

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ
VANESSA CHRISTINE BENATO DE FRANÇA

**A importância do brincar na educação infantil - crianças de 3 a
5 anos**

CURITIBA

2010

**A importância do brincar na educação infantil - crianças de 3 a 5
anos**

CURITIBA

2010

VANESSA CHRISTINE BENATO DE FRANÇA

**A importância do brincar na educação infantil - crianças de 3 a
5 anos**

Monografia apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia da Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito parcial a obtenção do título de Especialista em Psicopedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ms. Laura Bianca Monti

CURITIBA

2010

TERMO DE APROVAÇÃO
Vanessa Christine Benato de França

**A importância do brincar na educação infantil - crianças de 3 a 5
anos**

Esta monografia foi julgada e aprovada para obtenção do título de especialista em Psicopedagoga no curso de Psicopedagogia da Universidade Tuiuti do Paraná.

Curitiba, 18 de setembro de 2010

Psicopedagogia

Universidade Tuiuti do Paraná

Profª Ms. Laura Bianca Monti

Universidade Tuiuti do Paraná

Profª Ms. Maria Letizia Marchese

Universidade Tuiuti do Paraná

Dedicatória

Este trabalho é dedicado ao meu filho,
Felipe, que foi fonte de inspiração
para realização do mesmo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por sempre ter iluminado meu caminho.

A minha mãe por todo o esforço que fez para que eu pudesse estudar e concluir esta especialização.

E ao meu marido, por todo o apoio e compreensão nas horas ausentes.

Aos meus orientadores, por todo o auxílio em todos os momentos desta pesquisa.

A todos e os amigos e colegas, que colaboraram para que esta pesquisa se realizasse.

Aos professores, pela compreensão e paciência.

Aos meus familiares pelo apoio e carinho.

Epigrafe

Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina.

Cora Coralina

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 EDUCAÇÃO INFANTIL.....	11
2.1 O QUE É BRINCAR.....	16
2.1.1 O brincar e desenvolvimento psico-motor.....	17
2.1.2 Brincadeiras.....	19
2.1.2.1 Brincadeiras populares.....	20
2.1.2.2 Classificação das brincadeiras.....	21
2.2 BRINQUEDOS.....	22
2.2.1 Os brinquedos e o desenvolvimento infantil.....	23
2.2.2 Desenvolvimento da criança na Educação Infantil.....	24
2.3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	30
2.4 ALGUNS JOGOS E BRINCADEIRAS PEDAGÓGICOS.....	31
3 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	37
4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS.....	39
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFÊRÊNCIAS	46
APÊNDICE A.....	48
APÊNDICE B.....	50

RESUMO

O brincar proporciona um crescimento saudável à criança, e assim viver a sua infância, tornando-se um adulto mais equilibrado tanto físico, quanto emocionalmente. Brincando a criança torna-se um ser criativo, responsável e trabalhador, assumindo outros papéis durante a brincadeira, desta forma estão agindo frente à realidade de maneira não-literal, transformando suas ações do cotidiano. O brincar também favorece a auto-estima da criança, contribuindo para interiorizar determinados valores. A brincadeira constrói a personalidade da criança e é uma parcela muito importante na sua vida. Pois ela cria normas e funções com significado para aquela determinada brincadeira. Portanto esta pesquisa fundamenta-se na tese de que o brincar é muito importante para o desenvolvimento das crianças. Pois brincando a criança irá desenvolver a sua imaginação, sua criatividade seu raciocínio, bem como a socialização quando a brincadeira envolver outras crianças, o emocional, entre outras. Com o questionário que foi aplicado a professoras de uma escola privada particular, pode-se verificar que a brincadeira realmente é importante, e que os alunos se interessam por ela, mais que a falta de tempo dos pais, a ausência do espaço físico e a aumento da tecnologia, são alguns fatores que atrapalham o brincar nos dias atuais.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar, brincadeira e desenvolvimento infantil.

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas – considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

Sobre o assunto, verificou-se o quanto brincar é importante para as crianças. Uma brincadeira pode desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social.

Segundo Barros (2000, p. 15)

O brincar da criança, tem uma significação especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, uma vez que;

- ✓ É condição de todo o processo evolutivo neuropsicológico saudável;
- ✓ Manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos;
- ✓ Introduce de forma gradativa, prazerosa e eficiente ao universo sócio-histórico-cultural;
- ✓ Abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

Segundo os RCN's (1998, p. 27) “para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências” e essa experiência pode ser oferecida tanto pelos pais quanto pelas instituições de ensino, podendo ocorrer por meio de brincadeiras ou aprendizagens feitas por intervenção direta.

A brincadeira é uma linguagem infantil e quando brinca a criança tem o domínio da linguagem simbólica, ou seja, da imaginação. No ato de brincar, as crianças fazem sinais e gestos, e ao brincar elas recriam os objetos e repensam os acontecimentos que os rodeiam.

Com este trabalho esperamos ajudar aos professores, educadores e pais a darem mais importância as brincadeiras de seus alunos e filhos, á darem um pouco do seu tempo a estas crianças que tanto nos pedem atenção, até para que possamos entender e entrar no mundo em que elas vivem, que é o mundo da imaginação.

Portanto, fez-se necessário uma pesquisa onde possibilitou nos mostrar como o brincar influencia o desenvolvimento, a autonomia, a sua criatividade e o convívio social da criança.

2 EDUCAÇÃO INFANTIL

Com a participação da mulher no mercado de trabalho, as mudanças na organização da estrutura familiar e a partir de uma sociedade mais consciente da importância das experiências na primeira infância vêm a tona um movimento que visa, com a preocupação do atendimento às crianças de zero a seis, um local adequado para o atendimento de seus filhos. O movimento passa a ser atendido oficialmente a partir da constituição aprovada em 1988.

A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica no Brasil. É a fase em que as crianças estão em creches e pré-escolas na busca de uma ação integrada, incorporando as atividades educativas, os cuidados que elas necessitam e suas brincadeiras.

Segundo a LDB número 9.394/96 (p. 302; art. 208, inciso IV) “O dever do Estado com a Educação será efetivado mediante a garantia de (...) atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade”.

Tanto creches, destinadas ao atendimento à criança de zero a três anos, quanto pré-escola, destinada ao atendimento à criança de quatro a seis anos, são consideradas instituições de Educação Infantil, diferindo apenas na classificação da faixa etária.

Considerando os aspectos afetivos, emocionais, sociais e cognitivos da criança de 3 a 5 anos, segundo o RNC'S Vol I (1998, p. 15)

A qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania, baseia-se nos seguintes princípios:

- O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, como : social, cultural, religiosa, etc;
- o direito de brincar da criança, como forma particular de expressão , pensamento, comunicação e interação infantil;
- a socialização da criança, participada das diversas práticas sociais, sem discriminação;

- o atendimento aos cuidados essenciais, garantindo sua sobrevivência e o desenvolvimento de sua identidade.

A criança de Educação infantil é um ser humano como todos, que faz parte de uma organização familiar e está inserido na sociedade, um sujeito social, com uma história e uma cultura.

A criança tem um jeito muito particular e especial de mostrar como pensa e sente do mundo que está a sua volta, e é por meio das brincadeiras que revelam suas condições de vida, anseios e desejos.

