

**FACULTAD INTERAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES-FICS**



**LUCI SILVA CATARINO**

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PRÉ II: considerações a partir de uma escola  
da rede do municipal de ensino de Itapetinga-Bahia**

**Asunción - Paraguay  
2016**

**LUCI CATARINO**

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PRÉ II: considerações a partir de uma escola  
da rede do municipal de ensino de Itapetinga-Bahia**

Dissertação apresentada ao Programa de Postgrado da **Facultad Interamericana de Ciencias Sociales-FICS**, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências da Educação. Orientador: Dr. Carlino Ivan Morinigo.

**Asunción - Paraguay  
2016**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
A COMISSÃO ABAIXO ASSINADA APROVA A DISSERTAÇÃO:

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PRÉ II: considerações a partir de uma escola  
da rede do municipal de ensino de Itapetinga-Bahia**

**LUCI SILVA CATARINO**

COMO REQUISITO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE  
MESTRE EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

---

Dr. Carlino Ivan Morinigo

**ORIENTADOR**

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Ricardo Morel

**FACULTAD INTERAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Suzana Barbosa Galvão

**FACULTAD INTERAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES**

---

Prof. Dr. Ismael Fenner – Secretario General

**FACULTAD INTERAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES**

Asunción - Paraguay  
2016

*Dedico este trabalho a minha família: Pedro,  
Carolina e Manoel e a minha amiga Aline  
Ramos por sua preciosa ajuda nesta jornada.*

**A orientação inicial que alguém recebe da educação, também marca a sua conduta ulterior (PLATÃO)**

## RESUMO

Este estudo buscou investigar a importância do brincar na educação infantil em uma turma do Pré II, bem como apresentar um levantamento de práticas que possam ser desenvolvidas nesse contexto. A partir da revisão de literatura foi possível constatar que o trabalho com atividades lúdicas é fundamental para o desenvolvimento infantil. Essa técnica pedagógica facilita o processo de aprendizagem, tornando-o mais prazeroso e significativo. Ademais, o brincar pode ser considerado um importante elemento de enriquecimento das capacidades de comunicação e linguagem, além de ser um poderoso meio para o estabelecimento de contatos sociais. Como recurso metodológico foi utilizada a pesquisa bibliográfica, levantando os principais teóricos que abordam sobre o brincar, e realizada uma pesquisa de campo em uma escola de educação infantil. A coleta de dados na referida escola deu-se através de observações do cotidiano de trabalho de duas professoras e de um questionário com as mesmas. Por meio da pesquisa de campo constatou-se a execução de práticas lúdicas no dia a dia da docente, bem como a importância que tais professoras atribuem ao desenvolvimento dessas atividades. A partir da execução deste estudo foi possível concluir que é de suma importância a utilização do lúdico em sala de aula, por ser considerado um método privilegiado para o desenvolvimento integral da criança e um facilitador no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincar. Educação infantil. Atividades lúdicas. Infância.

## **ABSTRACT**

This paper aimed to investigate the importance of play in childhood education, and also present a survey of practices that may be developed in this context. Based on the literature review it was possible to verify that the work with ludic activities is crucial for child development. This pedagogical technique facilitates the learning process, making it more enjoyable and meaningful. In addition, the play can be regarded as an important element that enrich the skills of communication and language, also it is a powerful way to establish social contacts. As a methodological resource was used the literature review, raising the main theoretical that approach about the playing and also was conducted a field study in an early childhood education school. The data collection in this school was made through interviews and observations of two teacher's daily work. Through the field research it was found the execution of ludic practices in the daily work of teachers, and the importance that thoses teachers attach to the development of these activities. After this study it was possible to conclude that the use of ludic activities in the classroom is very important cause it is considered as a preferred method for the child's overall development and a facilitator in the learning process.

**Keywords:** Playing. Early Childhood Education. Ludic Activities. Childhood.

## **LISTA DE SIGLAS**

- ABBri – Associação Brasileira de Brinquedotecas
- LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
- RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
- FICS – Facultad Interamericana de Ciencias Sociales-

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>20</b>
<b>CAPITULO I – O BRINCAR; INFÂNCIA E O PAPEL DO PROFESSOR .....</b>	<b>25</b>
<b>1.1 Infâncias e Crianças: História e Concepções .....</b>	<b>25</b>
<b>1.2 O Brincar.....</b>	<b>28</b>
<b>1.3 Brincar e o Desenvolvimento da Criança .....</b>	<b>31</b>
<b>1.4 Professor da Educação Infantil e o Brincar .....</b>	<b>34</b>
<b>CAPÍTULO II – BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>37</b>
<b>2.1 O lúdico.....</b>	<b>39</b>
<b>CAPÍTULO III – PRÁTICAS.....</b>	<b>43</b>
<b>3.1 Principais brincadeiras pedagógicas.....</b>	<b>43</b>
3.1.1 Brincadeiras de faz-de-conta .....	44
3.1.2 Brincadeiras com músicas e brincadeiras de roda .....	45
3.1.3 Brincadeiras com o corpo – correr, saltar, girar .....	45
3.1.4 Brincadeiras com bola .....	46
3.1.5 Brincadeiras de jogos .....	46
3.1.6 Brincadeiras com brinquedos .....	47
<b>CAPÍTULO IV – METODOLOGIA .....</b>	<b>49</b>
<b>4.1 Caracterização da pesquisa .....</b>	<b>49</b>
<b>4.2 O cenário e os sujeitos pesquisados.....</b>	<b>50</b>
<b>CAPÍTULO V – APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>51</b>
<b>5.1 Análise das repostas das entrevistas .....</b>	<b>51</b>
<b>5.2 Análise das observações .....</b>	<b>53</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>55</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>57</b>

## INTRODUÇÃO

A infância é uma etapa da vida humana que sofreu ao longo do tempo inúmeras intervenções, nesse sentido estudos sobre a infância ganham cada vez mais atenção e aprofundam interesse de pesquisadores. O entendimento de que a infância é um conceito construído historicamente nos permite compreender o processo que os sujeitos nessa etapa são socialmente submetidos.

A partir do convívio com as crianças, na escola, os professores revelam o comportamento e a forma de relacionamento entre elas e seus pares. O professor como mediador intelectual, poderá interferir no processo de socialização das crianças, que são capazes de compreender a realidade de modo peculiar e nela inserir suas concepções, e reproduzir comportamentos, por meio de brincadeira, fala e atitude.

Segundo Dantas (2013, p. 11), o brincar e o jogar são dois termos diferentes: “brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional”. A autora ressalta que o lúdico abrange os dois termos brincar/jogar, ou seja, atividade individual/livre e atividade coletiva/regrada. Portanto, o termo ludicidade engloba os dois conceitos: brincar e jogar – uma ação prazerosa presente nos dois termos. A palavra lúdico vem de origem latina *ludus* que significa tanto brincar quanto jogar (JARDIM, 2003). No dicionário Aurélio (FERREIRA, 2001, p. 433) lúdico é “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. A ludicidade é um conteúdo que tem ganhado espaço nos mais diferentes setores da sociedade, as “atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança” (SANTOS, 2008, p. 57). De acordo com o Dicionário Aurélio (FERREIRA, 2001, p. 109),

brincar refere-se a: “divertir-se infantilmente. Divertir-se, entreter-se. Dizer ou fazer algo por brincadeira”.

A experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcado ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança. As crianças incorporam a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com os outros- adultos e crianças. Experiência não apenas reproduzida mais recriada a partir da cultura de cada sujeito, sua capacidade de produzir cultura. Escola como lugar de sujeitos plenos. A brincadeira é uma palavra estreitamente associada à infância e às crianças. Ainda existem aqueles que reduzem o brincar a uma atividade a parte, irrelevante.

Os estudos da psicologia baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico. O brincar é fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1998), o brincar é uma atividade humana criadora. O brincar envolve complexos processos de articulação entre o já dado o novo. A imaginação é constitutiva do brincar. Dimensão imaginária. O brincar envolve múltiplas aprendizagens. Segundo Vygotsky (1998), na brincadeira a criança se comporta além do comportamento habitual, como se fosse maior que a realidade.

A brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, a criança ultrapasse o conhecimento já alcançado e impulsionando-a para o novo. O que se está fazendo não é o que se aparenta ser, imitar uma bruxa. A brincadeira é o espaço de mentirinha onde os sujeitos tem controle da situação. A brincadeira requer o aprendizado de uma forma específica de comunicação que estabelece e controla esse universo simbólico. É brincando que se aprende brincar. O modo de comunicar próprio do brincar não se refere a um pensamento ilógico, mas a um discurso organizado com lógica.

Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar são também constitutivos do processo de apropriação de conhecimentos. O brincar é um espaço de apropriação e constituição pelas crianças de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem. O brincar é um espaço de apropriação e constituição pelas crianças de conhecimentos e habilidades no âmbito da cognição. O brincar é um espaço de apropriação e constituição pelas crianças de conhecimentos e habilidades no âmbito dos valores. O brincar é um espaço de apropriação e constituição pelas crianças de conhecimentos e habilidades no âmbito da sociabilidade. A brincadeira é um fenômeno da cultura. Brincar seria soltar-se a si mesmo. A liberdade no brincar.

A brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre crianças é também suporte da sociabilidade. Brincar como liberação-reposição de energias para alimentar o trabalho. O brincar é uma experiência de cultura. O brincar é uma atividade humana significativa. Compreendem-se como sujeitos humanos culturais e históricos, Brincar para sistematizar conteúdos. Jogo como recurso didático não contem os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: o jogo tem regras fixas as brincadeiras não.





