

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

**ANELIZE SEVERO SCHERER**

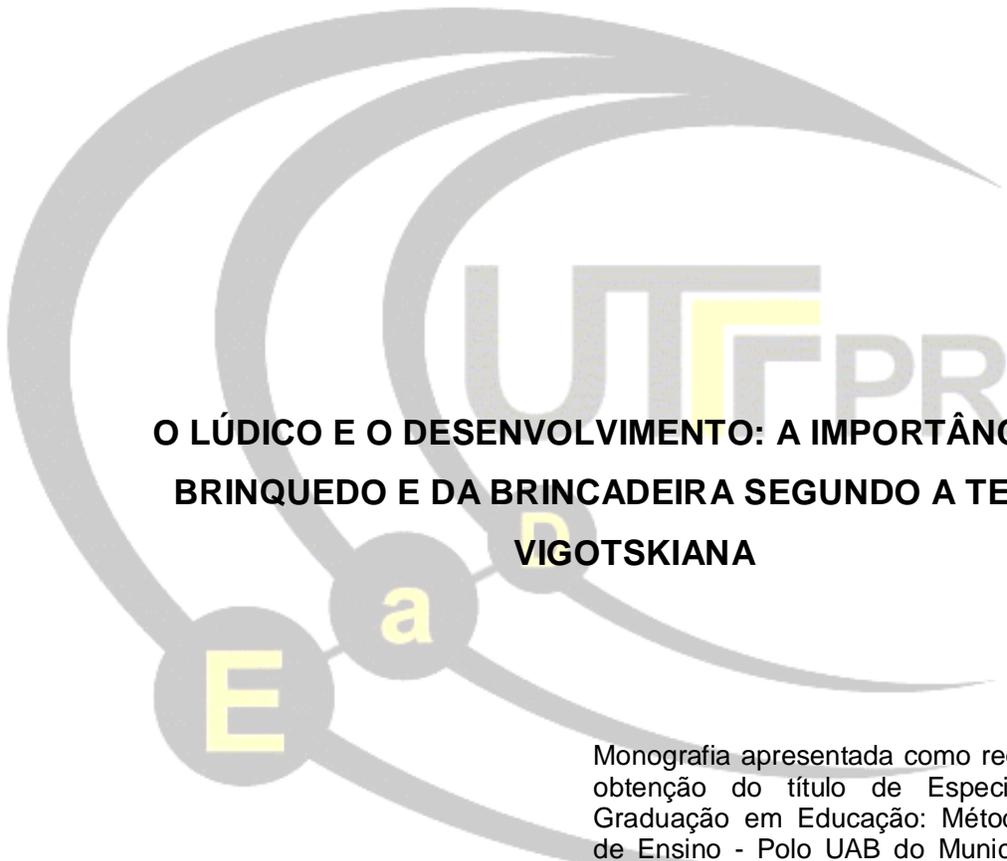
**O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO: A IMPORTÂNCIA DO  
BRINQUEDO E DA BRINCADEIRA SEGUNDO A TEORIA  
VIGOTSKIANA**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**MEDIANEIRA**

**2013**

ANELIZE SEVERO SCHERER



**O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO: A IMPORTÂNCIA DO  
BRINQUEDO E DA BRINCADEIRA SEGUNDO A TEORIA  
VIGOTSKIANA**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Foz do Iguaçu, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Esp. Flóida M. R. C. Batista

MEDIANEIRA

2013

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus familiares e amigos pelo apoio e compreensão em todos os momentos de ausência, necessários à busca de minha formação profissional.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância pelo incentivo, em especial a tutora Neuza Maria B. de Oliveira Antunes pelo auxílio e dedicação.

Aos professores do Curso Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, em especial a minha orientadora, professora Esp. Flóida M. R. C. Batista, que proporcionaram momentos de partilha e construção de conhecimento científico e por contribuírem nesta formação enquanto sujeito crítico e autônomo.

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade” (LEV VYGOTSKY).

## RESUMO

SCHERER, Anelize Severo. **O lúdico e o Desenvolvimento: A importância do brinquedo e da brincadeira segundo a teoria Vigotskiana.** 2013. 35f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

O lúdico é parte do cotidiano infantil e através do faz de conta, a criança cria seu mundo próprio, imitando sua vivência com os adultos. Ao ser inserido na escola, sua rotina muda, incumbindo ao professor ter a sensibilidade e a missão de ser o mediador nos processos de ensino e de aprendizagem, sem excluir o lúdico. Assim, o presente trabalho monográfico teve o objetivo abordar a importância do brinquedo e da brincadeira para o desenvolvimento da criança na educação infantil, de acordo com a teoria educacional de Vygotsky. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica no qual foram feitos levantamento e análise da bibliografia que tratam do tema abordado e foram discutidos os conceitos de brinquedo e brincadeira e da importância desses na educação.

**Palavras-chave:** Brincar. Infância. Educação.

## ABSTRACT

SCHERER, Anelize Severo. **The playful and Development: The importance of toy and plays in Vygotskian theory.** 2013. 35f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

The playful child is part of everyday life and through the make-believe, the child creates his own world, imitating their experiences with adults. When inserted in school, change your routine, instructing the teacher to have the sensitivity and mission to be the mediator in the processes of teaching and learning, without excluding the playful. Thus, this monograph aimed to address the importance of play and toy for child development in early childhood education, according to Vygotsky's educational theory. Therefore, we performed a literature search in which they were made survey and analysis of the literature dealing with the issue addressed and discussed the concepts of toy and play and the importance of such education.

**Keywords:** Play. Childhood. Education.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>12</b>
3.1	A TEORIA EDUCACIONAL DE VYGOTSKY.....	12
3.2	O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA NA TEORIA VIGOTSKIANA.....	16
3.3	A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	20
3.3.1	A Brincadeira.....	22
3.3.2	O Brinquedo.....	28
3.4	BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: TIPOS E UTILIDADES.....	30
3.4.1	Brinquedo educativo.....	30
3.4.2	Brincadeiras tradicionais infantis.....	31
3.4.3	Brincadeiras de faz de conta.....	32
3.4.4	Brincadeiras de Construção.....	33
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>34</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>35</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A criança, em seu “faz-de-conta” cria um mundo próprio, através do lúdico e da representação de sua vivência com os adultos. Desse modo, ao brincar, ela utiliza seus conhecimentos de mundo, manipula objetos, interage com outros indivíduos e cria novas situações ricas de aprendizagem.

Porém, quando a criança é inserida na pré-escola, sua rotina diária muda, trazendo novas vivências, novos saberes. Ela passa a ter algumas responsabilidades que antes não possuía (como organizar materiais), mantém relações diariamente com pessoas que não conhecia e o ato brincar vai perdendo seu espaço para o “estudar”.

Assim, a instituição escolar para a criança passa a ser um espaço “descontextualizado”, incomum. O processo de adaptação a esse novo ambiente fica mais demorado, por não ser atrativo, e a “nova rotina” torna-se maçante e cansativa. Mas, afinal, qual o papel das brincadeiras e do brinquedo no desenvolvimento infantil?

