for o espaço em que estão inseridas, mais lugares a criança terá para explorar e se desenvolver. O professor é o mediador na transformação da sala de aula em um ambiente de lazer e aprendizado para seus alunos.

Dentro de casa também é considerado um espaço interno onde a criança brinca, pode e deve brincar à vontade, podendo ser em qualquer cômodo da casa, ou um quarto só para jogos, um quintal, jardim, pátio entre outros. A criança tem a capacidade de modificar esse espaço e adaptá-lo para brincadeira.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse trabalho de conclusão de curso foi abordar a importância do lúdico na educação infantil, onde o aluno aprende de maneira menos rígida e mais prazerosa, contribuindo para a criação de sua própria identidade e interação com o meio em que vive, mesmo que para ela seja apenas uma brincadeira, o professor deve saber que a atividade lúdica abrange bem mais do que somente o brincar, mas que essas atividades vão auxiliar no desenvolvimento de seus alunos, em todos os aspectos psicossociais. Brincar é indispensável para saúde física, emocional e intelectual da criança, contribuindo para eficiência e equilíbrio do adulto em todo seu ciclo vital.

Todo objeto contribui para o desenvolvimento da criança desde que haja alguma relação com a sua realidade, o professor é o mediador, ele que vai mostrar as diversas transformações que aquele objeto possui as maneiras de exploração apenas usando a criatividade.

Esta pesquisa teórica foi baseada nos autores Piaget, Kishimoto, Vigotsky, Friedmann, Scherer, entre outros os quais confirmam que brincar é uma atividade própria da criança, que ao brincar ela aprende a lidar com o mundo e forma sua própria personalidade.

Contexto no qual as crianças aprendem muito em uma "simples" e "inocente" brincadeira, pois ao brincar a criança vive diversas emoções ao mesmo tempo e desenvolve suas habilidades, contribuindo para sua formação de personalidade, aprendendo a lidar com suas próprias frustrações. Comprovando a importância do brincar para o desenvolvimento da criança.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, P.N. Educação Lúdica. São Paulo: Loyola, 2000
- ANTUNES, C. Novas Maneiras de Ensinar -Novas formas de Aprender. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- ARTONI, C. A revolução dos brinquedos. Revista Galileu, São Paulo, 2003, n. 145, p.28/33.
- BETTELHEIM, B. Uma vida para seu filho. São Paulo: Artmed, 1984, p. 105;
- Bois, J.E., Sarrazin, P.G., Brustad, R.J., Trouilloud, D. O., & Cury, F. (2005). Percepção de competência e envolvimento com a atividade física de crianças do ensino fundamental: A influência dos comportamentos de modelagem dos pais e percepções da competência de seus filhos.
- BOMTEMPO, E. Brincar. Fantasiar, criar e aprender. IN: Oliveira, Vera Barros de. (Org.) O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2000.
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988
- BROUGÉRE, G. Brinquedo e companhia. São Paulo: Cortez, 2004.
- _____, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1995
- _____, G. Jogo e educação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2001
- BUJES, M. I. Criança e brinquedo: feitos um para o outro? In: COSTA, M. V. (org.). Estudos culturais em educação: mídias, arquitetura, brinquedo, biologia. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2000a. p. 205-228
- BUENO, E. Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica. Londrina –PR, 2010.
- CARNEIRO, M.Â. B. Brinquedos e brincadeiras: formando ludo educadores. São Paulo: Articulação Universidade Escola Ltda., 2003.
- FERNANDES, O; Elali, G. Reflexões sobre o comportamento infantil em um pátio escolar: O que aprendemos observando as atividades das crianças. Paidéia, v. 18, p. 41-52, 2008.
- FORNEIRO, L. I. A organização dos espaços na educação infantil. In: ZABALZA, M. A. Qualidade na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna. 1996.

- FROEBEL, F. Pedagogics of the Kindergarten – or his ideas concerning the play and plaything of the child. HARRIS, W.T. (Ed). The international series. New York/London: D. Appleton and Company, 1912. vol 30.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 2ª ed. São Paulo. Cortez, 1997. Pgs 13-40.
- KRAMER, S. Profissionais de educação infantil: Gestão e formação. 1. ed. São Paulo: Bernardi, 2005
- LIRA, A. C. M. Brinquedo: história, cultura, indústria e educação. Atos de Pesquisa em Educação, Blumenau, v. 4, n. 3, p. 507-525, set./dez. 2009
- MALUF, Â. C. M. Brincar: prazer e aprendizado. Petropolis, RJ: Vozes, 2003.
- MELO, L.; VALLE, E. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. Psicologia Argumento, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar.2005.
- MOYLES, J. R. Só brincar? – O papel do brincar na educação infantil. São Paulo: Artmed, 2002. Pgs 60-80.
- OLIVEIRA, V.B. (ORG). Introdução In: O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2000.
- OLIVEIRA, Z. R. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo. SP: Cortez, 2002.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- Revista Nova Escola. Edição especial de educação infantil. No 15, Ano 2007, p. 17 a 19.
- SANTOS, G. F. L. Jogos Tradicionais e a Educação Física, Londrina EDUEL, 2012
- SANTOS, S. M. P. O lúdico na formação do educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002
- SCHERER, M. R. A globalização e a infância: reflexos e reflexões nas falas das crianças. 2007 164 f. Dissertação (Mestrado em educação nas ciências) Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul
- SCHWARTZ, G. (2003) Dinâmica Lúdica: Novos Olhares. Editora: Diversos
- VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.