No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem idéias e hipóteses originais sobre a coisa que querem desvendar. Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em uma cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (RCN'S VOL I, 1998, p. 21 e 22).

A Instituição de Educação Infantil deve assegurar a todas as crianças, indiscriminadamente, elementos culturais, enriquecendo seu desenvolvimento e inserção social. Oferecendo a elas condições para aprendizagens por meio de brincadeiras, situações pedagógicas intencionais e aprendizagens ocorridas por meio de supervisão de um adulto, sempre integrado no processo de desenvolvimento infantil.

A prática da educação infantil deve ser organizada de forma que as crianças desenvolvam uma imagem positiva de si, que possibilite a sua atuação de forma independente, confiando em suas capacidades e percebendo suas limitações.

A criança deve descobrir e conhecer seu próprio corpo, suas potencialidades e seus limites, valorizando seus hábitos, aprendendo a cuidar da sua saúde e bem estar.

Deve ser estabelecido vínculo afetivo entre o adulto e a criança, fortalecendo a auto-estima do pequeno e fazendo com que melhore sua comunicação e interação social, deste modo ela poderá respeitar a diversidade e desenvolver atitudes de ajuda e colaboração.

Explorando o ambiente, brincando, expressando suas emoções, sentimentos, pensamentos e desejos, a criança, irá utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita), compreendendo e sendo compreendida no processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva.

- Corporal: se faz por meio do contato físico com outras pessoas e pela observação que faz das pessoas com que convive. Desta forma ela aprende sobre o mundo e sobre si mesma.
- Oral: é através da fala
- Escrita: através de seus desenhos e quando alfabetizada pela própria escrita.
- Musical: através dos sons por ela produzidos ou reproduzidos
- Plástica: através da sua arte, pinturas, gravuras, recortes, etc.

Segundo o RCN's Vol II (1998), a criança precisa construir sua identidade e sua autonomia. A identidade é um conceito no qual se difere uma pessoa da outra, ou começar pelo nome, então vem suas características físicas, seu modo de pensar,

agir e da sua história pessoal. Sua construção se dá aos poucos e ocorre por meio de suas interações sociais.

Já a autonomia é caracterizada pela capacidade de se conduzir e tomar decisões por si próprio, levando em conta suas regras e valores. Assim é preciso oportunizar a criança o poder de decisão dentro de suas limitações ao ambiente e de recursos individuais.

Encontra-se nos RCN'S Vol II (1998, p. 16) indicativo de como o processo de construção da identidade e da autonomia de uma criança “depende tanto das interações sócio-culturais como da vivência de algumas experiências consideradas essenciais, associadas à fusão e diferenciação, construção de vínculos e expressão da sexualidade”.

A Fusão e diferenciação

Ao nascer o bebê encontra-se no estado de fusão com a mãe, ou seja, o bebê não diferencia seu corpo, seus limites e desejos. Aos poucos ele vai adquirindo consciência dos limites do seu corpo e de seus movimentos, primeiro nível de diferenciação do eu.

Os cuidados com o vestuário, higiene e alimentação, toques no banho, massagens, vão propiciando aos bebês, novas referências sobre seu próprio corpo, suas necessidades e sentimentos e sobre sua sexualidade.

A Construção de vínculos

Desde que nascem as crianças são orientados pelos adultos, que cuidam da sua alimentação, higiene e descanso, interagindo e brincando o tempo todo estabelecendo uma relação afetiva, envolvendo sentimentos complexos e

contraditórios, como: amor, carinho, raiva, frustração, culpa. As pessoas com quem as crianças constroem vínculos afetivos estáveis são seus mediadores nas condutas, valores, atitudes e hábitos necessários a inserção na sociedade.

A Expressão da sexualidade

A sexualidade tem grande importância na vida das pessoas, já que se relaciona com prazer, e está presente desde o nascimento manifestando-se de maneiras diferentes em cada fase.

A relação da criança com o prazer se manifesta de maneira diferente da relação que o adulto tem com o mesmo. A boca é uma região pela qual as crianças vivenciam sensações de prazer e ao mesmo tempo entra em contato com o mundo exterior.

Para o bebê o ato de sugar, presente quando é alimentado e quando leva objetos a boca, explorando o mundo ao seu redor. Já na fase do controle dos esfíncteres, tudo que diz respeito à eliminação ganha grande importância para a exploração dos órgãos genitais, antes escondidos pelas fraldas.

Mais tarde cresce também o interesse pelos órgãos sexuais de outras crianças, que também podem se tornar objetos de manipulação, como nas brincadeiras de médico e na hora do banho. A motivação para essas brincadeiras é a curiosidade e o reconhecimento do corpo, integrante de um processo normal de desenvolvimento.

Após esta fase da curiosidade das diferenças, vem a fase onde o gênero ocupa o papel central no processo de construção da identidade, refletindo nas ações e interações entre as crianças, que tendem a uma separação entre meninos e meninas.

2.1 O QUE É BRINCAR

Há muito tempo que brincar é uma atividade das crianças e dos adultos. Na Antigüidade, as crianças participavam de todas as festas, lazer e jogos dos adultos, mais em ambientes diferentes. “Estes ocorriam em praças públicas, espaços livres sem a supervisão dos adultos, as crianças se misturavam em grupos de diferentes faixas etárias e de ambos os sexos.” (VELASCO, 1996, p. 39).

A brincadeira era considerada um elemento da cultura, do riso e do folclore, era um fenômeno social, onde todos participavam e somente mais tarde ela perdeu os vínculos comunitários, tornando-se individual.

Com o progresso da sociedade surgiram dois fatores importantes: - a criança separada da vida dos adultos e a institucionalização da criança, utilizando-se das atividades lúdicas como um instrumento de aprendizagem. O brincar transformou-se então em atividade infantil.

Hoje com a evolução das civilizações, das grandes cidades, da mudança de hábitos, o brincar sofreu várias mudanças. Houve redução de espaço físico, não há segurança para as crianças brincarem, o ritmo da vida moderna diminuiu o tempo para as atividades lúdicas e as tecnologias desestimulam as brincadeiras com o brinquedo em si.

Segundo Velasco (1996, p. 43)

O brincar nunca deixará de ter o seu papel importante na aprendizagem e na terapia, daí a necessidade de não permitirmos suas transformações negativas e estimularmos a permanência e existência da atividade lúdica infantil.

O brincar irá propiciar um crescimento saudável à criança. A criança que brinca vive sua infância na essência e torna-se um adulto mais equilibrado tanto

físico quanto emocionalmente, suportará as pressões da idade adulta com maior criatividade para resolver os problemas que venham a surgir. Já a criança que é privada dessa atividade, por qualquer motivo, terá marcas profundas da falta desta vivência.

Ao realizar brincadeira, a criança se torna um ser criativo, responsável e trabalhador, são lições que ela aprende sozinha e que ninguém poderá ensiná-la. Essas lições são retomadas na sua vida adulta frente a diferentes situações tendo o discernimento para resolvê-las.