## CAPITULO I – O BRINCAR; INFÂNCIA E O PAPEL DO PROFESSOR

### 1.1 Infâncias e Crianças: História e Concepções

A compreensão do presente passa pela análise do passado. Nesse sentido para situar nosso objeto de estudo apresentarei um breve panorama histórico das sociedades para entender como surgiu o conceito de infância e as assimilações que atualmente fazemos sobre isso, assim como a figura social e cultural chama criança no mundo e no Brasil. O termo “infância” é oriundo do vocabulário infância: “idade até os sete anos”, período da vida humana que a criança encontra-se totalmente dependente do adulto, total ausência da razão. Alguns filósofos da antiguidade deixaram registrados alguns fatos que influenciaram na construção dessa nossa visão de infância: Gagnebin “a infância é um mal necessário” baseado nas ideias de Platão. No discurso pedagógico de Platão “a criança é de todos os animais o mais intratável”; Santo Agostinho via na infância “a selvageria brutal do animal”; Descartes, considera a infância um enraizamento tenaz e infeliz no marasmo da não razão, o “principal território do erro”. Uma aparente repugnância em relação às crianças.

Segundo Corazza na sociedade tradicional as crianças viviam “em uma situação de semissupressão”. Philippe Ariès e Jacques Le Goff discutiram a história da infância a partir da premissa de que a criança era um não valor da Idade Média. Ariès afirma em seus estudos que até o século XII não existia o sentimento de infância, crianças percebidas como inferiores na escala social. Segundo Ariès (2014, p. 17), “até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la”. Era difícil pensar a existência da infância na sociedade medieval. A criança era um ser misterioso sem humanidade, sem conceito social. No século XI, por exemplo, as crianças eram consideradas como adultos em miniatura. Ariès (2014, p. 17) afirma: “apenas seu tamanho os distingue dos adultos”. As crianças eram desenhadas em escala menor, com músculos e feições de adultos. Naquele período não era atribuída a mesma significação social e subjetiva a que conhecemos sobre a criança. Desse modo, os estudos de Ariès contribuíram para direcionar o entendimento do desenrolar da “infância” na sociedade moderna. O sentimento de infância é inaugurado a partir dos séculos XVI e XVII como o surgimento da sociedade burguesa. Segundo Ariès (2014, p. 22), no século XVII “as pessoas não se podiam apegar muito a algo que era considerado uma perda eventual”. As crianças morriam em grande número e aquelas que sobreviviam confundiam-se rapidamente com os adultos. A mortalidade infantil era

considerada natural e, talvez pelo grande número de mortes, acreditava-se que a criança pequena não tinha alma.

O aparecimento da escola como lugar da aprendizagem e a criação da família conjugal burguesa como lugar de afeição. Outros fatores não menos importantes podem ser citados: desenvolvimento do capitalismo, aumento da maturidade emocional dos pais. No entanto, nos séculos XVIII e XIX a infância é ressignificada, a família do século XIX organiza-se “com a criança no centro”, a criação da família conjugal burguesa como lugar da afeição nesse momento a família e a sociedade passa a reconhecer o valor da criança, seus direitos passam a ser protegidos pelo Estado. A família moderna monopoliza essa afetividade, sentimento de proteção, ao se construir a família em torno da criança isso irá refletir na organização da escola. Segundo Aríes (2014) a escolarização tem a ver com o “grande movimento de moralização dos homens, promovido pelos reformadores católicos ou protestantes ligados a igreja, as leis ou ao Estado.

O apego a infância e a sua peculiaridade não se exprimia mais através da distração, mas através do interesse e da preocupação moral. No momento em que a criança começa a ser associada à ideia de inocência, passa-se também a defender a necessidade de “protegê-la”. Segundo Aríes (2014) iniciou-se um “longo processo de enclausuramento das crianças [...], uma espécie de quarentena, ao dava-se o nome de escolarização”. Diferente das escolas medievais que não fazia referência à idade dos alunos. A preocupação com as idades é consequência da evolução da instituição escolar. Segundo Gomes (1986), as instituições para educação sistemática de crianças na Europa datam da segunda metade do século XVIII e sobretudo no século XIX. A escola infantil ou jardim de infância nasceu na Revolução industrial, atribui-se a Jean Oberlin (1740-1826), a criação da primeira instituição para a educação da infância, os chamados asilos ou escola maternal. No Brasil as instituições assistenciais pré-escolares são datadas de 1899-1922. O primeiro documento oficial a reconhecer a obrigatoriedade da Educação Infantil para as crianças brasileiras foi a Constituição Federal de 1988.

A educação infantil envolve qualquer forma de educação da criança, ou seja, ela na família, comunidade, sociedade e cultura. De acordo com Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), (BRASIL, 2001), a instituição de educação infantil é um dos espaços de inserção das crianças nas relações éticas e morais que permeiam a sociedade na qual estão inseridas. É considerada a primeira etapa da educação básica, ajudando no desenvolvimento psicológico, físico e social da criança. Conforme diz a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei 9394/96, Art. 29:

A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

A educação infantil é importante, pois cria condições para que as crianças possam conhecer e descobrir novos valores, costumes e sentimentos, através das interações sociais, e nos processos de socialização, o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Segundo o RCNEI (BRASIL, 2001, p. 11):

O desenvolvimento da identidade e da autonomia estão intimamente relacionados com os processos de socialização. Nas interações sociais se dá a ampliação dos laços afetivos que as crianças podem estabelecer com as outras crianças e com os adultos, contribuindo para que o reconhecimento do outro e a constatação das diferenças entre as pessoas. Isso pode ocorrer nas instituições de educação infantil que se constituem, por excelência, em espaços de socialização, pois propiciam o contato e o confronto com adultos e crianças de várias origens socioculturais, de diferentes religiões, etnias, costumes, hábitos e valores.

A LDBEN (Lei 9394/96), intitula a instituição de ensino infantil que atende crianças de 0 a 3 anos de idade de Creche e Pré-Escola a instituição que atende crianças de 4 a 5 anos de idade.

No art. 30. “A Educação Infantil será oferecida em: I – creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II- pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade” (BRASIL, 1996). As crianças que frequentam creches aprendem a compartilhar o espaço, os brinquedos e até mesmo os próprios sentimentos, nesta primeira etapa a educação não está voltada para conteúdos ou conhecimento formal, pois a educação infantil atua sobre a interação e a brincadeira, fazendo com que a criança aprenda a se relacionar com outras crianças, cria suas próprias experiências e passam a ter privacidade. Nas creches devem conter profissionais especializados em educação infantil que disponham realizar os cuidados com as crianças em união com a escolaridade adequada, que valorizem a criatividade da criança e usem materiais, brinquedos, livros em quantidade suficiente, variados e adequados à faixa etária dos alunos. O ambiente escolar deve conter um espaço dinâmico, onde possam ocorrer brincadeiras; é importante que seja um lugar bastante explorado, de fácil acesso, limpo e seguro. Nas pré-escolas as atividades como pintura e música, contar histórias, oficinas de desenho, atividades que envolvem os cuidados com o corpo, são atividades indicadas e adequadas nessa etapa da escolarização da primeira infância. Nessa etapa também é necessário ter um amplo espaço, que seja limpo, organizado, de fácil

acesso e seguro. Ter salas adequadas às idades dos alunos, terem recursos pedagógicos variados, funcionários, como professores qualificados que apresentem planos pedagógicos coerentes.

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referencia fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais (BRASIL, 2001, p. 21). As crianças da atualidade são ativas e críticas, preparadas para lidar com uma imensa quantidade de informações. Na educação, desde cedo, demonstram uma postura ativa e seus questionamentos são contínuos em sala de aula.

## **1.2 O Brincar**

Nos séculos passados, as atividades lúdicas tinham um olhar sem importância, recebendo uma conotação de menor valor. Somente a partir dos anos 1950 é que tais atividades passaram a ser valorizadas. Essa mudança ocorreu devido aos avanços dos estudos da psicologia sobre a criança, colocando, assim, o lúdico em destaque (SANTOS, 2008). O lúdico manifesta valores essenciais para toda a etapa da vida humana, ou seja, todos os indivíduos têm uma cultura lúdica, que é “[...] um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos [...]” (BROUGÈRE, 2013, p. 25). A cultura lúdica é fornecida pelas pessoas e se constrói a todo o momento por meio das brincadeiras.

Na educação infantil é importante que as crianças convivam em ambientes que possam manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças e principalmente que possam aprender, pois o brincar é uma importante forma de comunicação. O lúdico auxilia na aprendizagem, pois ajuda na construção da reflexão, autonomia e da criatividade. Segundo RCNEI, (BRASIL, 2001), brincar é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia.

A criança ao brincar, pensa e analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, discutindo sobre regras e papéis sociais. Ao brincar a criança aprende a conhecer, a

fazer, a conviver e a ser, favorecendo o desenvolvimento da autoconfiança, curiosidade, autonomia, linguagem e pensamento. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 2001, p. 22).

Independente da época, cultura e classe social, o brincar faz parte da vida das crianças, pois vivem em um mundo de fantasias, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem. De acordo com RCNEI, (BRASIL, 2001), brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. É através do brincar que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e se socializa cada vez mais. O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam. Fantasiando a criança revive angústias, conflitos, alegrias, desiste e refaz, deixando de lado a sujeição às ordens e exigências dos adultos, inserindo-se na sociedade onde assimilam valores, crenças, leis, regras, hábitos, costumes, princípios e linguagens: “As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bem e mal” (KISHIMOTO, 2002, p. 67). O lúdico é considerado prazeroso devido a sua capacidade de absorver a criança de forma única, intensa e total possibilitando demonstrar sua personalidade e conhecer melhor a si mesma. Segundo Kishimoto (2002), enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos.