O trabalho monográfico, aqui proposto, tem por objetivo identificar qual o papel do lúdico na infância, destacando a importância dos brinquedos e das brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil, fundamentada na teoria educacional de Vygotsky, por este autor debater sobre a relação entre aprendizado e desenvolvimento e também por tratar sobre o papel das brincadeiras e do brinquedo no desenvolvimento infantil.

Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de obras que tratam do tema, de modo a coletar dados. Além disso, foi feita uma análise crítica das informações coletadas e a elaboração do texto monográfico.

Sobre a teoria de Vygotsky, teve como contribuição os autores: Kishimoto Tizuko Morchida (2005), que trata sobre o brinquedo e a brincadeira na teoria Vigotskiana; Sonia Kramer (1999) e Celso Antunes (2005), que falam sobre o papel do lúdico na educação infantil e Herminia Regina Bugeste Marinho (2007), que discute sobre o universo do lúdico e o desenvolvimento infantil.

Em um primeiro momento da fundamentação teórica foi feito um debate sobre teoria educacional de Vygotsky, destacando a relação existente entre o desenvolvimento da criança e a aprendizagem da mesma, segundo essa teoria e

seu conceito a respeito da utilização da brincadeira como um instrumento do desenvolvimento infantil. Foram definidos os conceitos de brinquedo e de brincadeira, individualmente, os tipos e suas utilidades como a última abordagem, para então, obter as conclusões de que as brincadeiras e brinquedos são importantes para o desenvolvimento cognitivo e escolar da criança.

## 2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Para elaboração do referente trabalho monográfico foi realizada uma pesquisa bibliográfica “feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos” (FONSECA, 2002, p.32) dos textos que tratavam da teoria Vigotskiana educacional, com o intuito de ressaltar sua concepção de brinquedo e brincadeira e as relações entre aprendizado e desenvolvimento.

Depois foi elaborada uma análise crítica, de modo a reconhecer a teoria Vigotskiana e a importância do brinquedo e da brincadeira para o processo de desenvolvimento infantil.

A pesquisa realizou-se através de uma análise bibliográfica, de acordo com Fonseca (2002) das obras que tratam do tema aqui proposto, de modo a identificar qual o papel do lúdico na infância, destacando a importância do brinquedo e das brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil, a partir da teoria educacional de Vygotsky.

Os dados foram coletados a partir de um levantamento bibliográfico de livros e artigos, virtuais e impressos, das obras que abordam o tema aqui proposto e a análise dos dados realizaram-se através da discussão da teoria de Vygotsky que trata sobre a relação entre o ato de brincar, o aprendizado e desenvolvimento infantil.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A criança inicia sua aprendizagem antes mesmo de frequentar a escola, trazendo para o âmbito escolar suas vivências e experiências que, por mais simples que sejam, influenciam no processo de ensino. Sendo assim, a brincadeira e o brinquedo fazem parte de tais necessidades e estão presentes no cotidiano da criança e por isso, devem também fazer parte vida escolar, de modo a promover o desenvolvimento saudável e significativo.

Desse modo, para compreender a importância do lúdico na escola, fez-se necessário conhecer um pouco da teoria de Vygotsky.

#### 3.1 A TEORIA EDUCACIONAL DE VYGOTSKY

Vygotsky foi um psicólogo que se contrapôs aos ideais de sua época por elaborar a teoria sócio histórica, na qual reconhecia a aprendizagem como um processo internalizado, que se dá pelas relações interpessoais dos indivíduos. Em seu livro “A Formação Social da Mente” (2003) menciona a existência de três grandes posições teóricas que são decorrentes das concepções que dizem respeito ao aprendizado e desenvolvimento das crianças em idade pré-escolar. A primeira:

Centra-se no pressuposto de que os processos de desenvolvimento da criança são independentes do aprendizado. O aprendizado é considerado um processo puramente externo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento. Ele simplesmente se utilizaria dos avanços do desenvolvimento ao invés de fornecer um impulso para modificar seu curso (VYGOTSKY, 2003, p.103).

Desse modo, essa teoria desassocia desenvolvimento e aprendizagem, naturalizando o processo de desenvolvimento, que ocorre através das experiências vivenciadas pela criança associadas a conhecimentos prévios e sem a interferência do aprendizado escolar. Além disso, segundo Vygotsky essa teoria pode ser claramente encontrada nos princípios teóricos de Piaget:

As perguntas que Piaget faz às crianças durante suas “conversações clínicas” ilustram claramente sua abordagem. Quando se pergunta a uma criança de cinco anos de idade por que o sol não cai, tem-se como pressuposto que a criança não tem uma resposta pronta e nem capacidade de formular uma questão desse tipo. A razão de se fazerem perguntas que estão muito além do alcance das habilidades intelectuais da criança é tentar eliminar a influência da experiência e do conhecimento prévios. O experimentador procura obter as tendências do pensamento das crianças na forma “pura”. Completamente independente do aprendizado (VYGOTSKY, 2003, p.103).

Segundo a teoria supracitada, o desenvolvimento é anterior ao aprendizado, porém ele o segue, descartando que ao aprender a criança pode amadurecer e buscar novos conhecimentos e experiências. Em uma segunda teoria, Vygotsky relata que essa considera o aprendizado como desenvolvimento, entendendo que o aprendizado vem mesclado com o desenvolvimento. Assim:

O desenvolvimento é visto como o domínio dos reflexos condicionados, não importando se o que se considera é o ler, o escrever ou a aritmética, isto é, o processo de aprendizado está completa e inseparavelmente misturado com o processo de desenvolvimento (VYGOTSKY, 2003, p.105).

Ao descrever essa teoria o autor deixa claro que o desenvolvimento e a aprendizagem são indissociáveis e por isso, são frutos do mesmo processo que pode ocorrer através de uma ação condicionada.

O autor descreve ainda uma terceira teoria, na qual o desenvolvimento e o aprendizado combinam-se, no qual o autor afirma:

[...] O desenvolvimento se baseia em dois processos inerentemente diferentes, embora relacionados, em que cada um influencia o outro - de um lado a maturação, que depende diretamente do desenvolvimento do sistema nervoso; de outro o aprendizado, que é, em si mesmo, também um processo de desenvolvimento (VYGOTSKY, 2003, p.106).

Portanto, o processo de desenvolvimento acontece de modo biológico, com o amadurecimento da criança, em paralelo a aprendizagem gerada pela relação e a influência do mundo externo.

Vygotsky (2003) acreditava que essas teorias acima citadas eram incompletas e não satisfatórias. Porém foi essa “carência de realidade” que o motivou a pesquisar sobre a relação entre desenvolvimento e aprendizado na vida da criança.

Segundo ele, o desenvolvimento da criança vem antes mesmo dela frequentar a escola, através das situações que ela vivencia em seu meio familiar e social.