2.1.1 O brincar e o desenvolvimento psicomotor

O brincar tem um papel muito significativo no desenvolvimento infantil, pois representa o desejo, colabora com o surgimento das nossas expressões psicomotoras de maneira harmoniosa e prazerosa. (VELASCO, 1996)

Para Velasco (1996, p. 27) o desenvolvimento motor obedece à estruturação de três condutas:

- condutas motoras de base:
 - equilíbrio: começa a ser elaborada na medida em que a criança muda sua posição corporal da horizontal para a vertical. Nas brincadeiras há a estimulação para o equilíbrio, que acompanha a atenção e a concentração.
 - coordenação dinâmica geral: para dominar esta maturação motora, a criança precisa dominar suas sensações e percepções: visual, auditiva, cinestésica e tátil.
 - respiração consciente: a criança oxigeniza seu organismo adequadamente (salvo por doenças respiratórias), é esta respiração que energiza a criança motoramente, daí sua agitação.
 - coordenação motora fina: começa a ser elaborada quando a criança brinca com objetos pequenos, jogos de encaixe, sobreposição e quebra cabeças, exigindo delas movimentos de preensão e pinça que são a base para essa coordenação.
- condutas neuro-motoras:
 - esquema corporal: é através das relações com o meio, com objetos e pessoas, que a criança reconhece as partes do corpo.
 - controle psicomotor: para que o controle psicomotor se desenvolva é necessário que haja, além da interação orgânica e neurológica, a interação

motora da criança em relação ao meio ambiente. Os estímulos representam grande importância nas respostas motoras e psicomotoras.

- Lateralidade: o brincar oferece a possibilidade de experimentação global do corpo da criança.

- condutas perceptivo-motoras:

- orientação corporal: é uma conduta perceptiva motora que surge na criança por volta dos 5 anos, pois primeiro ela sente, depois usa e somente mais tarde controla o seu corpo.

- orientação espacial: é através do movimento que dá ao objeto e ao seu corpo que a criança descobre o espaço a sua volta.

- orientação temporal: é pelo ritmo dos acontecimentos, num contexto de rotina, que a criança adquire a noção temporal necessária para conviver com a antes e depois, com passado, presente e futuro.

Para que as crianças exercitem sua capacidade de criar é necessário que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas, sejam elas em casa ou na escola, voltadas à brincadeira ou a aprendizagem.

Segundo RCN'S (1998, p. 27):

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o "não-brincar". Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe ofereceu o conteúdo a realiza-se. Neste sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhe novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Quando a criança brinca, os gestos, sinais, objetos e espaços significam outra coisa que realmente é, pois estão sempre recriando e repensando os acontecimentos de origem, sabendo que estão brincando. Elas assumem outros papéis enquanto brincam, e desta forma estão agindo frente à realidade de maneira não-literal, transformando suas ações do cotidiano pelas características do papel sumido no ato de brincar.

Brincando a criança estará favorecendo sua auto-estima, contribuindo também para interiorizar determinados valores. Nas brincadeiras as crianças transformam os conceitos já adquiridos em conceitos gerais, com os quais ela brinca.

Pela experiência de vivencia brincadeiras imaginativas e criadas por ela mesma, fazendo com que acionem seus pensamentos para a resolução de problemas, o que muito importante e significativo no seu desenvolvimento.

O brincar pode ser representado de várias maneiras, diferenciadas pelo material ou o recurso aplicado, incluindo: o movimento e as mudanças de percepção; a relação com os jogos e suas propriedades físicas; combinação e associação; a linguagem oral e gestual; os conteúdos sociais; limites definidos pelas regras. Podemos citar 3 modalidades básicas de brincar: 1) O faz-de-conta; 2) o brincar com material de construção; 3) o brincar com regras. Estas modalidades, propiciam a crianças ampliar seus conhecimentos infantis por meio de atividades lúdicas.

2.1.2 Brincadeiras

A brincadeira surge na vida da criança, já no útero da mãe, com os reflexos considerados como respostas estimuladas a sensações prazerosas. Quando bebê a criança se diverte com o próprio corpo, esta é uma atividade lúdica do seu primeiro ano de vida.

A partir do segundo ano a criança brinca de renovar sua realidade, representando o mundo a sua volta, conversando com amigos imaginários, imitando os animais, ela vive no mundo da fantasia.

Em torno dos 4 anos a criança começa a se aproximar da realidade, quando brinca imita o adulto, dando banho em bonecas, cuida dela como se fosse sua mãe, jogando futebol igual ao que o pai assiste.

Para a criança a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. As brincadeiras são criadas e recriadas a todo o momento, mas sempre deixam um sorriso no rosto das crianças.

A brincadeira constrói a personalidade da criança e é uma parcela muito importante na sua vida. Pois ela cria normas e funções com significado para aquela determinada brincadeira, relacionando com o mundo que conhece, onde os personagens de sua história atual assumem novos papéis em sua vida mais tarde. (VELASCO, 1996)

2.1.2.1 Brincadeiras populares

Para Velasco (1996, p. 71), “apesar de nomes diferentes, variações nas regras e principalmente na letra da sua música característica, existe uma grande gama de brincadeiras populares surgidas nas mais diferentes regiões do Brasil.” Estas brincadeiras desenvolvem ritmo e seqüência, pois estão associadas a músicas, onde as crianças têm que acompanhar cantando e batendo palmas, esperando a sua vez. Citando algumas brincadeiras populares:

- cabra cega: deve-se vendar os olhos de um dos participantes com um lenço, e este (com os olhos vendados), tem que capturar alguém ao seu alcance, movimentando-se às escuras.
- pular corda: é animado quando se têm versos para recitar.
- bater a bola (na parede): tem que bater a bola na parede e pegar de volta, em silêncio ou cantando.

- lenço atrás: conhecido também como roda de lenço, enquanto os outros participantes estão sentados em círculo, um participante anda em volta da roda cantando, e os outros respondem, até que quem esta andando com o lenço, o coloca atrás de quem esta sentado e este deve correr atrás dele.

Mas mesmo quando a brincadeira não tem uma musica própria (com estas citadas a cima) a criança não deixa de brincar, ela tem criatividade e espontaneidade, interagindo com outras brincadeiras como: pega-pega; esconde-esconde...

A habilidade da criança é tanta que elas constroem Perna de Pau, Carrinho de Rolemã, com um pedaço de madeira jogam Betz, com cinco pedrinhas criam o jogo das 5 Marias, com giz riscam o chão para o pular Amarelinha, e tudo mais que a imaginação criar.

2.1.2.2 Classificação das brincadeiras

Existem várias formas de classificação, uma delas apóia-se nos estudos de Piaget, segundo Velasco (1996, p. 79) que

identifica as famílias de jogos por condutas cognitivas e afetivas , habilidades funcionais e de linguagem e atividade sociais”, veremos algumas classificações:

- ✓ Tradicional: é de valor cultural, registra a historia de um povo. Ex: brincadeiras folclóricas.
- ✓ Exercício: nesta brincadeira o sistema sensitivo é muito requisitado (tátil, visual, cinestésico, olfativo e gustativo), não deixando de entrar em ação a motricidade infantil. Ex: caixa de música.
- ✓ Simbólico: a criança, nesta brincadeira, deixa vir a tona sua imaginação, assumindo papéis, representando personagens, reinventando histórias. Ex: fantoches.
- ✓ Construção: podemos citar os de: ordenação, montagens e união de peças entre si. Desenvolvendo habilidades manuais, imaginação e inteligência. Ex: lego.
- ✓ Educativo: nesta brincadeira, normalmente, o tema não é livre. São estabelecidos conteúdos para aquisição de conceitos como formas, tamanhos e cores. Ex: quebra-cabeça.