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral; e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu” (WINNICOTT, 1985, p. 80). No ato de brincar a criança estabelece vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, ou seja, no lúdico a criança transforma os conhecimentos que já possui anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. O brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária; para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros, os papéis que assumirão no decorrer da brincadeira, o tema, o enredo, todos dependendo unicamente da vontade de quem brinca. Através do lúdico a

criança constrói seu próprio mundo, dá evolução aos pensamentos, colaborando sobremaneira no aspecto social, integrando-se na sociedade. Não se deve esquecer que o brincar é uma necessidade física e um direito de todos. O brincar é uma experiência humana, rica e complexa. Portanto: Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em práticas suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (BRASIL, 1998, p. 23).

Segundo Fröebel (1912c apud KISHIMOTO, 2002) brincar é a fase mais importante do desenvolvimento humano. Por ser a autoativa representação do interno, ocorre a representação de necessidades e impulsos internos. Fica claro então, que o brincar para a criança não é apenas uma questão de diversão, mas também de educação, construção, socialização e desenvolvimento de suas potencialidades.

É coisa séria: brincar não é apenas diversão. Na hora da brincadeira, as crianças desenvolvem-se física e intelectualmente, destacam-se como indivíduos, ao mesmo tempo em que estabelecem o convívio social, tomam iniciativas próprias e estimulam a criatividade.

Assim, através da brincadeira, as crianças desenvolvem habilidades como a atenção, a memória, a imaginação, a criatividade e também a socialização (BRASIL, 2001). Ademais, Santos (2008) realça que a ludicidade é de grande importância para o desenvolvimento mental da criança. A autora afirma que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2008, p. 110).

A criança começa a brincar desde muito cedo. O bebê exercita suas possibilidades motoras, brinca de emitir sons, de se olhar (DANTAS, 2013). Dessa forma, Ortiz e Carvalho (2012, p. 103) destacam que, “o bebê começa brincando com os próprios sentidos, num crescente jogo de descobertas, desenvolvimento de habilidades e construções de significados”. Em primeiro momento a criança brinca com a pessoa que ocupa a sua atenção para, mais tarde, brincar com seu próprio corpo. Assim, o bebê dedica-se em distinguir as diferentes partes de seu corpo, saber o que é dele, o que é do outro e, aos poucos, descobre os objetos em seu redor, numa frequente conquista do mundo. “Tudo é novidade para um bebê

que está vendo e percebendo o mundo pela primeira vez, portanto, se lhe for permitido, vai se inserir e conquistar o mundo com sua curiosidade” (ORTIZ; CARVALHO, 2012, p. 104). À medida que a criança cresce as brincadeiras vão ganhando um aspecto mais socializador, com o qual as crianças aprendem a lidar com o outro, a compartilhar e a dividir tarefas (CRAIDY; KAERCHER, 2001).

### **1.3 Brincar e o Desenvolvimento da Criança**

A criança de zero a seis anos apresenta uma necessidade muito grande de brincar e, é certo, a brincadeira provoca interesse na criança e a envolve de forma completa, pois tudo aquilo que é divertido torna-se mais interessante para a mesma. Portanto, a criança vivencia a brincadeira de corpo inteiro e, a partir dessa atividade, pode aprender muitas coisas (BRASIL, 2001). Brincando, a criança desenvolve situação de interação social, “porque, brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo” (CUNHA, 1994, p. 11). Proporcionar a interação significa conceituar que as diferentes formas de sentir, expressar e comunicar a realidade pelas crianças têm consequência em respostas variadas, que são trocadas entre elas e que garantem parte significativa de suas aprendizagens. A interação cria uma posição de ajuda, na qual as crianças desenvolvem seu processo de aprendizagem (BRASIL, 2001). A esse respeito, Fortuna (2011, p. 9) afirma que:

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um ponto de vista – tudo isso ensina a viver.

Para Cunha (1994), brincar com as outras crianças é essencial. Os jogos sociais iniciam-se desde muito cedo, quando os pais brincam com o filho bebê numa relação de afeto, e, mais tarde, ampliam-se para a competição nos diferentes tipos de jogos. Ao brincar com o outro, a criança aprende a aguardar a sua vez e a relacionar-se de forma mais organizada, respeitando regras e cumprindo normas. Segundo a autora, brincar em grupo é um exercício enriquecedor e essencial a uma boa integração social. Por intermédio da relação grupal, a criança aprende a dividir, conhece-se a si mesma e aos outros e cria novas amizades. Ademais, de acordo com Winnicott (1985), a criança ganha experiência brincando. A

brincadeira proporciona uma organização para o começo de relações emocionais e, assim, possibilita o desenvolvimento de contatos sociais. Segundo o autor, as crianças brincam para dominar as angústias e controlar ideias. Oliveira (2010, p. 26) afirma que:

Brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório, em que crianças e adolescentes experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora.

Souza e Martins (2005) vão ao encontro de tais ideias, evidenciando que a brincadeira é um momento de aprendizagem em que a criança age além do seu comportamento cotidiano. No ato de brincar, a criança simboliza o que mais tarde poderá realizar na vida real. A brincadeira é, assim, uma atividade que também acontece no plano da imaginação, isto quer dizer que a criança que brinca tem o domínio de uma linguagem simbólica (BRASIL, 2001). Isso acontece nas brincadeiras de faz-de-conta, nas quais a criança interpreta papéis sociais. Ao utilizar outros papéis nas brincadeiras, a criança atua frente à realidade de modo não literal, ou seja, transfere e substitui suas ações cotidianas pelas ações características do papel assumido. Ao adotar um determinado papel, a criança deve analisar algumas das suas características. A origem de seus conhecimentos é múltipla, deriva da imitação de alguma pessoa, de uma experiência vivida na família, do relato de um colega, ou de um adulto, cenas de televisão etc. De acordo com Brasil (2001, p. 23): “Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens”.

Corsaro (2011) destaca que nas rotinas do faz-de-conta a criança expande suas habilidades sociais, linguísticas e interativas, compreendendo vários tipos de conhecimentos do mundo. A autora afirma ainda que quando as crianças brincam, desenvolvem habilidades cognitivas, linguísticas e sociais. A brincadeira do faz-de-conta é um método fundamental no processo de construção do sujeito. Através da brincadeira a criança está construindo sua personalidade (BRASIL 2001). Segundo Sebastiani (2003), brincando a criança cria uma postura imaginária enquanto brinca, se comportando como se estivesse atuando no mundo dos adultos. O autor ainda relata que a criança realiza atitudes que os adultos podem fazer e ela ainda não – atitude chamada de compensação. Por exemplo, a criança brinca que está cozinhando, dirigindo um carro, brinca de bombeiro para apagar um incêndio. A criança realiza tais atividades imitando os comportamentos que observa nos adultos. Assim, no

desenrolar de suas brincadeiras, ela se preocupa em reproduzir os detalhes, como o barulho do motor do carro, barulho de uma comida na panela e barulho da mangueira apagando o fogo. Ao brincar de faz-de-conta, a criança utiliza um objeto querendo simbolizar outro. Essa atitude chama-se transposição, ou seja, a criança atua com um determinado objeto que é real, mas o utiliza com uma função imaginária, diferente da original. Por exemplo, a criança tem vontade de andar a cavalo, porém, não sabe ou não tem um animal disponível no momento. Então, ela pega uma vassoura – um objeto real – e a coloca no lugar do cavalo – mundo imaginário (SEBASTIANI, 2003). Ao vivenciar brincadeiras imaginárias as crianças desenvolvem o pensamento de resolução de problemas que são importantes e significativos. A criança busca soluções e discute com os colegas, produzindo, assim, novos conhecimentos. Oliveira (2011, p. 163) destaca que o jogo simbólico do faz-de-conta “abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão”. Nessa perspectiva, Souza e Martins (2005) evidenciam que a imaginação é uma maneira de a criança associar seus interesses e suas necessidades com a realidade do mundo em que vive. Ao brincar, a criança também desenvolve a criatividade. Segundo Haetinger (2006), a criatividade é a capacidade humana de criar novas ideias ou ações. A criatividade fortalece a imaginação humana e, assim sendo, modifica a técnica pela qual as crianças lidam com a informação. Ademais, de acordo com Antunes (2009), a brincadeira bem orientada estimula a memória, exercita a atenção e desenvolve a linguagem. Para Kishimoto (2013, p. 148), o brincar também contribui para a aprendizagem da linguagem. A utilização combinatória da linguagem funciona como instrumento de pensamento e ação. Para ser capaz de falar sobre o mundo, a criança precisa saber brincar com o mundo com a mesma desenvoltura que caracteriza a ação lúdica.

Ao falar da brincadeira é importante destacar a relevância do brinquedo para as crianças, pois eles são um convite ao ato de brincar. Segundo Cunha (1994), os brinquedos também são responsáveis pela socialização: a partir deles, a criança assimila valores e crenças.