Desde os primeiros meses de vida, as crianças estabelecem relações de aprendizado e desenvolvimento que ocorrem por se relacionarem com outros indivíduos. Ao fazer isso, a criança vai se estabelecendo enquanto sujeito dotado de conhecimento. Logo, é possível afirmar que as crianças que ingressam na pré-escola possuem conhecimento de mundo diferente dos que serão adquiridos na escola, mas eles não deixam de existir e devem ser considerados como ponto de partida para o processo de aprendizagem escolar.

Sobre a extensão da aprendizagem escolar, Vygotsky utiliza um conceito considerado por ele como novo e de grande importância, chamado de “zona de desenvolvimento proximal”. De acordo com o autor:

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, ao invés de “frutos” do desenvolvimento. O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente (VYGOTSKY, 2003, p. 113).

Partindo desse ponto de vista, a zona de desenvolvimento proximal para Vygotsky (2003) representa as funções que estão em desenvolvimento inicial e que irão amadurecer. Essas estão entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento possível. De acordo com o autor, o primeiro nível indica o desenvolvimento das funções mentais da criança e é resultado de ciclos completos e o segundo é relacionado à solução de problemas, realizado pelas crianças sob orientação de outros indivíduos.

Desse modo, o conhecimento da zona de desenvolvimento proximal é importante, pois se forem identificadas as funções que estão ainda em desenvolvimento é possível prever o que poderá acontecer com a criança em seus próximos anos de vida, desde que não sejam alteradas as condições de desenvolvimento em que ela se encontra, podendo reconhecer também problemas de desenvolvimento mental e educacional.

Já sobre o ato de imitação exercido pela criança, Vygotsky expõe que alguns psicólogos começaram a reconhecer que as crianças só têm capacidade de imitar o

que já está incorporado em seu nível de desenvolvimento, ou seja, ela imita aquilo que já presenciou ou que compreende brevemente.

Por exemplo, se uma criança tem dificuldade com um problema de matemática e o professor resolve no quadro-negro, a criança pode captar a solução num instante. Se, no entanto, o professor solucionasse o problema usando a matemática superior, a criança seria incapaz de compreender a solução, não importando quantas vezes a copiasse (VYGOTSKY, 2003, p. 115).

Nesse exemplo apresentado por Vygotsky (2003) é possível notar que a criança só consegue imitar ou desenvolver aquilo que já foi apresentado, e os que ela não conhece ela apenas reproduz mecanicamente, sem compreensão, por não pertencer a sua condição de desenvolvimento. Porém, através da imitação a criança consegue ir muito além de sua capacidade. Quando recebe ajuda ela garante resultados extraordinários, o que é de suma importância para a percepção da relação entre aprendizado e desenvolvimento das mesmas, já que é por meio da imitação que podemos ter uma ideia do grau de desenvolvimento da criança.

Vygotsky (2003, p. 118) diz que o bom aprendizado pode ser definido como aquele que se adianta ao desenvolvimento, pois considera que as formas de aprendizado, que são propostas aos níveis de desenvolvimento já conquistados, se tornam ineficazes no ponto de vista de desenvolvimento global infantil. A partir daí é possível reconhecer um aspecto importante no que diz respeito ao aprendizado: Ele resulta na zona de desenvolvimento proximal da criança e o aprendizado acaba resultando em desenvolvimento mental e das funções psicológicas.

Desse ponto de vista, aprendizado não é desenvolvimento; entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. Assim, o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas (VYGOTSKY, 2003, p. 118).

Portanto, a hipótese dessa teoria é que o desenvolvimento não acontece com o processo de aprendizado. Ocorre de forma mais lenta e nunca no mesmo grau e é o aprendizado quem resulta o desenvolvimento. Mesmo que os dois estejam sempre interligados, eles acabam não estando no mesmo nível. A partir desse acontecimento é possível destacar que a zona de desenvolvimento proximal é

aquela incompleta, que está em processo de desenvolvimento e que pode ser identificada, mas não plenamente.

### 3.2 O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA NA TEORIA VIGOTSKIANA

Partindo dos estudos realizados até aqui sobre desenvolvimento e aprendizado na teoria de Vygotsky, se fez necessário realizar uma abordagem da importância do brinquedo e da brincadeira para o autor, buscando demonstrar qual a visão que o mesmo tem a respeito da utilização de brinquedos e brincadeiras no ato educacional.

Sobre brinquedo, Vygotsky (2003) frisa que este não deve ser definido como um objeto que dá somente prazer à criança, pois outras atividades além do brinquedo são prazerosas, mesmo existindo jogos que só irão ocasionar prazer se o resultado for favorável à mesma. Além disso, na idade final da pré-escola, a criança só considera o brinquedo interessante quando ela vence um jogo esportivo ou quando ela consegue obter um resultado que julga ser interessante. Ainda que o brinquedo não somente proporcione prazer para a criança, Vygotsky afirma que é indispensável sua utilização, pois através dele a criança completa seu desenvolvimento.

A maturação das necessidades é um tópico predominante nessa discussão, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como forma de atividade (VYGOTSKY, 2003, p. 122).

Desse modo, é possível afirmar que desde muito cedo as crianças mantêm relações de aprendizado e desenvolvimento através de suas interações com outros indivíduos. Para Vygotsky (2003), essas interações com o tempo vão se fortalecendo e influenciando de modo afetivo no processo de maturação e passam a ser representadas através do ato de brincar, de modo que a criança cria um mundo próprio, “imaginário”.

Esse mundo ilusório ou imaginário em que a criança se envolve para satisfazer seus desejos não realizáveis é o que Vygotsky (2003) denomina brinquedo. É através da imaginação que a criança desenvolve o brinquedo, que ela

cria coisas inatingíveis e momentâneas para satisfazer suas vontades de forma fantasiosa.

Em seu livro: *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* (2005) a autora Tizuko M. Kishimoto expõe a definição do ato de brincar segundo Vygotsky como sendo uma “situação imaginária” infantil e esta muda de acordo com as necessidades de determinada faixa etária. Afirma ainda que:

[...] Um brinquedo que interessa a um bebê deixa de interessar a uma criança mais velha. Dessa forma, a maturação dessas necessidades é de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como atividade singular. As crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. [...] Como a criança pequena não tem a capacidade de esperar, cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. (KISHIMOTO, 2005, p.60).

Portanto situações imaginárias só são alcançadas em idade pré-escolar, por ser um ato consciente. Mesmo assim, isso não quer dizer que todos os desejos não possíveis de realização serão contemplados pela imaginação. A brincadeira assim pode ser definida como uma busca satisfatória ou como uma fuga ilusória de modo a inverter situações negativas. Vygotsky relata que o experimento que a criança obtém durante a realização de uma situação imaginária, induz a dirigir seu comportamento. O autor expõe que:

Na vida, a criança comporta-se sem pensar que ela é irmã de sua irmã. Entretanto no jogo em que as irmãs brincam de “irmãs”, ambas estão preocupadas em exibir seu comportamento de irmã; o fato de as duas irmãs terem decidido brincar de irmãs induziu-as a adquirir regras de comportamento. Somente aquelas ações que se ajustam a essas regras são aceitáveis para a situação de brinquedo; elas se vestem como, falam como, enfim, tudo aquilo que enfatiza suas relações como irmãs à vista de adultos e estranhos (VYGOTSKY, 2003, p. 125).