- ✓ Regras: podendo ser simples ou complexas, traduzindo para a criança os limites pessoais e sociais da vida. Ex: xadrez, vôlei.

Essas e outras brincadeiras ainda fazem parte da vida de muitas crianças.

2.2 BRINQUEDOS

Em todos os povos, os brinquedos são objetos mágicos que vão passando de geração para geração, encantando adultos e crianças. O brinquedo é tudo que a criança precisa para viajar para o reino da fantasia, o reino mágico da brincadeira.

Segundo Velasco (1996, p. 49) “estudos arqueológicos em tumbas funerárias revelam a existência de miniaturas de barcos de madeira e bonecos representando artífices de algumas profissões, possivelmente utilizados como brinquedos”, assim como no antigo Egito, também foram encontrados objetos considerados brinquedos.

Na Grécia antiga, crianças brincavam de chocalho de argila com pedrinhas dentro, e em Roma divertiam-se com carrinhos de duas rodas, imitando os guerreiros, cavalinhas construídos de madeira e pequenas réplicas de animais de madeira.

Supõe-se que o primeiro brinquedo a encantar as crianças tenha sido o chocalho, que na antiguidade tinha a finalidade de espantar os maus espíritos. O bilboquê era oferecido às crianças como instrumento de magia, já que desafia a destreza de quem brinca.

Algumas brincadeiras e alguns brinquedos surgiram de elementos de culto e magia, como cantigas de roda (foram danças de adoração a uma árvore); a bola e algumas bonecas.

Os primeiros brinquedos que as crianças ganharam, foram construídos no ambiente familiar. Somente no século XVIII, surgiram oficinas especializadas, sua produção no início era artesanal, e aos poucos foi se tornando industrial. Com o passar do tempo os brinquedos foram se tornando cada vez mais sofisticados, com luzes, sonorizadores e até micros processadores. Com o processo de industrialização, perdeu-se o prazer em construir seu próprio brinquedo.

Podem ser brinquedos simples, ou até rudimentares diante de alguns padrões impostos pela sociedade, mas são eles, com sua originalidade criativa que evocam as melhores lembranças da infância de cada um, resgatam o autêntico significado do brincar, preservam valores e tradições da cultura de um povo. (VELASCO, 1996, p. 51)

O brinquedo é a ferramenta do brincar infantil. Tudo o que estimula a criança a descobrir, inventar, analisar, comparar, diferenciar e classificar, é muito importante para a formação geral e para o conhecimento infantil. Com o brinquedo é um objeto de interesse infantil, promove a atenção e concentração da criança, fazendo com que ela seja criativa a aprenda com as novas situações, palavras e habilidades.

2.2.1 Os brinquedos e o desenvolvimento infantil

Como Piaget (1980) nos diz, a criança passa por diferentes estágios em seu desenvolvimento. Cada estágio com sua particularidade e suas necessidades. Com os brinquedos não são diferentes, a cada estágio, a criança precisa ser estimulada de formas diferenciadas, devendo se respeitar seus interesses e aptidões, oferecendo-lhes brinquedos apropriados a sua faixa etária.

No primeiro estágio, sensório-motor (0 a 2 anos), a criança passa dos comportamentos reflexivos para os automáticos, chegando aos voluntários. Ela

precisa explorar o seu ambiente para fazer novas descobertas. Neste estágio os brinquedos devem promover essa evolução motora. EX: brinquedos de encaixe.

No segundo estágio, pré-operacional (2 a 7 anos), encontramos por volta dos 2 a 4 anos, uma criança que opera por meio de representação simbólica, evidenciada na imaginação. Os brinquedos desta faixa etária devem ser de empilhagem, modelagem e construção.

Já dos 3 aos 5 anos, a criança está num período de grande criatividade, dramatizando tudo que o rodeia, colocando sua fantasia em quase todas as situações reais. Brinquedos indicados: carrinhos, bonecas.

No período pré-operacional intuitivo (4 a 7 anos), a criança começa a acumular conhecimentos, existe maior atenção e concentração em suas atividades, sociais, ela começa a aceitar as regras e brincar em grupo. Os brinquedos são acessórios para a criação da criança, podendo ser de construção, materiais de desenho e modelagem, jogos de grupos.

2.2.2 Desenvolvimento da criança na educação infantil

O desenvolvimento da criança na Educação Infantil, apresenta segundo os modelos de Piaget e Vygotski, dos agentes cognitivos e intelectuais:

Os agentes cognitivos:

Segundo o modelo de Jean Piaget 1980 existem dois processos sobre os quais o ser humano vai organizar suas experiências e adaptá-las ao que foi experimentado, constituindo assim o perfil de sua consciência. Estes processos seriam a Adaptação e a Organização.

A Adaptação seria um processo de ajustamento ao meio ambiente existencial em torno do ser. No ser humano, a adaptação ao meio significa, sobretudo, a adaptação emocional ao meio.

A Organização da experiência inclui processos de combinação das informações provenientes dos órgãos dos sentidos em conjuntos ou sistemas. Trata-se do processamento mental das informações oferecidas pela existência e captadas pelo indivíduo através de seus órgãos dos sentidos.

O desenvolvimento cognitivo é um processo interno, mas pode ser observado através das ações e verbalização das crianças. Envolve um processo de pensamento incluindo as seguintes capacidades:

- compreensão de fatos que ocorrem a sua volta;
- percepção de si mesmo e do ambiente ao seu redor;
- percepção de semelhanças e diferenças;
- memória;
- execução de ordens;
- compreensão de conceito;

A criança constrói e reconstrói suas ações e idéias em relação a novas experiências que ela enfrenta, exibindo, em algumas idades, estruturas ou organizações de ação e pensamento característicos, que Piaget classificou de estágios. Os estágios classificam-se em:

- Período Sensório-motor (0 a 2 anos);
- Período Pré-Operacional (2 a 7 anos);

- Período de Operações concretas (7 a 12 anos);
- Período das Operações formais.

Nesta pesquisa vamos nos limitar a analisar apenas os dois primeiros estágios, em se tratando de crianças de idade de zero a seis anos que se encontram na Educação Infantil.

- Período Sensório-Motor: Este período, a criança se desenvolve de maneira continua desde os primeiros dias de vida. E é adaptando-se as diversas situações que o pensamento se organiza. Dividi-se em seis sub estágios.

Estágio 1 (da nascimento até 1 mês): o comportamento do recém-nascido caracteriza-se por reflexos inatos (buscar com os lábios, sugar, agarrar), que se tornam mais eficientes e combinam mutuamente na formação de esquemas primitivos, tais como buscar-e-sugar.

Estágio 2 (1 a 4 meses): o bebê começa a definir os limites de seu próprio corpo, através das descobertas acidentais, mostram-se interessados. Repetindo os movimentos para prolongar suas experiências, fazendo combinações como olhar e agarrar, formando assim uma organização, denominada pressão.