O brinquedo como objeto é sempre um auxílio para as brincadeiras, um incentivo para fazer fluir a imaginação infantil, tendo uma relação estreita com o nível de seu desenvolvimento (SANTOS, 2004). Segundo Vygotsky (2007), o brinquedo foi criado para a criança satisfazer seus desejos. Vygotsky (2007) acrescenta que no início da idade pré-escolar, quando começam a se manifestar os desejos que não podem ser satisfeitos de imediato, a criança entra em um mundo ilusório para resolver tal angústia e, esse mundo

imaginário é chamado de brinquedo. De acordo com Vygotsky, por meio do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Nessa fase da idade pré-escolar acontece uma distinção entre os campos de significado e da visão. O pensamento, que antes era determinado pelos objetos exteriores, passa a ser regido pelas ideias. Vygotsky ressalta ainda que a criança brinca pela necessidade de atuar em relação ao mundo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso. Portanto, é através do brinquedo que a criança projeta-se nas atividades dos adultos, procurando ser coerente com os papéis assumidos. “No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é, na realidade” (VYGOTSKY, 2007, p. 122). Segundo o autor, para uma criança muito pequena o brinquedo é algo sério, ou seja, significa que ela brinca sem separar a situação imaginária da situação real. De acordo com tais ponderações é possível afirmar que o brinquedo é essencial para a infância, é o difusor do crescimento que dá à criança a oportunidade de explorar seu universo, possibilitando-lhe descobrir-se e entender-se, compreendendo o seu sentimento, suas ideias e a sua forma de agir. O brinquedo é influenciado pela idade, sexo, presença de amigos, além dos aspectos que estão ligados à novidade, surpresa, complexidade e variabilidade. O brinquedo pode ter diferentes papéis, pode ser cooperativo e competitivo. Existem infinitudes de brinquedos e brincadeiras que seduzem a criança e envolvem-na integralmente. Quanto mais o brinquedo possibilitar a exploração livre da criança, melhor. Quanto menos isso acontecer, mais ela estará na condição de passividade (SOUZA; MARTINS, 2005). Heriont (apud JARDIM, 2003) ressalta que: “[...] com o seu brinquedo a criança pode estabelecer inúmeras brincadeiras onde não estejam implicados nem a estrutura do brinquedo, nem a maneira de empregá-lo”. A criança é, portanto, capaz de utilizar quaisquer objetos para brincar, pois o essencial não tem relações com o objeto, que serve apenas como mediador entre a realidade e a imaginação: o valor simbólico que configura, que representa, que sugere (JARDIM, 2003, p. 36). Segundo Cunha (1994), para que os brinquedos apresentem desafios para as crianças, eles devem estar apropriados às mesmas de acordo como seus interesses, suas necessidades e com as capacidades da etapa do desenvolvimento em que se encontram.

#### **1.4 Professor da Educação Infantil e o Brincar**

Se o brincar facilita a aprendizagem, então, é preciso que o educador seja a favor do lúdico, pois nada será feito se os professores não se interessarem por essa forma de educação. O profissional precisa aumentar a criatividade, o entusiasmo, a alegria e observar as crianças no decorrer do brincar. É necessário que o educador entenda o brincar da criança. Para que o educador examine o universo infantil é preciso ter um conhecimento teórico, prático, com capacidade de observação e vontade. Através da observação do lúdico, o educador pode obter importantes informações sobre o brincar. E essas informações definem critérios como: quanto tempo uma determinada brincadeira ou jogo envolvem as crianças, quais as competências dos jogadores, qual o grau de criatividade, de autonomia, iniciativa e criticidade, quais as linguagens utilizadas pelos envolvidos, se possuem interesse, motivação, afetividade, emoções e satisfação pelo brincar, se demonstram colaboração, competitividade, interação, construção de raciocínio, argumentação e opinião. 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).

No decorrer do brincar, através das ações das crianças, é possível que o educador diagnostique problemas como valores morais, comportamentos nos diferentes ambientes, conflitos emocionais e cognitivos, ideias e interesses. Portanto o educador possui um papel de um facilitador, ora orienta e dirige as atividades lúdicas, ora coloca as crianças como responsáveis de suas próprias brincadeiras. É importante que o responsável organize e estruture o espaço de forma a estimular na criança a vontade de brincar, de competir e cooperar, pois em relação ao brincar o que é mais importante é a participação e aliando a teoria à prática acontece a valorização do conhecimento. Com base em Bomtempo (1999), citando Christie, o professor pode selecionar, organizar e apresentar objetos, materiais, suportes e experiências para desenvolver conceitos ou temas. A intervenção deve revitalizar, clarificar e explicar o brincar, não dirigir as atividades. É importante que o educador determine certa “área livre” onde as crianças possam mexer, montar, fazer e criar, dando certo tempo para que a criatividade e imaginação aconteçam.

De acordo com o RCNEI, (BRASIL, 2001), o adulto pode auxiliar na distribuição das funções, mas o interessante é que as crianças adquiram progressiva autonomia.

## **CAPÍTULO II – BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A educação infantil é um período marcante no processo de formação do ser humano. Esta educação está dirigida para as crianças em fases iniciais, até aproximadamente cinco anos de idade (RODRIGUES; SILVA; PARIZ, 2003). Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), n.º 9.394 de 20 de dezembro de 1996, artigo 29:

a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, completando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996, p. 27833).

Segundo o artigo 30 da LDBEN, a educação infantil será oferecida em: creches para crianças de até três anos de idade e na pré-escola, para criança de quatro e cinco anos. A escola infantil não deve ser compreendida como um ambiente em que os pais deixam seus filhos para serem cuidados enquanto vão trabalhar. Esse espaço deve ser entendido como um ambiente de brincadeira, de aprendizado e de desenvolvimento. Com base nisso, escola infantil deve ser considerada como um lugar onde os métodos educativos são produzidos de forma dinâmica, que proporcionam a troca de sentimentos, experiências e conhecimentos. Assim, a educação infantil, ao elaborar um espaço de ensino e aprendizagem, deve pensar em produzir momentos de prazer, lazer e de criação do lúdico (RODRIGUES; SILVA; PARIZ, 2003). A fim de que o processo educacional da criança seja mais bem entendido, serão apresentadas algumas características do desenvolvimento infantil e da sua aprendizagem. Piaget (1989) divide o desenvolvimento humano em quatro estágios: sensório-motor, pré-

operatório, operações concretas<sup>2</sup> e operações formais<sup>3</sup>. No presente estudo serão evidenciados os dois primeiros por estarem relacionados aos anos iniciais da infância.

Estágio sensório-motor: de zero a dois anos de idade (recém-nascido e lactente). Nesse período, a inteligência da criança é basicamente prática com ações de reflexo. A ligação com o meio não se dá pelo raciocínio lógico, mas pela ação e experimentação. A criança conquista o seu mundo através da percepção e dos movimentos de todo o espaço que a cerca (RODRIGUES; SILVA; PARIZ, 2003) Estágio pré-operatório: de dois a sete anos de idade (a primeira infância). Nessa fase prevalece o egocentrismo, em razão de que a criança não consegue se colocar no lugar do outro. “O mais importante é o aparecimento da linguagem, que irá acarretar as modificações nos aspectos intelectual, afetivo-social da criança” (VALLE, 2013, p. 25). Segundo Vygotsky (1998), os balbucios da criança de um ano são estágios do desenvolvimento da linguagem e, nessa fase, não têm relação com o pensamento. Aos dois anos de idade, o pensamento e a linguagem encontram-se e se juntam para começar uma nova forma de comportamento. Nesse momento em que a linguagem começa a fazer parte do intelecto e o pensamento começa a ser verbalizado, a curiosidade da criança fica ativa. A linguagem, segundo Vygotsky, tem duas funções: intercâmbio social, que é como uma função da comunicação e função generalizante, que torna a linguagem um instrumento do pensamento, importante para que a criança possa comunicar adequadamente. Segundo Rodrigues, Silva e Pariz (2003), na teoria de Jean Piaget o aluno é um indivíduo criador de conhecimento e o professor auxiliador no processo ensino-aprendizagem.

A criança deve ser compreendida como agente ativo no universo da escola, pois, assim, poderá entender os diferentes papéis a serem desenvolvidos na sociedade, dentro da família, da comunidade, dos grupos sociais; e construir tanto sua identidade pessoal como seu referencial sociocultural (RODRIGUES; SILVA; PARIZ, 2003 p. 11).

Portanto, educar na educação infantil significa proporcionar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens conduzidas de maneira completa e que auxiliem no desenvolvimento das capacidades infantis. Nesse procedimento, a educação facilita o desenvolvimento das capacidades de adaptação e de conhecimento das competências corporais, afetivas, emocionais, contribuindo para a formação de crianças alegres e sadias (BRASIL, 2001).

## 2.1 O lúdico

A ludicidade se conceitua pelas ações do brincar em que são incluídos os jogos, o brinquedo e a brincadeira. É vista como uma atividade prazerosa, que traz alegria e satisfação, possibilitando a aprendizagem da criança de forma significativa (RAU, 2012b). Na teoria piagetiana as atividades lúdicas são classificadas em três categorias. Na primeira categoria encontram-se os jogos de exercícios ou jogos funcionais. Caracterizam o período sensório-motor, que tem início aproximadamente aos quatro meses de idade, quando a criança começa a ter melhor coordenação da visão e da percepção. Nesse período, observa-se que os bebês gostam de jogos de repetição. O ato de imitar é importante para o desenvolvimento das atividades do bebê, é através dessa ação que a criança passa a interpretar o mundo que a rodeia (SOUZA; MARTINS, 2005). De acordo com Santos (2008, p. 111), jogos de exercícios são “aqueles que acompanham quase todo o desenvolvimento da criança, representam as primeiras experiências motoras, o simples ato de repetir a mesma ação inúmeras vezes”. Na segunda categoria encontram-se os jogos simbólicos ou de faz-de-conta. Caracterizam o período de desenvolvimento pré-operatório entre dois e sete anos de idade. A criança, ao imitar as ações do dia-a-dia passa a dar vida aos objetos. Ela, primeiramente, analisa os gestos e as ações das pessoas mais próximas e, posteriormente, reproduz e imita tais ações (SOUZA; MARTINS, 2005). A terceira categoria refere-se aos jogos com regras. Esses jogos estão presentes no período de desenvolvimento das operações concretas, aproximadamente dos sete aos 11 anos. À medida que a criança cresce, vai ampliando o processo de socialização e, com isso, aprendendo a participar de jogos com regras. Nesse período, é necessária a cooperação dos jogadores. Esse jogo se desenvolve através dos jogos simbólicos, ou seja, uma posição imaginária em que muitas crianças estão incluídas e cada uma tem um papel que se liga com as outras (SOUZA; MARTINS, 2005). Segundo Duprat (2014), as atividades lúdicas, além de oferecer momentos prazerosos, são responsáveis pelo desenvolvimento de diversas habilidades como a inteligência, a coordenação e a socialização. Portanto, mesmo sem ter consciência disso, ao brincar, a criança está desenvolvendo aspectos físicos e psíquicos.