É possível notar que mesmo em situações imaginárias são estipuladas regras, garantindo a interação na brincadeira e sobre isso Kishimoto (2005, p.61) diz que: “o brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Não uma regra explícita, mas uma regra que a própria criança cria”.

Partindo desse ponto de vista, quando se existe situações imaginárias, conseqüentemente existirão regras, porém essas no início estão ocultas. Às vezes elas podem estar presentes, mas o que predomina são as situações que a criança vivencia. Com o passar do tempo, conforme a criança se desenvolve, as regras começam a aparecer, sendo reconhecidas como tais, deixando de lado a situação

imaginária. Assim, pode-se dizer que as regras são o modo pelo qual a criança organiza-se mentalmente, seleciona e julga determinadas ações.

A utilização do brinquedo consegue criar na criança desejos que serão saciados por ele, fazendo com que aconteça, então, seu desenvolvimento real, criando seu estilo e sua personalidade. Enfim, o que é uma brincadeira de papéis pra ela hoje, no futuro se tornará uma maneira de lidar com as situações, fazendo com que ela descubra, através das brincadeiras, formas de agir perante a sociedade.

Em resumo, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY, 2003, p. 131).

Vygotsky considera também que o brinquedo estabelece possibilidades para o desenvolvimento de vários sentidos da criança, uma vez que trabalha seu imaginário, fazendo com que ela supere as possibilidades presentes em seu mundo real. Pelo brinquedo é possível identificar aquelas funções que já estão presentes na vida real; aquelas que ela ainda não demonstra total conhecimento, mas que já estão nela incorporadas e que, com o passar do tempo, amadurecerão e farão parte de sua personalidade, resultando no desenvolvimento dessa etapa.

Apesar de a relação brinquedo-desenvolvimento poder ser comparada a relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas-tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar (VYGOTSKY, 2003, p.135).

Dessa maneira o ato de brincar influencia diretamente na construção do pensamento infantil por ser um ato intencional e consciente. De início ele é uma ação imaginária de origem proximal a uma situação real, por estar voltado a uma lembrança de algo que aconteceu. Isso fica claro na imitação da ação de sua mãe, feita por uma menina, ao brincar de boneca. O brinquedo, portanto, sempre terá algum propósito, pois esse é quem decide o jogo e dá o verdadeiro significado para a atividade. É através do brinquedo que a criança torna-se livre pra determinar suas ações. Mas esse sentimento de liberdade é aparente e ilusório, já que a maioria dos

brinquedos possuem regras e as crianças serem subordinadas a essas, no ato de brincar.

Além disso, o ato de brincar é encarado de formas diferentes de acordo com cada faixa etária. Até os três anos de idade a criança vivencia a brincadeira como algo real, por não possuir a maturidade suficiente para separar o real do imaginário. Para ela, o significado do brinquedo estará relacionado à sua percepção, ou seja, ela o define da forma que o vê. Ao ponto que ela vai interagindo em seu âmbito, ela começa a construir relações e a separar essas duas situações, proporcionando um novo significado ao brinquedo, pelo qual suas ações passam a ser regidas por ideias e não mais por objetos.

É necessário destacar também que o brinquedo não é um aspecto predominante na infância da criança, mas é um fator que ajuda e muito no desenvolvimento da mesma, uma vez que ele fornece mudanças na consciência e nas necessidades infantis.

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p.01).

No entanto, o brinquedo não está constantemente presente no imaginário e no real da criança, pois o mundo da criança não é o mundo do brinquedo, ele tem brinquedos e brincadeiras inseridos nele. Além disso, a criança faz uma ligação entre a sua ação e o significado do brincar, já que é através da brincadeira que a criança observa e fantasia o objeto do modo que gostaria que fosse.

A autora também tem essa visão a respeito da utilização do brinquedo, definindo que:

A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe oferece um novo significado. [...] Esse significado precisa de um “pivô” que comporte um gesto que se assemelhe a realidade, pois para Vygotsky, o mais importante não é similaridade do objeto com a coisa imaginada, mas o gesto. Dessa forma, no brinquedo o significado conferido ao objeto torna-se mais importante que o próprio objeto (KISHIMOTO, 2005, p.62).

Assim, para Vygotsky nenhuma brincadeira lúdica é livre de organização ou mesmo realizada por qualquer motivo, elas não estão ligadas somente ao prazer que proporcionam. Ao estabelecer relações entre o real e o faz de conta, a criança acaba desenvolvendo a criatividade. Para ele, as maiores aquisições que as crianças conseguem durante sua vida vem da utilização dos brinquedos e brincadeiras, sendo essas aquisições responsáveis pela formação de seu caráter. Com a utilização da brincadeira, a criança vai aprendendo regras de comportamento, aprendendo a relacionar-se com outras pessoas. Enfim, Vygotsky deixa claro que é através das brincadeiras, que a criança desenvolve sua personalidade e, assim descobre maneiras de agir perante as situações e conhece o que é certo e o que é errado.

### 3.3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Analisando as pesquisas desenvolvidas por Vygotsky (2003) é possível compreender que a brincadeira e os brinquedos são instrumentos fundamentais em toda e qualquer instituição de educação infantil. Além dele, outros pensadores creem na importância de se utilizar esses materiais como didática educacional e no quanto esse tipo de atividade contribui para a nossa sociedade, uma vez que é na infância que a criança desenvolve sua personalidade e identidade.

De acordo com Kramer (1999), todas as crianças, sem exceção, têm o direito de frequentar uma instituição de educação infantil, quer necessite por questões de trabalho dos pais ou não. Além disso, essas instituições precisam priorizar o ato de brincar em suas atividades. Porém, qual o período mais adequado de se introduzir o lúdico nas atividades pedagógicas da pré-escola? Sobre isso Kishimoto (2010) diz que:

Todo o período da educação infantil é importante para a introdução das brincadeiras. Pela diversidade de formas de conceber o brincar, alguns tendem a focalizá-lo como característico dos processos imitativos da criança, dando maior destaque apenas ao período posterior aos dois anos de idade. O período anterior é visto como preparatório para o aparecimento do lúdico. No entanto, temos clareza de que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade. (KISHIMOTO, 2010, p. 01)

Esse espaço precisa ser lúdico, colorido e atrativo aos olhos infantis, pois é através do mundo lúdico que a criança adapta uma nova realidade à sua personalidade. Desse modo, Marinho afirma que:

A escola deve priorizar, em seu projeto político pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico. Os educadores, por sua vez, no espaço da sala de aula, devem fazer da ludicidade um dos principais eixos norteadores de sua prática pedagógica (MARINHO, 2007, p. 91).