Estágio 3 (4 a 8 meses): o bebê aprende a adaptar situações novas e familiares, utilizando-as para prolongar as experiências que acha interessante. Seu interesse passa a ser o mundo a sua volta e não mais o seu próprio corpo. Procura alcançar objetos, desde que esteja no seu campo de visão, fora do campo de visão fora da mente.

Estágio 4 (8 a 12 meses): o bebê começa a ter um comportamento intencional, utilizando as mãos para alcançar determinados objetos que estão mais afastados do seu campo de visão. Procura por objetos parcialmente ocultos.

Estágio 5 (12 a 18 meses): a criança começa a experimentar sistematicamente, tendo um comportamento tátil orientado. Utiliza bastões ou correntes para alcançar objetos de desejo, ou encontra novas formas de utilização para objetos já conhecidos. Reconhece fotografias e instruções verbais simples.

Estágio 6 (18 a 24 meses): este estágio é a transição da atividade sensório-motora para a de representação. A criança se mostra capaz de deduzir deslocamentos invisíveis de objetos escondidos, sabe que o objeto continua a existir mesmo quando não o vê. Começa a usar símbolos na linguagem e nas brincadeiras de faz-de-conta.

- Período Pré-Operacional (2 a 7 anos): este período se divide em dois estágios:

Estágio Pré-conceitual (2 a 4 anos): a criança está no nível de representação simbólica o que se faz presente nas imitações e na memória, representadas nos desenhos, no sonho, na linguagem e no faz-de-conta. Seu pensamento ainda é egocêntrico e é dominada por um sentimento mágico de que pode tudo. Para ela todos os objetos estão vivos e possuem sentimentos e intenções.

Estágio Pré-Intuitivo (4 a 7 anos): surge a raciocínio pré-lógico, por exemplo: a mesma quantidade de massa de modelar, uma em formato de bola e a outra em formato de cobra, lhe dá a impressão de que a massa maior é a que esta em formato de cobra. O cérebro da criança começa a se especializar e os hemisférios (direito e esquerdo) passam a se ocupar de funções diferentes e bem definidas, ela

consegue orientar seu corpo no espaço, e inicia-se o desenvolvimento do raciocínio lógico-formal, predominando ainda o raciocínio indutivo.

- Período de operações concretas (7 aos 11 anos): a criança nesta faixa etária, já possui uma organização mental integrada, é capaz de ver a totalidade de diferentes ângulos. Conclui e consolida as conservações do número, da substância e do peso.
- Período das operações formais (12 anos em diante): ocorre o desenvolvimento das operações de raciocínio abstrato. Nesta fase, a criança se liberta do objeto, inclusive o representado. O sujeito torna-se capaz de raciocinar corretamente sobre proposições em que ainda não acredita.

Os agentes intelectuais:

Durante muito tempo, não se deu importância ao papel que a linguagem representa na formação dos processos mentais da criança. Quando estudiosos tentavam explicar o aparecimento de formas complexas na atividade mental, não era considerado gênese destes processos relacionada com as formas básicas de comunicação que a criança tem no mundo ao seu redor.

Segundo Luria e Yudovich (1985, p.7) a obra de muitos *behavioristas*, é um exemplo da resistência à complexidade da formação mental:

Todas as formas complexas da atividade da criança podem reduzir-se a uma combinação dos hábitos e considerava a própria linguagem como um aspecto dos hábitos motores, sem nenhum lugar especial na conduta da criança. (LURIA E YUDOVICH 1985, p.7)

Já para os idealistas, os processos mentais de definem como:

O desenvolvimento da atividade nervoso superior da criança como o desenvolvimento gradual de qualidades espirituais inatas, como uma simples manifestação de uma atividade espiritual em desenvolvimento constante, que aparece de maneira íntima¹ nas primeiras etapas do desenvolvimento da criança e que vai, gradualmente, adquirindo importância no processo de maturação”. (LURIA E YUDOVICH 1985, p.8)

A primeira teoria considera o desenvolvimento complexo como uma simples combinação de hábitos reduz o ensino e a educação a um a simples exercitação. Já a segunda teoria, considera “a maturação das capacidades mentais” como um processo contínuo e espontâneo.

As primeiras palavras da mãe para o bebê, nomeando os objetos diferentes que lhe são mostrados, têm uma importante influência que muitas vezes não é percebida pela mãe, mas que é decisiva na formação dos processos mentais da criança. Estes são gestos muito importantes para o desenvolvimento dos processos mentais do bebê. Quando um adulto fala, a criança converte esta fala em um regulador de conduta, organizando a sua formação de aspectos complexos da sua atividade consciente e voluntária, passando a utilizá-las gradualmente, regulando sua própria conduta.

Vygotsky foi um dos primeiros a dizer que a linguagem representa um papel decisivo na formação dos processos mentais e que o método básico de analisar o desenvolvimento das funções psicológicas é investigar a reorganização desses processos ocorridos sob a influência da linguagem. Ele investigou a organização da

¹ ínfimo: Que é o mais baixo de todos, que está na parte mais baixa, que se situa no último lugar.

linguagem, e chegou a conclusão que o desenvolvimento mental humano tem origem na comunicação verbal entre a criança e o adulto.

2.3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O jogo na educação infantil é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercícios, que é aquele que a criança repete por puro prazer, apreciando seus efeitos. Em uma fase superior surgem os jogos com regras, que são transmitidos socialmente para a criança e por conseqüência vão aumentando de importância com o processo de seu desenvolvimento social.

Para Piaget (1980) o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam possam transformar a realidade.

O papel do jogo é muito importante nas áreas de estimulação da pré-escola e é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a realidade, tendo o jogo simbólico um papel especial.

O jogo simbólico é representação corporal e do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psico-motora exercida acaba por prender a criança à realidade. Na sua imaginação ela pode modificar sua vontade usando o faz-de-conta, mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações do mundo real. Então, pelo jogo simbólico a criança exercita não só sua capacidade de pensar, ou seja, representar simbolicamente suas ações, mas também, suas habilidades motoras, já que salta, corre, gira, rola, empurra, etc.

2.4 ALGUNS JOGOS E BRINCADEIRAS PEGAGÓGICOS

✓ CAIXA SURPRESA:

Materiais Utilizados: Caixa de papelão com tampa, eva, cola, tesoura, papel, bexiga, algodão, tampa de garrafa, lã, lixa, massa de modelar.

Objetivos do Jogo: O objetivo é trabalhar com a memória, percepção (tato), seqüência, criatividade, escrita, oralidade, associação.

Idade para ser usado: A partir dos 7 anos (alfabetização).

Regras: A criança irá pegar aleatoriamente 4 objetos da caixa (um de cada vez) sem visualizar. Por meio do tato irá perceber o tamanho e textura dos objetos e aí sim retirá-los da caixa. A criança irá registrar, em seqüência, numa folha todos os objetos que foram retirados da caixa e falar as características de cada objeto. Após o registro formar uma frase para cada objeto.

Número de participantes: 1 ou mais.

Variação e Adaptação: Fazer um “Bingo das palavras”. As letras (ou palavras) são retiradas aleatoriamente da caixa e “cantada” para a criança, que estará com cartelas de palavras, marcando na cartela a palavra que inicie com a letra retirada da caixa.