De acordo com Rau (2012a), o lúdico precisa ser levado a sério no ambiente escolar, favorecendo o aprendizado por meio do jogo e da brincadeira. O jogo como recurso pedagógico tem a função de ensinar e, por isso, tem objetivos a atingir. Segundo Kishimoto (2011), o jogo educativo está associado a duas funções: A primeira função lúdica do jogo

apresenta a ideia de que sua experiência proporciona a diversão, o prazer quando escolhido espontaneamente pela criança. A segunda função educativa é quando a ação do jogo desenvolve saberes no indivíduo. Portanto, o equilíbrio dessas duas funções é o que determina o objetivo do jogo educativo. De acordo com Rau (2012a, p. 34):

Quando você entra na ação do jogo, elabora metas (seus objetivos), prepara estratégias (sua ação cognitiva e motora no jogo), escolhe caminhos (elabora hipóteses), brinca de faz-de-conta (vivencia papéis), raciocina e enfrenta desafios (tenta superar os obstáculos) vivencia emoções e conflitos (alegria, ansiedade), organiza o pensamento (supera os problemas, percebe erros e acertos), e sintetiza (compreende resultados, vencendo ou perdendo).

Portanto, Duprat (2014) conclui que a ludicidade no contexto escolar é muito mais do que um procedimento de ensino, é uma oportunidade de dar ao aluno a descoberta e a construção livre de seu caráter e de um olhar crítico com o meio em que vive, formando, assim, sua personalidade. Segundo Rau (2012a), na perspectiva de Piaget sobre o lúdico, a criança brinca e descobre os objetos livremente e, portanto, desde cedo as crianças lidam com aspectos de prazer. Com isso, a aprendizagem não é um peso, mas um aspecto de satisfação e desenvolvimento. Para o autor:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades (RAU, 2012a, p. 110).

Cória-Sabini (2004 apud RAU, 2012a) ressalta que é importante relacionar os conhecimentos e conteúdos à cultura e ao meio social dos alunos e que os mesmos não devem ser aplicados em situação descontextualizada. Assim, o educador deve considerar que os fatores externos fazem partes da formação das crianças ao tornarem significativos os problemas por ele propostos. Com base nisso, o lúdico pode ser visto como um método facilitador de aprendizagem.

Huizinga (apud RICHTER; FRONCKOWIAK, 2011, p. 40) afirma que o jogo é uma “função significante isto é, encerra um determinado sentido [...] que transcende as necessidades da vida e confere um significado à ação”. Richter e Fronckowiak (2011) argumentam que esse significado e essa ação surgiram do próprio conhecimento. Quando a criança brinca nota-se a satisfação, os sentimentos de alegria e o prazer em realizar essa atividade, o que torna uma aprendizagem significativa que tem sentido e que está na realidade da criança. Segundo Brougère (2013, p. 20), “brincar não é uma dinâmica interna do

indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”. De acordo com o autor, brincar é um conjunto de atividades humanas que é caracterizado através do contexto cultural que a criança está inserida. Para Antunes (2008), o jogo é um instrumento ideal para uma aprendizagem significativa, a partir dele estimula-se o interesse da criança. De acordo com o autor, muitos filósofos, sociólogos, etólogos e antropólogos concordam em:

compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesma o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da aprendizagem e da caminhada humana pela evolução biológica. [...] Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual (ANTUNES, 2008, p. 38).

Segundo o mesmo autor, nem todo jogo pode ser visto como instrumento pedagógico. O componente que separa um jogo pedagógico e outro, de caráter ‘apenas’ lúdico, é que os primeiros se desenvolvem com a finalidade explícita de provocar aprendizagem significativa, incentivando a construção de novos conhecimentos e despertando o desenvolvimento. Assim, o jogo somente será eficaz quando utilizado no momento certo, e esse momento é determinado pelo interesse do aluno e pelos objetivos a serem alcançados. O jogo pedagógico não deve, portanto, ser aplicado quando a criança revelar cansaço pela atividade. Além disso, de acordo com Haetinger (2006), as experiências lúdicas na escola facilitam a formação de vínculos entre os alunos e professores e também a aprendizagem. Segundo Rau (2012a), a utilização de atividades lúdicas como método pedagógico pode contribuir para a formação integral da criança. A ludicidade no contexto educacional é composta por atividades significativas que estão de acordo com as necessidades das crianças de forma integrada, associando-se à sua realidade sociocultural no processo de construção de conhecimento. Para Piaget, por meio da ludicidade a criança incorpora a sua própria realidade. Portanto, o jogo ganha um valor educacional (BRENELLI, 2015).

Wallon (2007) destaca que o brincar e o jogo dividem-se em quatro categorias. O primeiro estágio, das brincadeiras funcionais, que pode ser caracterizado por movimentos simples e de exploração do corpo, como esticar e encolher os braços e as pernas, mexer os dedos, tocar os objetos, produzir ruídos e sons. O segundo estágio, das brincadeiras de ficção ou de faz-de-conta, refere-se às criações imaginárias, fantasiosas, atividades cuja interpretação é mais complexa. O terceiro estágio, das brincadeiras de aquisição, relaciona-se à capacidade da criança de olhar, escutar para compreender coisas e seres. O quarto estágio, das brincadeiras de fabricação, é aquele que a criança manipula, cria, transforma, modifica,

combina e junta objetos. Piaget (apud DUPRAT, 2014) estabeleceu o jogo em seis estágios. O primeiro estágio refere-se à preparação reflexa; nesse período não tem uma imitação e sim repetições reflexas de ações. No segundo estágio, de imitação esporádica, ocorre uma fase pré-imitativa, os movimentos reflexos começam assimilar certos elementos exteriores e aumentam a função da experiência adquirida. No terceiro estágio, de imitação sistemática, a criança consegue imitar sons e movimentos feitos por outras pessoas. No quarto estágio, de imitação dos movimentos já executados pelo sujeito, mas de maneira invisível para ele, a criança passa a imitar novos modelos sonoros e visuais. No quinto estágio, de imitação sistemática de modelos novos inclusive os que correspondem aos movimentos invisíveis do próprio corpo, a imitação começa a ser mais definida e ativa, sendo simultâneo aos progressos da inteligência. No sexto estágio, começo da imitação representativa e evolução posterior da imitação, a criança consegue imitar de memória um modelo ausente (DUPRAT, 2014).

Vygotsky (apud DUPRAT, 2014) considera que nos jogos que envolvem situações imaginárias haverá também regras, ou seja, situações imaginárias possuem regras de conduta e regras sociais. Outro conceito apresentado por Vygotsky é o de zona de desenvolvimento proximal, composta por aquelas atividades que ainda não estão maduras, mas que se encontram em processo de maturação e que o alcançarão no futuro. Essas zonas são as que irão determinar o nível de desenvolvimento em que a criança se encontra. Segundo o autor, é importante não avaliar as dificuldades, mas suas diferenças, pois cada criança possui um ritmo. Por fim, Vygotsky afirma que a criança é capaz de avançar em seu desenvolvimento a partir das atividades lúdicas (DUPRAT, 2014).

## **CAPÍTULO III – PRÁTICAS**

Após ter sido apresentada a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem infantil, temática trabalhada nos capítulos anteriores, este capítulo realiza uma sistematização das principais brincadeiras pedagógicas que podem ser usadas no ambiente escolar como instrumentos potencializadores de práticas educacionais. Considera-se que este capítulo possui grande relevância, pois poderá se constituir como material de consulta para professores que já trabalham com crianças, para professores em formação, bem como para subsidiar posteriores pesquisas acerca deste tema.

### **3.1 Principais brincadeiras pedagógicas**

Serão apresentadas, a seguir, algumas das principais brincadeiras pedagógicas: brincadeiras de faz-de-conta; brincadeiras com músicas, brincadeiras de roda, brincadeiras com o corpo, brincadeiras com bola, brincadeiras de jogos e brincadeiras com brinquedos. Essas brincadeiras poderão auxiliar os educadores no seu cotidiano escolar, podendo ser desenvolvidas em sala de aula e fora dela.