Além disso, as atividades lúdicas realizadas com as crianças na educação infantil possibilitam o desenvolvimento da sua sociabilidade, do seu reconhecimento corporal, espacial e até mesmo da linguagem. É através dessas competências que as crianças aprendem a criar e vivenciar situações fora do seu cotidiano, a interagir umas com as outras e a trocar conhecimento.

Podemos dizer que a criança, quando brinca e joga, também treina para um melhor convívio social, pois aprende a cumprir regras, trabalhar em grupo, conhecer e desafiar limites, ao mesmo tempo em que melhora sua agilidade e perspicácia diante das situações que aparecem durante as brincadeiras e jogos (MARINHO, 2007, p.85).

Desta forma, a infância é necessária para a formação do adulto, já que é na infância que a criança participa de brincadeiras, jogos e conseqüentemente a reproduzir suas vivências, transformando sua realidade de acordo com o seu interesse e desejo e assim, a desenvolver suas capacidades. Por isso, é importante que os profissionais da educação façam uso de brincadeiras.

Na educação infantil os aspectos positivos da brincadeira tendem a prevalecer, pois segundo Antunes (2005) a criança nunca brinca sem estar aprendendo e para isso é necessário escolher as atividades que vão ser trabalhadas. Através da brincadeira que a criança imagina, interpreta, cria ou representa e com isso constrói o que Celso Antunes chama de “esquemas verbais” ou “simbólicos”.

Contudo, é no ato de brincar que as crianças estabelecem as relações necessárias para a aquisição do conhecimento. Para Antunes (2005), através do lúdico ela se socializa e aprende valores culturais, éticos e morais presentes na sociedade. Enfim, é possível afirmar que ao experimentar, realizar e sentir a criança

absorve os conhecimentos que lhe foram transmitidos e ao relacioná-los aos seus conhecimentos prévios constrói uma nova forma de compreender o mundo que a cerca.

Assim, ao entender a importância do ato de brincar na educação infantil, vamos conhecer a definição de brinquedo e de brincadeira.

### 3.3.1 A Brincadeira

A brincadeira é uma ação natural e intencional infantil e está presente desde seu nascimento. É a forma com que ela compreende e interage com seu corpo, com outros indivíduos e com o mundo. Desde os primeiros meses de vida a criança começa a brincar sozinha ou mesmo com as pessoas que a cercam.

O primeiro objeto referencial para atividades lúdicas na criança é o corpo da mãe e do pai; é por intermédio deles que a criança vai descobrindo seu próprio corpo. Nessa fase, o objeto de maior atenção da criança (de três meses a um ano) é o corpo e as brincadeiras com ele, seu calor, a relação afetiva em que se fundamentam as primeiras noções de equilíbrio e segurança (WEISS, 1989, p. 20).

Assim, Weiss (1989) expõe que a criança tem o hábito de brincar adquirido há muito tempo e é passado de gerações a gerações, independente do tempo que se esteja vivendo, ou seja, a utilização das brincadeiras pelas mesmas vem acompanhando a evolução do homem, conforme as brincadeiras vão mudando, as crianças vão se adaptando as mudanças.

O ato de brincar está presente na vida da criança em todo o seu processo de desenvolvimento, sendo responsável, também, pelas diferentes formas de modificação do comportamento, na formação de personalidade, nas motivações, necessidades, emoções, valores, interação criança/ família e criança/ sociedade. É através da utilização do brinquedo que a criança explora o mundo, que conhece formas de agir, que aprende a se socializar, que incorpora diversos tipos de comportamentos.

Para Marinho (2007), a utilização da brincadeira durante o processo de ensino-aprendizagem é de extrema importância, sendo assim, a criança acaba ficando cada vez mais motivada a aprender, pois acaba sentindo prazer durante o

aprendizado, que é sempre acompanhado de um novo desafio. É através desse desafio que a criança acaba desenvolvendo sua criatividade, espontaneidade e aprendendo a aceitar regras.

Para Vygostky (1989), na situação de brincadeira a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Ela começa a adquirir a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias para sua participação social, que só pode ser completamente atingida com a interação dos companheiros da mesma idade. Nesse sentido, as brincadeiras usadas na situação escolar podem criar condições para a criança avançar no seu desenvolvimento cognitivo, porém elas precisam ser cuidadosamente planejadas pelo professor. As generalizações e os significados que a criança retira na situação de brincar precisam ser discutidos e trabalhados pelos adultos para que possam tornar-se um conceito específico (CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2005, p. 41).

Vê-se, portanto, que para as autoras, o brincar é mais do que mero entretenimento infantil. O desenvolvimento cognitivo na situação escolar é auxiliado pela brincadeira, se bem coordenada e planejada pelo professor. Além disso, as autoras ressaltam ainda o desenvolvimento das habilidades e atitudes na vida social da criança, quando interagem e brincam com outras.

As crianças desenvolvem jogos simbólicos, criam regras quando começam a se socializar ou até mesmo em brincadeiras isoladas. Além disso, pode-se dizer que a brincadeira auxilia no desenvolvimento emocional e afetivo da criança, bem como algumas áreas do domínio cognitivo.

Marinho (2007) diz que a criança desenvolve sua capacidade de criar através da brincadeira, e que nem sempre o significado das ações que a criança desenvolve, durante essa atividade, são os que aparentam ser, o que é mais fácil de entender quando ele relata que:

O brincar pode ser entendido como capacidade de criar da criança e está relacionado com suas vivências. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente experimentada. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e têm um significado diferente daquele que aparentam ter (MARINHO, 2007, p.84).

É através das brincadeiras, que as crianças iniciam e desenvolvem a sua interação social, aprendendo a conviver com outras pessoas e encontram a capacidade de resolver problemas enfrentados durante a vida.

Inicialmente, para a criança de 1 mês a 1 ano de vida, o brinquedo é, antes de mais nada, um conjunto de estímulos: **visuais**, quando percebe formas, cores e movimentos; **gustativos**, quando conhece os objetos pelo contato com a boca; e **tácteis**, quando começa a pegar objetos, se apercebendo dos diferentes materiais e texturas. Ela repete movimentos, chocalha os brinquedos, aprende a bater um contra o outro, joga-os, sente-se atraída pelo seu barulho ao jogá-los no chão ou na parede. Ela aprimora, portanto, seu trabalho motor: segurar, apertar, sacudir, jogar [...] Atos que se realizam com gestos rápidos, lentos e com repetições (WEISS, 1989, p. 24).

As brincadeiras realizadas com as crianças possibilitam o desenvolvimento da sua sociabilidade, da coordenação motora, da noção espacial e corporal e até mesmo da linguagem. É através dessas competências que as crianças aprendem a criar e vivenciar situações fora do seu cotidiano e aprendem a interagir umas com as outras e trocar conhecimentos.

De acordo com Weiss (1989), é durante as brincadeiras que a criança desenvolve sua capacidade de organizar, de construir seus conhecimentos e conceitos, consegue também desenvolver suas expressões corporais e orais e também aprende a estabelecer relações lógicas.