✓ SOLETRANDO:

Material utilizado: Fichas com figuras de 12 animais (cada um com seu nome), divididos conforme o número de letras. Coloridas na borda, 3 amarelas, 3 verdes, 3 vermelhas e 3 azuis.

Fichas com o nome de cada animal (pequenas).

Objetivo do jogo: (quebra-cabeça): O objetivo do jogo é formar palavras (o nome dos animais) utilizando as letras, com ajuda da figura.

Idade para ser utilizado: Idade do jogo varia entre 4 a 8 anos.

Regras: Para um participante: pedir para o jogador sortear 3 fichas, para servir de modelo a ser montado com as fichas grandes. (para facilitar o jogo, podemos separar pelas cores da borda).

Dê dois a quatro participantes: cada participante deverá sortear 3 fichas para montar. As fichas a serem montadas, deveram ficar no centro da roda. Ganha o jogo quem montar as fichas mais rápido.

Números de participantes: Os participantes podem ser de 1 a 4

Variação: - escolher um para escrever uma história;

- realizar uma história maluca;

- pesquisar outros animais que iniciem com a letra de cada animal. Ex: JACARÉ, outros animais com a letra J; TUCANO, outros animais com a letra T. Registrar em um caderno.

Adaptação:

- analisar quantidade de letras, mais e menos;

- classificar conforme o número de letras;

- separar por sílabas.

O jogo desenvolve atenção, concentração, memória, percepção, leitura, escrita, imaginação, raciocínio, classificação por cores, classificação por quantidade de sílabas.

✓ ATIVIDADE DE RACIOCÍNIO:

Material utilizado: palitos de dente, de churrasco, sorvete ou fósforo, papel, caneta ou lápis.

Objetivo: estimular o raciocínio lógico-matemático, atenção, concentração, noção espacial.

Idade: a partir de 9 anos

Regras: somando os pesos não pode ultrapassar 150 e só pode ser movido 2 palitos

Número de participantes: individual

Varição e adaptação: pode ser alterado o valor dos quilos para mais ou para menos, no desafio de palitos podem ser ofertados 8 palitos e solicitar que sejam formados 8 triângulos e 2 quadrados.

1. Três homens querem atravessar um rio.

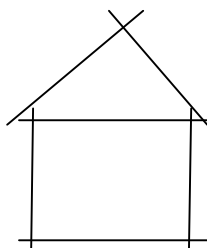
O barco que possuem tem a capacidade máxima para 150 quilos.

Eles pesam 50, 75 e 120 quilos.

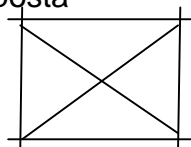
Como podem atravessar sem afundar o barco?

Resposta: primeiro vão os dois mais leves. O barco volta com um deles. Então o mais pesado vai sozinho para o outro lado e o que estava lá volta para buscar o que havia ficado.

2. Você consegue formar 4 triângulos movendo 2 palitos?



Resposta



✓ HISTÓRIA MALUCA:

Objetivo: desenvolver a criatividade, a linguagem oral e a leitura.

Desenvolvimento: colocar algumas palavras em uma caixa. Com alunos sentados em círculos. A professora deve iniciar a história, sorteando uma palavra da caixa. Em seguida, o aluno que está sentado a direita da professora, sorteará uma palavra, lerá para o grupo e dará continuidade a história, inserindo a sua palavra sorteada.

✓ BINGO DE PALAVRAS

Material: Cartela com palavras contextualizadas, como: nomes de pessoas, nomes de animais, brinquedos, meios de transporte, frutas.

Como jogar: Cada participante recebe uma cartela do bingo com nomes diversificados. Colocar em uma sacola cartões com as letras do alfabeto. Sortear uma letra. Quem tiver, na cartela, a letra sorteada, poderá marcar (com tampinhas ou outro material que quiser utilizar). Vence quem completar a cartela primeiro.

Variações: Podemos jogar, ao invés de palavras, com cores, números, figuras, formas geométricas.

✓ DOMINÓ DE LETRAS:

Objetivo: Através deste jogo, as crianças aprenderão a diferenciar as letras maiúsculas e as minúsculas do nosso alfabeto.

Material: confeccionar 24 peças tipo dominó, uma parte com a letra maiúscula e a outra parte com a letra minúscula. A primeira peça terá a mesma letra nas duas partes, porém as demais em peças diferentes.

Como jogar: Poderão participar até 4 jogadores. Embaralhar as peças, cada participante deverá escolher 6 peças. O Primeiro a jogar, deverá ser o participante que estiver com a peça A a. O próximo jogador será quem tiver uma peça com a letra A maiúscula. Os jogadores deverão encaixar sempre as peças minúsculas nas maiúsculas. Se o jogador não tiver uma peça para encaixar, ele poderá passar a vez para o próximo jogador. Ganhará o jogo, quem encaixar todas as peças primeiro.

Variações: Poderemos utilizar no dominó figuras, palavras, números, cores, palavra-figura, quantidade-número, letra inicial-palavra, letra inicial-figura.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa se opõem ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa. (GOLDENBERG, 1999).

Os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores e as trocas simbólicas nem se submetem à prova de fatos, pois os dados analisados são não-métricos (suscitados e de interação) e se valem de diferentes abordagens.

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado.

Dentre os procedimentos metodológicos optou-se nesta pesquisa por uma abordagem participante por meio da qual o pesquisador participa ou observa a organização que estuda; por meio entrevistas ou conversas para descobrir as interpretações sobre as situações que observou, podendo comparar e interpretar as respostas dadas em diferentes momentos e situações.

A fonte direta de dados é o ambiente natural; os materiais registrados são revistos na sua totalidade pelo investigador. Destacam-se como características da pesquisa qualitativa a objetivação do fenômeno, hierarquização das ações descrever, compreender, explicar, precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno, observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural, respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos, busca de resultados os mais fidedignos possíveis, oposição ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Esta pesquisa utilizou questionários para análise dos dados e para chegar a conclusão de sua tese inicial, a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, para crianças com a faixa etária de 3 a 5 anos, que cursam a educação infantil.

Foi entregue três questionários, um para cada professora que ministra aula no jardim I de uma escola particular privada na cidade de Curitiba/ PR. Foi entregue também dois questionários, para professoras que ministram aula no Jardim II da mesma escola. E, um questionário para a pedagoga da escola, atuante na educação infantil.

Em relação à formação das respondentes, verificou-se que três dos questionários respondidos, que elas possuem curso superior, sendo dois em Pedagogia e um em Formação de Professores.

Um dos questionários nos mostrou que a professora tem pós-graduação, e o último nos apresentou que a professora tem o 2º grau e Curso de especialização para a Educação Infantil. A pedagoga da escola tem formação em curso de Pedagogia.

Com relação ao tempo de atuação no magistério, pode-se identificar que, quatro dos questionários respondidos nos mostraram um tempo de atuação de mais de 10 anos, incluindo o questionário da pedagoga. E somente dois destes, nos mostrou um tempo de atuação menor que 10 anos.