### 3.1.1 Brincadeiras de faz-de-conta

Segundo Cunha (1994), nas brincadeiras de faz-de-conta as crianças têm a oportunidade de reproduzir o mundo dos adultos. “Elas representam a possibilidade de imaginarmos ser quem não somos, de estarmos em lugares e planetas diferentes” (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 16). De acordo com Coelho e Pedrosa (2012), a brincadeira de faz-de-conta pode ser caracterizada como uma atividade na qual a criança é vista num mundo que é só seu, o mundo das fantasias. Para as autoras, nessas brincadeiras a criança modifica um objeto em outra coisa que não é real, como quando usa um cabo de vassoura para representar um cavalo. Além disso, nesse mundo imaginário, a criança representa com o próprio corpo características dos personagens que imita, sejam eles pessoas ou animais. Ademais, Oliveira (2011) afirma que essa brincadeira desenvolve a autonomia, a criatividade e a imaginação. Segundo Shiller e Rossano (2008), um dos principais objetivos dessa brincadeira é a socialização e o desenvolvimento da linguagem. Por meio da arte do faz-de-conta a criança aprende a se relacionar com as outras crianças, a negociar, a esperar a sua vez, a resolver problemas, além de estimular a organização. De acordo com Shiller e Rossano (2008), a disponibilização para as crianças de materiais como fantasias, caixa de salão de beleza, pizzeria, circo, posto de gasolina, casinha, dentre outros, pode estimular e enriquecer as brincadeiras de faz-de-conta. Tratando-se do faz-de-conta, é importante o papel da leitura na estimulação da imaginação. Na literatura infantil o elemento imaginativo é fundamental, é ele que dá vida à história, à fantasia. O “era uma vez...” refere-se a uma frase mágica que abre portas de castelos e baús de tesouros, uma frase mágica em que as crianças soltam a sua imaginação (ANDRADE, 2014). Segundo Andrade (2014), para o leitor infantil ser despertado para o mundo imaginário é necessário que o professor desperte nos alunos os encantamentos da leitura. De acordo com Abramovich (1997, p. 17):

A importância das histórias é também suscitar o imaginário, é ter a curiosidade respondida em relação a tantas perguntas, é encontrar outras ideias para solucionar questões (como as personagens fizeram...). É uma possibilidade de descobrir o mundo imenso dos conflitos, dos impasses, das soluções que todos vivemos e atravessamos – de um jeito ou de outro – através dos problemas que vão sendo defrontados, enfrentados (ou não), resolvidos (ou não) pelas personagens de cada história (cada uma a seu modo) [...] É a cada ir se identificando com outra personagem (cada qual no momento que corresponde àquele que está sendo vivido pela criança) [...] e, assim, esclarecer melhor as próprias dificuldades ou encontrar um caminho para a resolução delas [...].

Segundo Costa (2006), as crianças apresentam uma grande facilidade em entrar nesse universo mágico devido ao impulso imaginário, no qual realidade e ficção se misturam. Portanto, os contos incentivam a criança a desenvolver a imaginação e organizar a realidade através da fantasia.

### 3.1.2 Brincadeiras com músicas e brincadeiras de roda

Para Shiller e Rossano (2008), as brincadeiras com música favorecem muitas áreas do desenvolvimento infantil: a alfabetização, o desenvolvimento físico, as habilidades sociais e a capacidade de raciocínio. Exemplos de brincadeiras de música são: dança da cadeira; estátua; por baixo da ponte; o líder da banda; instrumentos caseiros; a dança das sombras. As brincadeiras de roda, segundo Brandão e Froeseler (1997), são importantes, pois possibilitam o exercício do raciocínio e da memória, além de incentivarem o gosto pelo canto, pela poesia e pelo ritmo e de motivarem a atenção e a imaginação. Godall e Hospital (2004) realçam que essa brincadeira desenvolve a coordenação, estimula a interação e a comunicação. Para Brandão e Froeseler (1997), a origem das brincadeiras de roda se perde no tempo. São brincadeiras de tradições culturais que são passadas de pais para filhos. São exemplos de brincadeiras de roda: Teresinha, fui no tororó, senhora viúva, corre cotia, entre outras.

### 3.1.3 Brincadeiras com o corpo – correr, saltar, girar

Segundo Brandão e Froeseler (1997), as brincadeiras com o corpo desenvolvem a consciência corporal. A esse respeito, Cunha (1994) acrescenta que as atividades físicas provocam entusiasmo, alegria, além de desenvolverem a coordenação motora e o equilíbrio. As brincadeiras com o corpo envolvem atividades motoras finas e amplas. No desenvolvimento motor fino as crianças desenvolvem os pequenos músculos das mãos para manipular materiais e, com isso, dominar a arte de escrever. As atividades que proporcionam esse tipo de desenvolvimento são: quebra-cabeça, massinha de modelar, dentre outros. No desenvolvimento motor amplo são trabalhados os grandes músculos. Através das atividades físicas que estimulam esse desenvolvimento, a criança adquire o domínio do corpo,

aumentando, assim, a sua autoestima (SHILLER; ROSSANO, 2008). São exemplos dessas brincadeiras: pista de obstáculos, labirintos, circuito de habilidades, pula corda, corrida de sacos, pique-pega, saltos longos e corrida de jornal.

#### 3.1.4 Brincadeiras com bola

Segundo Godall e Hospital (2004), brincadeiras com bola desenvolvem a psicomotricidade, a atenção, a agilidade, estimula a socialização, contribui para o aumento da autoestima e da percepção espacial. São exemplos de brincadeiras com bola: queimada, bola do túnel, peru.

#### 3.1.5 Brincadeiras de jogos

O jogo proporciona o desenvolvimento e excitação mental, desenvolve a memória, a atenção, o raciocínio, a observação e a criatividade. Por meio dos jogos a criança conhece valores, forma juízos e faz escolhas (FURTADO, 2008). A autora ressalta ainda que o jogo desenvolve a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, além de contribuir para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. Os jogos com regras iniciam-se aproximadamente aos cinco anos de idade. Através desses jogos a criança vivencia relações sociais, interpessoais e intrapessoais. Tais jogos incentivam ainda o cumprimento e a compreensão das regras que constituem as leis e são uma ordenação imposta pelo grupo (GRASSI, 2013). Segundo Souza e Martins (2005), o jogo de regra apresenta um caráter coletivo e competitivo. Coletivo, pois só se pode jogar em função do outro e competitivo, visto que o jogo de regra expressa um desafio para o jogador em relação ao outro e em relação a si mesmo. Para Grassi (2013, p. 83),

o que caracteriza um jogo de regras é a proposição de uma situação-problema que é o objetivo do jogo, um resultado em função desse objetivo e um conjunto de regras. Ele pode ser praticado individualmente ou em grupo. O jogador é estimulado a achar ou criar um meio que o leve a atingir o objetivo do jogo, positivamente, o que vai inseri-lo numa disputa contra o(s) adversário(s). Nesse embate, ambos vão lançar

mão de táticas e estratégias que, ao mesmo tempo, seduzem e agradam e podem causar ansiedade e medo.

Portanto, Souza e Martins (2005) ressaltam que é um jogo de significado, já que para ganhar o jogador compete com o outro e ambos têm as mesmas condições: capacidade de compreender; de fazer antecipação; de ser rápido; de concentração; de memória e capacidade de relacionar as jogadas. Para Grassi (2013), deve-se considerar o jogo de regras com uma ação importante para o processo de aprendizagem, pois ao apresentar à criança uma situação-problema que demanda resolução, na busca dessa resolução, a criança se coloca em movimento. Desse modo, as habilidades vão se desenvolver e passarão a fazer parte de sua vida, se estendendo para outros contextos e situações do cotidiano. Portanto, essa situação-problema encontrada no jogo de regras estimula na criança à busca de soluções, o que a leva a pensar, raciocinar, analisar, questionar, errar e superar o erro, a prestar atenção e a descobrir.

Enquanto brincamos, jogamos, vamos nos constituindo como sujeitos desejantes, autônomos, vamos brincando e aprendendo a resolver problemas e a lidar com tensões e frustrações, vamos nos relacionando com os outros e com o conhecimento, vamos nos tornando mais criativos, reflexivos, participativos, interessados e abertos (GRASSI, 2013, p. 85).

São exemplos de jogos: twister, dominó, boliche, quebra-cabeça, jogo da memória e jogo da velha.

### 3.1.6 Brincadeiras com brinquedos

Segundo Cunha (1994), qualquer coisa pode se tornar um brinquedo para uma criança: objetos, sons, figuras, pessoas. O brinquedo fornece um suporte para as brincadeiras infantis. Usando os objetos comuns como sucatas, elementos da natureza, utensílios domésticos ou brinquedos artesanais, a criança desenvolve a imaginação, a criatividade, experimenta novas situações, satisfaz seus interesses e constrói o seu conhecimento (GRASSI, 2013).

O brinquedo, que pode ser desde um sofisticado produto industrial até uma simples caixa de fósforos, funciona como um suporte para o brincar, para a brincadeira. Sem um brinquedo é muito mais difícil brincar, mas não é impossível fazê-lo. Ele é um meio pelo qual a criança demonstra suas emoções, cria e imagina, desenvolve-se, aprende e apreende. Cada brinquedo apresentado à criança desperta nela uma infinidade de possibilidades. Desperta seu

interesse, sua criatividade, possibilita momentos de prazer, realizações e felicidades, bem como permite a vivência de sentimentos de angústias, desprazer, frustrações, medo, tristeza, que poderão ser simbolizados e elaborados (GRASSI, 2013, p. 45).