No desenvolvimento da leitura e escrita a brincadeira também tem relevante representação. Segundo Weiss (1989), as crianças podem aprender as habilidades da leitura e da escrita durante a situação do brinquedo e torná-las indispensáveis para a própria vida.

Através das brincadeiras, as crianças são livres para descobrir relações por elas mesmas, construindo assim, seu conhecimento de uma forma mais divertida e prazerosa, já que aprende brincando, sente prazer em fazê-lo.

Para Maluf (2004), o ato de brincar é, e sempre foi, uma atividade desenvolvida espontaneamente que proporciona prazer, e está presente e disponível para o ser humano em qualquer fase de sua vida.

Brincar é: Comunicação e expressão, associados pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo (MALUF, 2004, p.17).

É através das brincadeiras que a criança se coloca em concordância com o mundo, relaciona-se com outras pessoas e através das vivências, desenvolve situações imaginárias. Desenvolve-se fisicamente, psiquicamente e a sociabilidade enquanto brinca.

Para a criança, a brincadeira é um assunto sério, ela não consegue ao certo separar imaginário de real, tudo o que desenvolve faz como se fosse real, sua imaginação produz a capacidade para que ela conheça o mundo e faça de conta que é gente grande. Para a criança, o brincar é a mesma coisa que o trabalho para os adultos, ela leva tudo o que faz durante uma brincadeira a sério, como os adultos costumam levar o trabalho. O ato de brincar é de extrema importância na infância das crianças, pois é a partir dele que a criança aprende, se desenvolve, experimenta e interage com o mundo a sua volta.

Maluf (2004) relata que quando um adulto se envolve nas brincadeiras desenvolvidas pelas crianças, faz com que desperte nela maior interesse pelas mesmas, tornando-a mais criativa. O referido autor completa, dizendo que a paciência e a serenidade com que se lida com a criança influenciará na capacidade de observar e dar atenção da mesma. A criança se motiva mais a aprender quando desafiada por um adulto.

A participação do adulto nas brincadeiras com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras. A criança sente-se, ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto, este, por sua vez, pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado (MALUF, 2004, p.30).

A brincadeira e os jogos são, de acordo com Maluf (2004) fundamentais em toda e qualquer instituição de educação infantil e ensino fundamental, pois contribuem muito na educação e formação dos alunos. É através do lúdico que a criança adapta uma nova realidade à sua personalidade. Sendo assim, a infância é necessária para a formação do adulto, uma vez que ela é responsável pelo desenvolvimento visível na vida adulta. É através das atividades lúdicas que conseguimos perceber dificuldades que as crianças possam possuir, tais como: motoras, intelectuais e afetivas.

É notável a importância da brincadeira na vida da criança, para construção de sua identidade, para sua felicidade, e o brinquedo também ajuda a desenvolver o psicológico das pessoas, seu caráter, suas emoções, através das atividades vivenciadas durante as brincadeiras, é que se formam os adultos de mais tarde.

A criança que sofrer da falta de brincadeiras poderá, na vida adulta, sofrer dificuldades de relacionamentos com as outras pessoas. Para Maluf (2004), as

experiências adquiridas pela criança no decorrer do seu crescimento se dá em grande proporção pelas brincadeiras.

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. Assim também ocorre com as crianças, elas mostram que são dotadas de criatividade, imaginação e inteligência. Desenvolvem capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, concentração e outras habilidades psicomotoras (MALUF, 2004, p. 21).

Quando a criança brinca, ela age como se estivesse em outro lugar, como se fosse outra pessoa, como se tivesse outra idade, a imaginação dela faz com que descubra e simule diversas coisas, e sendo assim ela acaba por colocando e seguindo regras nas brincadeiras criadas por ela mesma.

Para Fortuna (2011), as crianças brincam de diversas maneiras, que costumam variar de uma criança para outra. Algumas gostam de jogos, outras de faz de conta, brincadeiras isoladas, variando de criança para criança. A autora argumenta que a escolha que as crianças fazem de suas brincadeiras é uma forma de conhecê-la, pois suas escolhas revelam seus medos, desejos, capacidades e potencialidades. Para ela até as brigas, que ocorrem durante a realização das brincadeiras, contribui para o crescimento e aprendizagem das crianças.

Rodrigues (2007) considera que é brincando que a criança constrói significados e faz uso de diferentes papéis sociais. Ela percebe que é, imitando o mundo dos adultos, que se estabelecem relações com a sociedade, pois ela investiga e elabora hipóteses sobre o funcionamento da mesma.

É de extrema importância, segundo Marinho (2007), que os profissionais da educação façam uso de brincadeiras, pois é por meio das experiências realizadas, das situações vividas que a criança desenvolve suas capacidades; é experimentando, realizando, sentindo que ela absorve os conhecimentos que lhe foram passados. O ato de brincar acaba por estabelecer as relações necessárias para que as crianças adquiram conhecimento.

A escola deve priorizar, em seu projeto político pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico. Os educadores, por sua vez, no espaço da sala de aula, devem fazer da ludicidade um dos principais eixos norteadores de sua prática pedagógica (MARINHO, 2007, p. 91).

As crianças, em grande parte de seu tempo, costumam brincar e isso faz com que muitos pesquisadores da aprendizagem e desenvolvimento argumentam que é indiscutível a necessidade da utilização de jogos e brincadeiras no campo da educação.

Ainda sobre isso, Antunes (2005) diz que a criança nunca brinca sem estar aprendendo, e para isso é necessário que haja uma séria escolha das brincadeiras que vão ser trabalhadas, pois já que é por meio dessas que as crianças aprendem, devem ser minuciosamente escolhidas pelos educadores.

[...] por tudo quanto hoje se conhece sobre a mente infantil e não mais se duvide de que é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Em outras palavras, jamais se brinca sem aprender e, caso se insista em uma separação, esta seria a de organizar o que se busca ensinar, escolhendo brincadeiras adequadas para que melhor se aprenda (ANTUNES, 2005, p.31).

Para Antunes (2005), a brincadeira é o que desenvolve a imaginação das crianças, fundamenta afetos e explora habilidades. Ele nos diz que a brincadeira é capaz de estimular a memória, desenvolver a linguagem, atenção e até mesmo a criatividade das mesmas, pois é através das brincadeiras que a criança consegue construir seu mundinho e viver nele seus anseios, suas expectativas do que é o mundo adulto através do mundo do “faz de conta” que ela acaba por viver.

De acordo com Antunes (2005), a brincadeira verdadeiramente espontânea que traz consigo a energia criativa, a possibilidade do novo e do original, é aquela que surgiu da própria criança que escolhe do que quer brincar, organizando os brinquedos e espaço, com suas próprias regras e papéis. Assim, percebe-se que o brincar possibilita à criança encontrar sentido na própria vida. É na brincadeira que os objetos são reinventados e repetidos o número de vezes que a criança desejar.