Referente à primeira pergunta deste questionário, onde perguntou-se, se a brincadeira é aplicada como ferramenta em suas atividades diárias, das cinco professoras que responderam este questionário, três nos apontaram que sim, que

utilizam diariamente a brincadeira em suas atividades diárias. Já duas respondentes indicaram que utilizam as brincadeiras como ferramenta diária em suas atividades, somente às vezes. Comparando com a resposta da Pedagoga, esta ferramenta, a brincadeira, deveria ser utilizada todos os dias, pois esta a considera muito importante.

A pergunta dois indagava com que frequência as brincadeiras eram aplicadas com os alunos nas atividades diárias, todas responderam que aplicam jogos. Porém quatro das respondentes indicaram utilizar diariamente. E contraditoriamente, estas mesmas professoras indicaram que a frequência da aplicação dos jogos era apenas duas vezes por semana.

Portanto, questiona-se esse procedimento, pois se indicaram que diariamente realizam esta atividade, como restringem apenas a duas vezes por semana? O mais contraditório ainda é que dessas respondentes uma delas é a pedagoga da escola. Será que essa profissional tem conhecimento da sua função e da importância dos jogos para o desenvolvimento infantil?

As professoras que indicaram aplicar jogos duas vezes na semana foram coerentes, pois afirmaram que esta atividade faz parte apenas de quando realizam o planejamento e incluem esse tipo de procedimento.

Nota-se pelas respostas obtidas que apenas para uma professora a brincadeira é utilizada todos os dias, incluída no cotidiano escolar.

Com relação à questão número três, onde se questionou a importância da brincadeira e do brinquedo, houve uma unanimidade nas respostas. Todas afirmaram ser muito importante o brinquedo e a brincadeira para o desenvolvimento da criança de 3 a 5 anos, como nos afirma Velasco (1996, p. 43)

O brincar nunca deixará de ter o seu papel importante na aprendizagem e na terapia, daí a necessidade de não permitirmos suas transformações negativas e estimularmos a permanência e existência da atividade lúdica infantil.

A questão quatro vem interrogar se os alunos demonstram apreender melhor quando estão envolvidos em atividades que envolvem a brincadeira.

Nos deparamos também com uma unanimidade, onde todas responderam que sim. Isso vem de encontro com que diz o RNC'S Vol I (1998, p. 15), onde a brincadeira envolve os aspectos afetivos, emocionais, sociais e cognitivos. Ajudando a criança nos seguintes princípios:

- O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, como : social, cultural, religiosa, etc;
- o direito de brincar da criança, como forma particular de expressão , pensamento, comunicação e interação infantil;
- a socialização da criança, participada das diversas práticas sociais, sem discriminação;
- o atendimento aos cuidados essenciais, garantindo sua sobrevivência e o desenvolvimento de sua identidade.

Para a questão número cinco, as professoras deveriam citar algumas atividades envolvendo a brincadeira que elas utilizam em suas aulas.

Uma das professoras nos relatou que utiliza principalmente os jogos matemáticos , pois desenvolvem o raciocínio da criança, tais como jogo da memória, quebra-cabeça e jogo da velha.

Duas professoras relataram utilizar as brincadeiras somente de maneira dirigida, ou seja, tradicionais que vem da cultura e que passa de geração para geração.

As demais respondentes indicaram que trabalham aleatoriamente os diferentes tipos de jogos: a construção, que envolve os jogos matemáticos, tais

como blocos lógicos, seqüência, quebra-cabeça, e os jogos considerados tradicionais com muitas brincadeiras dirigidas, por exemplo: salada de frutas, passa anel, elefante colorido, etc.

A pedagoga nos relatou que, para que as brincadeiras sejam incluídas nas atividades realizadas em sala de aula, existe um trabalho onde as professoras englobam esse apoio em seu planejamento, isso ocorre nos horários de permanência, que acontece, segundo a mesma “orientações específicas quanto ao seu uso em sala e no parque”.

Com relação à pergunta número seis, onde questiona-se qual era o comportamento das crianças diante das atividades lúdicas, uma das professoras respondeu que os alunos “ficam mais calmas diante de atividades que envolvem a brincadeira”. E a outra diz que “facilita o desenvolvimento da atividade proposta” e uma terceira resposta seria a de que “os alunos se apresentam com maior poder de concentração.”

Para as três outras pesquisadas, incluído a da pedagoga da escola, responderam que dependendo das brincadeiras aplicadas outros, depende muito do objetivo da brincadeira, dessa forma podem ocorrer duas ou três situações juntas como: mais calmas e concentrados ou agitados pelo tipo de da proposta da atividade, e sendo assim facilitando o desenvolvimento da atividade proposta.

A questão número sete visou analisar quais brincadeiras estão presentes na vida das crianças nos dias atuais. Das quatro respostas obtidas, incluindo a resposta da pedagoga, foi relatado que atividade presente nos dias atuais são os desenhos animados. Uma professora nos relata que além dos desenhos animados a outra atividade mais freqüente na vida dos seus alunos seria a utilização do computador, e

a outra respondente cita que o vídeo-game também faz parte da vida cotidiana dos seus alunos.

Pode-se observar pelas respostas obtidas neste questionário, que as crianças de hoje não tem mais o hábito de brincadeiras de rua, com os vizinhos, facilitando desta forma a socialização, a imaginação e a criatividade. Brincam sozinhas, com jogos eletrônicos e assistem muito a televisão.

O que vem nos responder a esta questão, é a pergunta seguinte, a qual as professoras assinalaram que o que quer mais está atrapalhando o brincar infantil hoje é a falta de tempo dos pais. Hoje as crianças ficam nas escolas em tempo integral, pois os pais precisam trabalhar para dar uma vida melhor para seus filhos, e nos finais de semanas, estes estão cansados e também não podem brincar com seus filhos.

Além da falta de tempo dos pais, a segunda que mais impede esse brincar é a falta de espaço físico. Antigamente as casas tinham quintais, árvores e muito espaço para soltar a imaginação e criar muitas brincadeiras. Hoje com o aumento das áreas urbanas, o que vemos muito são crianças morando em prédios sem um espaço adequado para essas atividades. E a terceira questão, seria o aumento da tecnologia, as crianças recebem tudo pronto, jogos em rede na internet, vídeo-games, o computador em si, fazendo com que a criança fique introvertida, preferindo brincar sozinha em casa a brincar com os amigos.

Portanto, pode-se verificar quão realmente é importante o brincar no desenvolvimento da criança, tanto na sua vida social, emocional; quanto para o seu raciocínio, a sua imaginação poder de concentração nas atividades realizadas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta pesquisa pode-se verificar a real importância do brincar, principalmente para as crianças na faixa etária de 3 a 5 anos. A criança quando brinca desenvolve sua imaginação, seu pensamento, seu raciocínio, além de melhorar sua vida social e emocional, e quando convenientemente planejados, são um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento.

Os jogos podem ser utilizados para introduzir, para amadurecer conteúdos e preparar o aluno para dominar os conceitos trabalhados. A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas – considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

Brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar parte integrante da atividade educativa.

Além de possibilitar o exercício daquilo que é próprio no processo de desenvolvimento e aprendizagem, brincar é uma situação em que a criança constitui significados, sendo forma tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para a construção do conhecimento.

O jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança realiza, constrói e se apropria de conhecimentos das mais diversas ordens. Eles

possibilitam, igualmente, a construção de categorias e a ampliação dos conceitos das várias áreas do conhecimento.

Neste aspecto, o brincar assume papel didático e pode ser explorado no processo educativo.

O processo de aprendizagem implica a realização de atividades que levem a construção dos conceitos que constituem o referido conteúdo, através das informações que ele contém.

A utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista, primeiramente, com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica; se deixar de ser, fica descaracterizada como jogo ou brincadeira. Incluir o jogo e a brincadeira na escola tem como pressuposto, então, o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e a construção do conhecimento, processos estes intimamente interligados.

O brincar na escola tem também uma função informativa para o professor. Ao observar uma brincadeira e as afinidades entre as crianças em sua realização, o educador aprende bastante sobre seus interesses, podendo perceber o nível de realização em que elas se encontram, suas possibilidades de interação, sua habilidade para conduzir-se de acordo com as regras do jogo, assim como suas experiências do cotidiano e as regras de comportamento reveladas pelo jogo de faz-de-conta.

O processo pedagógico vivido deixa claro que, ao educador cabe, então, tendo em vista a compreensão e o conhecimento da evolução das crianças, pensar que tipo de atividade propor, tendo clareza de intenção, isto é, sabendo o que as crianças podem desenvolver com a atividade proposta.

Os jogos são importantes na escola, mas antes disso são importantes para a vida. A vida, do nascimento à morte, propõe-nos questões fundamentais sobre nosso corpo, diferenças, identidades e convenções culturais.

Por meio do problema de pesquisa, atingiu-se o objetivo que era o de verificar qual é a importância do brincar para o desenvolvimento da criança de 3 a 5 anos, na Educação Infantil.

E percebeu-se que é de extrema importância que a criança tenha a oportunidade de se desenvolver por meio de brincadeiras, pois esta possibilita a ampliação das habilidades motoras, bem como dos aspectos sociais e emocionais.

Cabe também ao profissional da Educação Infantil a responsabilidade em proporcionar momentos bem planejados envolvendo a brincadeira, atuando como organizador, participante e observador das brincadeiras, dando a oportunidade para que a criança possa criar desenvolvendo sua autonomia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília. MEC/SEF. Vol 1. 1998

_ BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília. MEC/SEF. Vol 2. 1998

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. Rio de Janeiro: Record, 1999.

LURIA, A.R.; YODOVICH. F. I. **Linguagem e desenvolvimento intelectual na criança**. Trad. de José Cláudio de Almeida Abreu. Porto Alegre: Artmed, 1985

PULASKI, Mary Ann Spencer. **Compreendendo Piaget**. Trad. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S. A. 2. ed 1980

VELASCO, Casilda Gonçalves. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996

ZACHARIAS, Vera Lúcia C. F. **O jogo na Educação Infantil**. Disponível em www.centrorefeducacional.com Acesso em março de 2006

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO ÀS PROFESSORAS

Caros professores

Sou aluna do Curso de Psicopedagogia da Universidade Tuiuti do Paraná e estou desenvolvendo minha monografia com o tema: O brincar na educação infantil. Este questionário destina-se a coleta de dados para o desenvolvimento desse trabalho. Agradeço pela sua colaboração, respondendo a esse questionário.

Atenciosamente

Vanessa Christine Benato de França

Formação: _____

Tempo de atuação no magistério: _____

Nível de Educação Infantil que leciona: _____

1) Você utiliza os jogos, em forma de brincadeira, como ferramenta de apoio na aplicação de suas atividades diárias?

() sim () não () às vezes

2) Se sim, qual a frequência que você aplica essas brincadeiras com suas crianças?

() 2 vezes por semana

() 1 X a cada 15 dias

() 1X a cada mês

() nenhuma ou 1 vez por semana

() Outros _____

3) Qual a importância que você, dá aos brinquedos e as brincadeiras?

() Muito importante () Pouco importante

() Sem importância

() Outros _____

4) Os alunos demonstram aprender melhor com atividades que envolvam brincadeiras?

() sim () não () às vezes

5) Escreva abaixo quais as atividades, com brincadeiras, que você mais utiliza em suas aulas.

6) Indique abaixo como você percebe que se apresenta o comportamento dos alunos durante as atividades lúdicas.

() Mais calmos

() Mais agitados

() Com maior poder de concentração

() Facilita o desenvolvimento da atividade proposta

() Outros _____

7) Em sua visão, quais destas brincadeiras estão mais presentes na realidade de seus alunos? (assinale apenas uma opção)

() vídeo-game () desenhos animados

() bonecos super-heróis () computador

() brincadeiras recreativas

8) Em sua opinião, o que mais atrapalha o brincar infantil hoje?

() escolarização precoce () violência

() falta de espaço físico () aumento da tecnologia

() falta de tempo dos pais () falta de incentivo da escola

() outros.....

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO À PEDAGOGA

Prezada Senhora:

Venho pela presente solicitar a sua colaboração respondendo ao questionário abaixo. O mesmo refere-se a minha monografia, trabalho de Conclusão de Curso, que estou desenvolvendo no curso de Psicopedagogia da Universidade Tuiuti do Paraná - UTP.

Atenciosamente

Vanessa Christine Benato de França

Formação: _____

Tempo de atuação no magistério: _____

1) Você considera que a utilização dos jogos, em forma de brincadeira, como ferramenta de apoio na aplicação das atividades diárias das professoras?

() sim () não () às vezes

2) Com que frequência essas brincadeiras são planejadas e aplicadas com as crianças pelas suas professoras?

() 2 vezes por semana

() 1 X a cada 15 dias

() 1X a cada mês

() nenhuma ou 1 vez por semana

() Outros _____

3) Qual a importância que você, dá aos brinquedos e as brincadeiras para as crianças da faixa etária de 3 a 6 anos??

Muito importante Pouco importante

Sem importância

Outros _____

4) Considerando importante, como você (enquanto pedagogo) orienta seus professores a utilizarem brincadeiras em seus planejamentos?

Nas reuniões de professores

Nos horários de permanência

Reuniões individuais

Reuniões de coordenação

Outros

3) Existe algum tipo de trabalho realizado com os professores para que sejam incluídas brincadeiras em suas atividades?

sim não

Quais? Justifique: _____

4) Cite algumas mudanças que você percebe, nos alunos quando a brincadeira é incluída nas atividades das professoras.

Mais calmos

Mais agitados

Com maior poder de concentração

Facilita o desenvolvimento da atividade proposta

Outros

5) Em sua visão, quais destas brincadeiras estão mais presentes na realidade de seus alunos? (assinale apenas uma opção)

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> vídeo-game | <input type="checkbox"/> desenhos animados |
| <input type="checkbox"/> bonecos super-heróis | <input type="checkbox"/> computador |
| <input type="checkbox"/> brincadeiras recreativas | |

6) Em sua opinião, o que mais atrapalha o brincar infantil hoje?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> escolarização precoce | <input type="checkbox"/> violência |
| <input type="checkbox"/> falta de espaço físico | <input type="checkbox"/> aumento da tecnologia |
| <input type="checkbox"/> falta de tempo dos pais | <input type="checkbox"/> falta de incentivo da escola |