Cunha (1994) ressalta que para o brinquedo proporcionar o desenvolvimento dos aspectos supracitados é importante que esteja de acordo com a etapa de desenvolvimento em que cada criança se encontra. A seguir serão apresentados alguns exemplos de brinquedos para cada estágio do desenvolvimento infantil. No período sensório (de 0 a 2 anos) podem ser utilizados móveis coloridos que se movimentam, chocalhos, brinquedos para morder, livros de pano, bichos de pelúcia, cavalinho de pau, brinquedos de desmontar e brinquedos de empurrar. No período pré-operatório (de 2 a 7 anos) podem ser utilizados os seguintes brinquedos: telefone, panelinhas, bonecas, fantoches, fantasias, massa de modelar, quebra-cabeça, carrinhos, caminhões, cabanas, triciclo, balde e pазinha, blocos de construção, material para pintura, jogos de circuito e jogos de dominó. No período das operações concretas (de 7 a 12 anos) podem ser utilizados brinquedos como: bolas e raquetes, boliche, peteca, jogo de damas, jogo de construção, jogos de montar e futebol de botão. No período das operações formais (de 12 anos em diante) os adolescentes também precisam de um ambiente prazeroso, portanto, é importante proporcionar-lhes alguns jogos que são divertidos para todas as idades e algumas atividades para a construção e consertos de brinquedos, fazendo, assim, um ambiente de encontro, para criar um relacionamento proveitoso.

## **CAPÍTULO IV – METODOLOGIA**

### **4.1 Caracterização da pesquisa**

A presente investigação trata-se de um estudo qualitativo. De acordo com Horn e Diez (2005), a pesquisa qualitativa é o estudo do fato em seu acontecer natural, defendendo uma visão holística, ou seja, que leve em consideração todos os componentes de uma situação em suas interações e influências recíprocas. Segundo Alves-Mazzotti (1991, p. 54):

Esta abordagem parte do pressuposto de que as pessoas agem em função de suas crenças, percepções, sentimentos e valores e seu comportamento tem sempre um sentido, um significado que não se dá a conhecer de modo imediato, precisando ser desvelado.

Para Horn e Diez (2005, p. 77), a abordagem qualitativa tem origem teórica na fenomenologia. A fenomenologia enfatiza os aspectos subjetivos do comportamento humano e preconiza que é preciso penetrar no universo conceitual dos sujeitos para poder entender como e que tipo de sentido eles dão aos acontecimentos e às interações sociais que ocorrem em sua vida de diária.

Na pesquisa qualitativa os dados são representados por meio de relatórios, evidenciando os aspectos mais importantes que foram encontrados no processo de investigação. As pesquisas qualitativas têm um caráter descobridor, incentivando o pesquisador a pensar e refletir sobre o assunto abordado. Neste estudo foi feita uma pesquisa bibliográfica realizada por meio de material já apresentado, composto por livros e artigos

científicos. Segundo Horn e Diez (2005, p. 73), na pesquisa bibliográfica “o objetivo é buscar compreender as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado tema-problema ou recorte, considerando-se a produção já existente”. Ademais, foi realizada uma pesquisa de campo para acessar, através de observações e entrevistas, informações de como o brincar é visto e desenvolvido por professores em suas práticas educacionais.

#### **4.2 O cenário e os sujeitos pesquisados**

A técnica de observação na pesquisa permite ao observador conhecer melhor o trabalho dos professores entrevistados, além de possibilitar um contato maior com a realidade pesquisada. No decorrer da observação foram registrados os dados de interesse da pesquisa. Os comportamentos a serem observados, bem como a forma de registro, são preestabelecidos. São geralmente usadas quando o pesquisador trabalha com um quadro teórico a priori que lhe permite propor questões mais precisas, bem como identificar categorias de observação relevantes para respondê-la.

A pesquisa de campo foi realizada em na Escola Municipalizada Manoel Novaes localizado na cidade de Itapetinga-Bahia. Essa escola atende duas turmas de educação infantil, pré I e II crianças, com idades entre quatro e cinco anos. As professoras são formadas em pedagogia e pós-graduadas.

## **CAPÍTULO V – APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS**

Neste capítulo serão apresentados os resultados da pesquisa de campo realizada em uma instituição de educação infantil. Para tanto, serão evidenciados os principais aspectos encontrados nos questionários e observação com as professoras e, em seguida, a descrição das observações.

### **5.1 Análise das repostas das entrevistas**

A primeira questão destinada às professoras foi “Qual é a importância do lúdico na educação infantil?”. As duas professoras responderam que é de suma importância o desenvolvimento de práticas lúdicas com as crianças. A Professora A destacou que o lúdico é essencial para o desenvolvimento das crianças, promovendo vantagens nos aspectos físico, intelectual e social. A professora B, por sua vez, enfatizou a importância do brincar na aquisição de conhecimentos.

Na segunda questão, foi questionado às professoras se elas utilizam o lúdico em sua prática docente e como são desenvolvidas tais atividades. Todas as professoras responderam que se utilizam de recursos lúdicos. A Professora A evidenciou que esse desenvolvimento é maravilhoso, pois através do brincar as crianças aprendem melhor. Nesse sentido, a professora B esclareceu:

Eu as desenvolvo em jogos e brincadeiras com regras. Explico como será o desenvolvimento e como será o processo de quem sair vencedor. Às vezes, são brincadeiras sem vencedores, mas o ato de brincar deixa as crianças livres para ser o que elas quiserem, até mesmo para não querer brincar (PROFESSORA A).

Segundo a professora B, as práticas lúdicas são desenvolvidas da seguinte maneira: “Através de jogos, brinquedos e brincadeiras. Como as crianças ainda não dominam a escrita, as atividades lúdicas propiciam a interação entre os conteúdos proposto, entre professor/aluno e entre os colegas”.

Na terceira pergunta, foi questionado às professoras quais os materiais/práticas elas utilizam para desenvolver a ludicidade. A Professora A utiliza “brincadeiras de amarelinha, corda, bolas, coelhinho sai da toca, corre cutia, jogos de memória, bingo, jogo da velha e músicas”. A outra professora também utiliza muitos materiais lúdicos:

Utilizo materiais recicláveis, corda, giz, papel amassado, bola tipo “dentinho de leite”, brinquedos prontos, brinquedos construídos com as crianças, músicas gestuais, brincadeiras de roda e suas cantigas. Há um vasto campo de materiais que se pode usar, principalmente as histórias que levam a imaginar o que muitos consideram impossível (PROFESSORA B).

A quarta questão tratou das contribuições do lúdico no desenvolvimento da criança. A professora B chamou a atenção ao responder que: “É de suma importância, a criança se concentra do dedo do pé até último fio do cabelo. Ela não se entrega pela metade. Ali ela aprende a se concentrar e a se responsabilizar pelos próprios atos”.

A Professora A respondeu que atividades lúdicas “desenvolvem o raciocínio, permite às crianças sonhar, realizar desejos, fantasiar, conviver em grupo, aprender regras e limites”.

Ao perguntar se o lúdico facilita o processo de aprendizagem, obteve-se a mesma resposta de todas as professoras. Todas elas concordam que facilita, sim, e também justificaram de forma semelhante: “Sim. Porque com o lúdico as crianças têm maior facilidade de aprender e é um fator positivo na construção do conhecimento” (PROFESSORA A).

Muito. A aprendizagem na educação infantil é 60% de lúdico e 40% de cognitivo. Penso assim, ao ver crianças andando sobre letras e números desenhados no chão, reescrevendo símbolos no ar e desenhando em suas mentes o que mais tarde passará para o papel (PROFESSORA B).

A sétima pergunta tratou de como deve ser organizado o espaço para a realização de atividades lúdicas. A Professora A respondeu que o lugar deve ser amplo para organizar as crianças adequadamente para a realização da atividade lúdica proposta.

“Deve ser organizado com espaço físico limpo e arejado. Caso haja brinquedos, devem estar organizados de forma que a criança consiga ver amplamente o que vai pegar para usar. Depois de brincar ela deverá guardar no mesmo lugar” (PROFESSORA B).

O ideal era um “cantinho” para todas as áreas do lúdico. Ex: cantinho da matemática com jogos, brinquedos etc.. Mas como o espaço em nossas escolas nem sempre é o ideal, nos adaptamos diante de nossas possibilidades. Porém, é necessária uma organização prévia e todos os materiais serem disponíveis para todas as crianças (PROFESSORA B).

A nona e última questão referiu-se ao fato de a escola possuir materiais lúdicos que contribuem no desenvolvimento das crianças. Todas as professoras entrevistadas disseram que sim. A professora B acrescentou que procura confeccionar materiais, como mostra na resposta a seguir: “Sim, e quando encontramos algo diferente que pode ajudar a desenvolver o lúdico, procuramos fazer ou confeccionar algo parecido”.

## **5.2 Análise das observações**

Foram realizadas observações do cotidiano de trabalho das professoras. Para tanto, foi utilizado um roteiro de observação que contemplou os seguintes aspectos: quais os materiais lúdicos que a escola possui; como é o espaço da escola; como são as atitudes das crianças ao realizar as atividades lúdicas. Observou-se que, como as professoras sabiam previamente que a presente pesquisadora ia pesquisar sobre o brincar, elas privilegiaram essas atividades nos dias de observações.