Na educação infantil os aspectos positivos da brincadeira tendem a prevalecer, pois é através da brincadeira que a criança pode imaginar, imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, vai reconstituindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ou segundo ano de vida. Ainda, através das brincadeiras, ela entra no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites.

O educador deve aguçar a curiosidade da criança, propondo questionamentos. Além disso, deverá orientar as crianças para que estas possam descobrir as possibilidades oferecidas pelos jogos.

A brincadeira é segundo Rodrigues (2007) uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança. Constitui sua formação, ajudando a construir seu próprio mundo. A função da brincadeira e do brinquedo ajuda a criança no mundo das emoções e da sensibilidade, ativando o domínio da inteligência e de todas as funções mentais superiores. Desta forma, a brincadeira assume uma função social e auxilia no desenvolvimento cognitivo e físico da criança.

Desse modo, pode-se dizer que é necessário a escola ter um olhar cuidadoso em prol da brincadeira e do brinquedo, conseguindo, através dos mesmos, resgatar valores, como também repassar conhecimentos científicos.

Um profissional que pesquisa e experimenta, certamente fará uso dessa ferramenta pedagógica em benefício do processo de ensino-aprendizagem. O gosto pelo brinquedo, pela brincadeira e pelo jogo precisa ser resgatado e trabalhado nas escolas para que as crianças possam, enfim, aprender de forma prazerosa e significativa com o uso desses instrumentos.

### 3.3.2 O Brinquedo

Falando um pouco de brinquedo para a educação infantil, é possível notar que com o passar do tempo cada vez mais são inventados brinquedos sofisticados e caros. Mas, não é de hoje que se tem conhecimento da utilização de brinquedos pelas crianças. Weiss expõe que existem registros de brinquedos infantis decorrentes de diversas culturas, e que o homem possui o hábito de brincar.

Existem registros de brinquedos infantis, provenientes de diversas culturas, que remontam a épocas pré-históricas, demonstrando assim que é natural ao homem brincar, independentemente de sua origem e do seu tempo. O brinquedo, enquanto objeto real, manipulável, tem acompanhado a evolução do homem, interagindo em seu espaço físico, em suas funções e em seu próprio aspecto (WEISS, 1989, p. 20).

O brinquedo estimula o pensamento criativo, o desenvolvimento social e emocional da criança, pois quando a criança usa o brinquedo ela acaba estimulando as sensações do seu corpo.

Segundo Antunes (2005), não basta que as escolas possuam os melhores brinquedos, é necessário que se saiba trabalhar com esses brinquedos e que os

educadores sejam profissionais competentes e que saibam utilizar a melhor forma os materiais que possuem, sendo eles quais forem. Para o referido autor, vale muito mais em alguns casos a imaginação e a criatividade desenvolvida pelos professores, no seu ato educacional, do que a quantidade e qualidade dos brinquedos que possuem, pois de nada adianta ter os melhores brinquedos se os mesmos não forem utilizados de maneira que a criança aprenda e utilize sua imaginação com ele.

Brinquedos caros e professores despreparados constituem equação que agride os fundamentos da aprendizagem e “atiram pela escada abaixo” todos os estudos e todos os progressos sobre a arte de brincar e o desafio do aprender. Uma escola ou uma creche em uma favela, por exemplo, podem não dispor dos coloridos e atraentes brinquedos eletrônicos presentes em algumas outras, mas com sucatas e criatividade, com mestres verdadeiros e pesquisadores interessados podem desenvolver estímulos que nada ficam a dever aos propiciados pelos brinquedos caros em mãos competentes (ANTUNES, 2005, p.32).

Assim, vê-se que todas as instituições de qualquer meio social e econômico podem desenvolver atividades com brinquedos que auxiliem no desenvolvimento da criança. Não se faz necessário que haja grandes investimentos financeiros para que isso ocorra.

Para Weiss (1989), a sucata entra em uma escola como material de pesquisa, instigando na criança a arte da colagem, a construção de objetos e a pesquisa realizada com os mesmos. O autor coloca que algum professor mal preparado na maioria das vezes esquece-se da vontade do aluno e acaba por fazer com que eles sigam regras de o que fazer com as sucatas, levando assim a tornar todos os objetos construídos em objetos idênticos.

O que fazer com esse material? É aí, nesse momento, que o profissional, às vezes mal preparado, lança mão de uma apostila, de uma fórmula, e todas as crianças transformam um mesmo material num mesmo objeto como, por exemplo, um copo de iogurte que se transforma em flor, em coelho de páscoa, etc. como geralmente acontece nesses casos, o professor fica preocupado com a representação real do objeto (o coelho tem que parecer coelho), ou acaba interferindo na própria construção, preestabelecendo todas as suas etapas (WEISS, 1989, p. 30).

É necessário, portanto, que o educador deixe seus alunos manipularem os objetos conforme sua vontade, livremente, explorando e conhecendo o que cada material oferece, levando o aluno a desafiar o que lhe é apresentado. A construir seu próprio brinquedo:

O orientador deve mostrar às crianças a possibilidade de adaptar e readaptar determinado material aos projetos: se um tipo não for encontrado, procurar alguma maneira de adaptá-lo, ou então escolher outro. Essa flexibilidade torna o projeto de sucata desafiante: nada é previsto rigidamente, nada de oferece pronto. É preciso descobrir formas, descobrir maneiras variadas de empregar o mesmo material e construir (WEISS, 1989, p. 33).

Portanto, deixar que as crianças conheçam o material através da separação é de grande valia também para a construção de conhecimento das mesmas, que aprenderam a respeitar e valorizar os objetos que serão construídos com a utilização da sucata.

### 3.4 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: TIPOS E UTILIDADES

São inúmeras formas de brincadeiras e de brinquedos que estão disponíveis para a utilização das crianças tanto em suas casas, como nas instituições de ensino, sendo necessária uma pesquisa extensa para destacar aqui todas elas. Mas partindo desse pressuposto, é importante colocar alguns modelos de brinquedos e brincadeiras que estão presentes na educação infantil, para conhecer um pouquinho a respeito de cada um.

#### 3.4.1 Brinquedo Educativo

O brinquedo educativo segundo Kishimoto (2005) é aquele que educa, desenvolve e ensina de maneira prazerosa, e é somente quando o brinquedo é utilizado de forma intencional pelo adulto, para estimular aprendizagem, que pode ser definido como possuidor de uma dimensão educativa.

O brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica: móveis destinados a percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo

músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica. (KISHIMOTTO, 2005, p. 36)

O uso desses brinquedos tem como intuito o desenvolvimento da criança no processo de ensino- aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Segundo a autora, a utilização de jogos educativos na educação infantil, leva para o campo de aprendizado condições para aumentar a construção de conhecimentos por parte das crianças, motivando- as a buscar explorá-lo e aprender através dele, construindo conhecimentos. O brinquedo educativo está ligado à motivação interna da criança, que é um aspecto típico das atividades lúdicas.

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: 1. Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e 2. Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. [...] Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do que quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor (KISHIMOTTO, 2005, p. 37).

Apesar da grande utilização desse modo de brincadeira pela educação infantil, o que já se tornou essencial e com espaço definitivo na mesma, é necessário que o trabalho pedagógico receba incentivos internos e externos para a utilização desses jogos e que venha adquirir cada vez mais conhecimento sobre esses objetos para poder trazê-los para dentro da sala de aula de maneira significativa.

### 3.4.2 Brincadeiras Tradicionais Infantis

Essas brincadeiras são vistas como parte da cultura popular, estando sempre em evidente transformação ao longo do tempo. Este tipo de brincadeira passa para as crianças por meio dos adultos, essencialmente pela oralidade.

Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser um elemento folclórico, a

brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, das fórmulas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos (KISHIMOTO, 2005, p. 38).

Segundo Kishimoto (2005), as brincadeiras tradicionais garantem a presença do lúdico, da situação imaginária. Muitas dessas brincadeiras seguem por muito tempo com suas características originais, enquanto algumas com o passar do tempo vão sendo modificadas e assim recebem novos conteúdos. Portanto, essas brincadeiras têm a função de aumentar a cultura infantil, desenvolver maneiras de convivências sociais, permitindo ao mesmo tempo prazer durante a brincadeira.

### 3.4.3. Brincadeiras de Faz-de-conta

A brincadeira do faz-de-conta, também é conhecida como brincadeira simbólica, e é nela que fica totalmente visível a presença de situações imaginárias. Segundo Kishimoto (2005), ela aparece nas representações e na linguagem, quando a criança completa seus dois ou três anos e começa a lidar com o significado dos objetos e expressar seus sonhos e fantasias, aprendendo a assumir papéis que vivencia em seu contexto social.

O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras explícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos (KISHIMOTO, 2005, p. 38).

Como a autora mesmo coloca, essas ideias e ações são adquiridas pelas crianças no mundo social que ela vive, nas experiências que ela realiza com a sociedade, com a sua família e também com o que ela aprende e com o que lhe é apresentado na escola, assim como também com os conteúdos que lhe são repassados, as vivências que lhe são oportunizadas e os materiais que ela tem a oportunidade de manipular.

Ao brincar de faz-de-conta, a criança envolve-se em um mundo imaginário bastante interessante, que promove seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, pois ela se coloca em situações que só serão possíveis naquele momento de forma

imaginária. Assim uma criança que brinca de ser mãe, o faz porque ela tem vontade e sabe que ainda não é possível, então ela age da forma que ela pensa que a mãe agiria. Para Kishimoto (2005), no faz-de-conta a criança é capaz de imitar diversos papéis, passando a fazer de sua brincadeira, praticamente um teatro, o que é fascinante de se observar.

#### 3.4.4 Brincadeiras de Construção

Esses jogos são considerados estimulantes para as crianças. Como ao montar objetos, construir casas e locais para brincar simbolicamente. KISHIMOTO (2005) relata que quando a criança constrói, transforma e, até mesmo destrói, ela põe em prática seu mundo imaginário, além de manipular os objetos, expressa seus desejos e representações através dessa brincadeira, o que torna mais fácil para psicólogos e educadores diagnosticarem possíveis problemas com essa criança no futuro.

Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Dessa forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos (KISHIMOTO, 2005, p.40).

Essa mesma autora expõe que é através dessa brincadeira que a criança adquire experiências sensoriais, estimula a criatividade e desenvolve diversas habilidades. Pode-se também, avaliar as ideias presentes nas representações que as crianças realizam e analisar de que forma o mundo real da criança contribui para suas representações, pois ela acaba construindo e imitando o que costuma conhecer ou alguma coisa que ela já tenha pelo menos um pouco de informação.

Portanto, foi possível perceber que, assim como Vygotsky, os autores citados acima, concordam e veem como importante a utilização de brinquedos, brincadeiras e jogos como mediador na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, e propõe que os professores façam uso desses materiais com conhecimento adequado, não só colocando apenas por colocar os brinquedos para as crianças.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança ao ser inserida no âmbito escolar tem acesso a conhecimentos científicos e culturais diferente daqueles que ela adquiriu em seu ambiente familiar. Tem acesso a regras e valores sociais que são importantes para seu desenvolvimento enquanto sujeito histórico. É neste processo que, segundo Vygotsky, as brincadeiras e os brinquedos devem estar inseridos e o professor precisa estar apto a utilizá-los como instrumentos facilitadores no desenvolvimento da aprendizagem.

Sendo assim, através da pesquisa aqui apresentada, foi possível compreender a importância que o momento lúdico tem na vida da criança. Por esse motivo, é possível considerar que quando a brincadeira é bem direcionada, principalmente na educação infantil, desempenha diversos benefícios que vão além do prazer que a mesma atividade proporciona em momentos de lazer, desenvolvendo aspectos importantes para o crescimento social, emocional e intelectual infantil.

Durante a pesquisa, foi possível reconhecer que por meio do ato de brincar, as crianças desenvolvem as suas capacidades de perguntar, pensar e responder, buscando através dessa atividade interagir com o mundo, a resolver problemas que lhe são apresentados e a viver em sociedade.

Portanto, é necessário que as escolas promovam mais momentos de brincadeiras e uso de brinquedos como instrumentos pedagógicos. Já ao professor, compete aprimorar seus conhecimentos didáticos de modo a elaborar e aplicar brincadeiras adequadas para as crianças de acordo com a faixa etária, a fim de tornar a aprendizagem mais prazerosa, eficiente e significativa.

Enfim, como os limites do trabalho monográfico não proporcionaram uma conclusão definitiva de pesquisa e partindo do pressuposto desta ser um processo contínuo, considero este espaço não uma consideração final e sim a introdução de uma pesquisa posterior, feita pelo mesmo ou por demais pesquisadores.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O que mais me perguntam sobre Educação Infantil**. Florianópolis: CEITEC, 2005.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. 3ª ed. Campinas: Papirus, 2005.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O lugar do brincar na educação Infantil**. Rev. Pátio Educação Infantil. N° 27. Abril/Junho de 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

\_\_\_\_\_. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Perspectivas Atuais: Belo Horizonte, 2010. Artigo disponível em: <<http://www.cenpec.org.br/biblioteca/educacao/artigos-academicos-e-papers/brinquedos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil>> Acesso dia 29 de outubro de 2013.

KRAMER, Sonia. **O papel social da educação infantil**. 1999. Artigo disponível em: <<http://www.dc.mre.gov.br/imagens-e-textos/revista-textos-do-brasil/portugues/revista7-mat8.pdf>> Acesso dia 10 de agosto de 2013.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **BRINCAR, Prazer e Aprendizado**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

RODRIGUES. Evelise Vieira Melo. **Tempo e Espaço para as atividades lúdicas.**  
Ver. Criar- Revista de Educação Infantil. Editora Criarp. N° 14. Março/ Abril de 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas. Atividades lúdicas com sucatas.** 2<sup>a</sup>  
ed. São Paulo: Scipione, 1989.