As professoras realizaram as atividades lúdicas com muita criatividade e entusiasmo. Assim, desenvolveram as práticas tendo como objetivo o desenvolvimento e a aprendizagem de seus alunos. A escola possui muitos materiais lúdicos como jogos, brinquedos, livros fantoches, disponibilizados para os professores realizarem as atividades lúdicas da melhor maneira possível. Além disso, o espaço da escola é limpo e organizado, podendo ser caracterizado como um ambiente acolhedor e agradável. O Manoel Novaes possui excelentes áreas físicas para a realização do lúdico. As crianças apresentam grande satisfação e prazer ao realizar as atividades lúdicas, demonstrando interesse ao executá-las. Além disso, foi possível

observar que as crianças se socializam muito durante essas atividades, tentam resolver os próprios conflitos e desenvolvem a linguagem. Foi possível constatar que as práticas lúdicas desenvolvidas pelas professoras são coerentes com o que foi levantado na teoria. Comprovou-se, através da pesquisa de campo, que o lúdico é muito desenvolvido na educação infantil e que contribui para a aprendizagem dos alunos. Através do brincar as crianças desenvolvem várias habilidades como a imaginação, o desenvolvimento físico, motor e afetivo e, principalmente, a socialização. Portanto, pode-se afirmar que o brincar é realmente importante na educação infantil, visto que favorece o desenvolvimento integral da criança e facilita a sua aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou trabalhar a importância do brincar no desenvolvimento da criança. Neste estudo, os métodos utilizados para coleta de dados foram revisão bibliográfica, observações e questionários. A pesquisa iniciou abordando uma trajetória sobre as diferentes concepções de infância no decorrer dos tempos até os dias atuais, para, em seguida, enfatizar o brincar como sendo uma atividade tipicamente infantil. Assim, foi investigada a sua importância no desenvolvimento das crianças e ressaltadas as habilidades que as crianças desenvolvem através das brincadeiras. Além disso, foram apresentadas as distinções entre brincar e jogar. Brincar e jogar, como foi dito no Capítulo I, são dois termos diferentes, mas ambos são englobados pelo termo lúdico. As atividades lúdicas, conforme observou-se por meio do levantamento bibliográfico, estão presentes na vida das crianças desde muito cedo. À medida que a criança cresce, as brincadeiras vão ganhando um aspecto mais socializador, e dessa maneira a criança aprende a lidar com os outros. Ao longo da pesquisa foram destacadas as rotinas do faz-de-conta, nas quais a criança amplia suas habilidades sociais, linguísticas e interativas. Também foi evidenciado que a brincadeira do faz-de-conta é um recurso essencial para o processo de construção do sujeito e ressaltada, de acordo com Vygotsky, a relevância do brinquedo para as crianças. Segundo o autor, o brinquedo foi criado para satisfazer os desejos das crianças. Assim, o brinquedo é essencial para a criança, é o veículo do crescimento que dá à criança a oportunidade de explorar seu universo. Foram relatadas no Capítulo II as características da educação infantil, sendo esta a primeira etapa da educação básica, que tem a finalidade de promover o desenvolvimento integral da criança. Para melhor abordar a educação infantil foram apresentadas as fases de desenvolvimento da criança segundo Jean Piaget, das quais destacam-se os dois primeiros estágios – sensório-

motor e pré-operatório – por estarem relacionados aos anos iniciais da infância. Apresentou-se, ainda, as classificações das atividades lúdicas de acordo com as teorias de Piaget, Wallon e Vygotsky. Após refletir sobre a importância do brincar, apresentou-se uma sistematização das principais brincadeiras pedagógicas que podem ser usadas no ambiente escolar.

Ao longo da pesquisa buscou-se conhecer a dinâmica que move e dá o sentido ao brincar das crianças. Na tentativa de visualizar melhor esse universo, foram realizadas observações e aplicado o questionário com os profissionais de uma instituição de educação infantil, onde foram também realizadas observações das práticas docentes. Pode-se evidenciar que segundo as professoras entrevistadas as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento das crianças e que essas atividades facilitam a aprendizagem. De acordo com as professoras, o lúdico contribui para o desenvolvimento físico, motor, afetivo, o raciocínio, a convivência em grupo. Por meio das observações a pesquisadora pôde constatar que as professoras utilizam muito o lúdico na prática docente, oferecendo às crianças uma educação significativa e de qualidade. Ao finalizar o presente estudo, concluiu-se que o lúdico na educação infantil é uma técnica pedagógica que deve ser desenvolvida com a finalidade de proporcionar um processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e significativo. Destacou-se no decorrer de toda pesquisa que as atividades lúdicas contribuem para a realização dos objetivos propostos pela educação infantil.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS (ABBri). **Quem somos**. ABBri. [2015]. Disponível em: <<http://brinquedoteca.net.br/>>. Acesso em: 13 jun. 2015.

ABRAMOVICH, F. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997.

ALVES-MAZZOTTI, A. J. **O Planejamento de pesquisas qualitativas em educação**. Estado de São Paulo, maio 1991.

ANTUNES, C. O jogo e o brinquedo na escola. In: SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. Cap. 4, p. 37-42.

ANTUNES, C. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

BELEI, R. A. et al. O uso de entrevista, observação e videogravação em pesquisa qualitativa. **Cadernos de Educação**, Pelotas, n. 30, p. 187-199, jan./jun. 2008.

BRANDÃO, H.; FROESLER, M. G. V. G. **O livro dos jogos e das brincadeiras: para todas as idades**. Belo Horizonte: Leitura, 1997.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação infantil (LDBEN), n. 9.394, de 20 dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, **Diário Oficial**, 23 dez. 1996, p. 27833.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC/SEF, 2001, vol. 1-2.

BRENELLI, R. P. **O Jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritmética**. Campinas: Papirus, 2015.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. Cap. 1, p. 19-32.

COELHO, M. T. F.; PEDROSA, M. I. Faz de conta: construção e compartilhamento de significados. In: OLIVEIRA, Z. M. (Org.). **A criança e seu desenvolvimento: perspectivas para se discutir a educação infantil**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2012. p. 56-72.

CORAZZA, S.M. **Infância & educação- Era uma vez... Quer que conte outra vez?** Petrópolis: Vozes, 2002.

CORSARO, W. A. Faz de Conta, aprendizagem e infância viva. **Revista Pátio Educação Infantil**, ano IX, n. 27, p. 12-15, abr./jun. 2011.

COSTA, M. M. **Literatura Infantil**. Curitiba: IESDE, 2006.

CRAIDY, C. M.; KAERCHER, G. E. P. S. (orgs.) **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre, 2001.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2. ed. São Paulo: Maltese, 1994.

DANTAS, H. Brincar e trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. Cap. 5, p. 111-122.

DUPRAT, M. C. (Org.). **Ludicidade na educação infantil**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.

FERREIRA, A. B. H. **Miniaurélio século XXI: O minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira 2001.

FORTUNA, T. R. O lugar do brincar na educação infantil. **Revista Pátio Educação Infantil**, ano IX, n. 27, p. 8-10, abr./jun. 2011.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 5. ed. São Paulo: Scipione, 2009.

FURTADO, V. Q. **Dificuldades na aprendizagem da escrita: uma intervenção psicopedagógica via jogos de regras**. Petrópolis: Vozes, 2008.

GODALL, T.; HOSPITAL, A. **150 propostas de atividades motoras para a educação infantil de 3 a 6 anos**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. Curitiba: InterSaberes, 2013.

HAETINGER, M. G. **Movimento**. Curitiba: IESDE, 2006.

HORN, G. B.; DIEZ, C. L. F. **Metodologia de Pesquisa**. Curitiba: IESDE, 2005.

JARDIM, C. S. **Brincar: um campo de subjetivação na infância**. São Paulo: Annablume, 2003.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedoteca: espaço do brincar estimula a criatividade e a socialização. **Revista AMAE Educando**, ano XXVIII, n. 250, p. 13-15, abr. 1995.

\_\_\_\_\_. Brinquedo e brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2004. Cap. 2, p. 23-40.

\_\_\_\_\_. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. Bruner e a brincadeira. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. p. 139-151.

LIMA, B. A. S. **O brincar na educação infantil: o lúdico como estratégia educativa**. 2013. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, 2013.

NOFFS, N. A. A brinquedoteca na visão Psicopedagógica. In: OLIVEIRA, V. B. et al. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Editora Vozes, 2005, p. 160-184.

OLIVEIRA, V. B. Brincar: caminho de saúde e felicidade. In: OLIVEIRA, V. B.; SOLÉ, M. B.; FORTUNA, T. R. **Brincar com o outro: caminho de saúde e bem estar**. Petrópolis: Vozes, 2010. Cap.1, p. 13-46.

OLIVEIRA, Z. M. R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ORTIZ, C.; CARVALHO, M. T. V. **Interações: ser professor de bebês – cuidar, educar e brincar, uma única ação**. São Paulo: Blucher, 2012.

PAVAM, A. É brincadeira. In: SOUZA, M. H.; MARTINS, M. A. M. **Psicologia do Desenvolvimento**. Curitiba: IESDE, 2005. p. 1183-187.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**. 10. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Inter Saberes, 2012a.

RAU, M. C. T. D. **Educação infantil: práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem**. Curitiba: Inter Saberes, 2012b.

RICHTER, S.; FRONCKOWIAK, Â. A tensão lúdica entre brincar e aprender na infância. **Revista Pátio Educação Infantil**, ano IX, n. 27, p. 39-41, abr./jun. 2011.

RODRIGUES, A. S.; SILVA, A. T. R.; PARIZ, J. D. B. **Teorias da Aprendizagem**. Curitiba: IESDE, 2003.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 57-61.

SANTOS, V. L. B. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na educação infantil. In: CRAIDY, C. M.; KAERCHER, G. E. P. S. (Org.). **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001. Cap. 8, p. 89-100.

SEBASTIANI, M. T. **Fundamentos Teóricos e metodológicos da Educação Infantil.** Curitiba: IESDE, 2003.

SHILLER, P.; ROSSANO, J. **Ensinar e aprender brincando: mais de 750 atividades para educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. **Jogo e a educação infantil: muito prazer em aprender.** Curitiba: CRV 2011.

SOUZA, M. H.; MARTINS, M. A. M. **Psicologia do Desenvolvimento.** Curitiba: IESDE, 2005.

VALLE, L. L. D. **Metodologia da Alfabetização.** Curitiba: InterSaberes, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 7. ed. São Paulo: Icone, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo.** 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.