# A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**SOLANGE RODRIGUES DA SILVA LEME**

RESUMO

O artigo tem como objetivo discutir a importância de brincar nas escolas de educação infantil, como atividade que contribui, significativamente, para a socialização e aprendizagem das crianças. O brincar faz parte da vida saudável e um melhor desenvolvimento infantil, nesse processo a criança inventa suas maneiras de brincar, onde o mundo do faz de conta torna-se um meio indispensável para aprendizagem. Para tanto, foram destacadas temáticas relativas à origem do brinquedo, o brincar, segundo proposições teóricas de Jean Piaget e Levy Vygotsky e o brinquedo como parte das propostas desenvolvidas na educação infantil, por meio do estudo bibliográfico, das concepções teóricas dos autores: ANTUNES (1998); CUNHA(1988); FERNANDEZ (1990); KISHIMOTO (1999), dentre outros. Durante o estudo foi possível identificar o quanto o brincar é importante para o desenvolvimento infantil, favorecendo a ampliação da imaginação e dos processos, lógicos, afetivos, psicomotores, sociais e linguísticos das crianças. Tendo como objetivo o foco do brincar de forma lúdica proporcionando o desenvolvimento infantil em um ambiente de acolhimento, encantamento, rico em investigações para a criança usufruir com autonomia.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Educação Infantil; Brincadeiras e Brinquedos.

## INTRODUÇÃO

A escolha desse tema nasce do interesse em melhor compreender a concepção de educação infantil e criança, e como preparar um espaço privilegiado para a aprendizagem infantil, onde é possível assimilar o aprender com o brincar. As crianças a cada dia estão sendo privadas de um espaço próprio para desenvolver suas potencialidades. Os pais, por conta do trabalho, não dispõem de tempo para brincar com seus filhos. Por isso, as crianças passam a ocupar seu tempo assistindo a programas de televisão, que, muitas vezes, são inadequados para a faixa etária dessas ou brincam com jogos e brinquedos eletrônicos e acabam por desinteressar-se pelo modo de brincar não programado.

O brincar não programado caracteriza-se como o brincar livre, em que as crianças constroem seu próprio mundo e os brinquedos tornam-se as ferramentas que contribuem para esta construção. São com essas ferramentas que elas começam a desenvolver sua criatividade e sua habilidade, enriquecendo, desta forma, sua sociabilidade. Elas tornam indivíduos aptos a exercerem suas capacidades intelectuais e emocionais e a integrar-se ao ambiente social bem mais preparadas para os desafios da vida adulta.

O brincar é um elemento essencial na vida das crianças, pois é brincando que elas expressam sua imaginação e criatividade, possibilitando a recriação dos contextos por parte das crianças. Adultos e crianças como parceiros, brincam e aprendem, através das mediações com o outro que ensina e faz junto, numa construção de signos, significados, visões de mundo, apropriando-se e construindo ao mesmo tempo, os diversos bens culturais através de lembranças de adultos que brincaram quando crianças, novas brincadeiras relembradas, aprendidas e inventadas, demonstrando que elas são de todos aqueles que ousarem tornar-se crianças também.

O brinquedo estimula a inteligência provocando o desenvolvimento da criatividade, possibilitando o exercício de concentração, de atenção e de engajamento. É um convite à brincadeira, proporcionando desafios e motivação. O prazer proporcionado pelos brinquedos deverá ser transposto para a educação, mas calcado, principalmente, na atividade espontânea.

As crianças precisam superar obstáculos, precisam querer superá-los.

A ação de brincar é mais do que uma atividade sem consequência para as crianças.

Brincando, elas não apenas se divertem, mas recriam e interpretam o mundo em que vivem e interagem com este mundo, brincando, a criança aprende. Por isso, cada vez mais se recomenda que os jogos e brincadeiras ocupem um lugar de destaque no programa escolar desde a educação infantil.

Assim, explorar os significados dos brinquedos, tanto os lógicos como os afetivos, integrá-los com outras formas de atividade simbólica, principalmente, a linguagem formal, constitui-se um desafio e que desejo conquistar com a realização desse estudo.

## 1. A ORIGEM DO BRINQUEDO

Desde os tempos remotos, o brinquedo faz parte da história do homem e, segundo CUNHA (1988), os mais antigos brinquedos, como: a bola, a pipa, o arco, a roda de penas as bolas foram 'impostos' às crianças como objetos de culto, e somente mais tarde,

devido à força de imaginação das crianças, transformados em brinquedos.

Inicialmente, esses objetos não eram invenções de fabricantes especializados, pois esses objetos eram produzidos pelas próprias famílias ou, em oficinas de artesãos - marceneiro, caldeireiro, fabricantes de vela, dentre outros.

Assim, a origem dos brinquedos está relacionada às transformações históricas e sociais, como também às modificações dos instrumentos de trabalho, ao longo da evolução do processo produtivo, passando a exigir do homem, o manuseio diversificado e detalhado desses objetos, contribuindo assim, para a ampliação de suas capacidades, por meio de técnicas, cada vez mais aprimoradas.

Os primeiros brinquedos datam de 6500 anos atrás – as bolas de fibra de bambu usadas pelas crianças do Continente Africano. Na Grécia Antiga e no Império Romano, os brinquedos mais comuns eram os barquinhos e as espadas de madeira, utilizados pelos meninos e as bonecas, pelas meninas. Durante a Idade Média, os fantoches eram brinquedos bastante usados, porem, de forma mais específica, uma pequena parcela da sociedade – a nobreza.

Com o advento do capitalismo comercial ou mercantil (século XVIII), o brinquedo passou a ser comercializado com fins lucrativos. A partir daí, esses objetivos começam a se afastar da sua origem. A fabricação de brinquedos em série provocou um aumento significativo desses objetos, tornando possível a sua aquisição por um número maior de pessoas.

Na atualidade, a criança tem à sua disposição, uma grande quantidade de brinquedos, das mais variadas formas e tamanhos. No entanto, ainda existem aqueles que defendem a necessidade do resgate dos brinquedos tradicionais – bolas de meias e de gude, bonecas de pano e de papel, pois, "[...] além de fazerem parte da cultura da infância, podem estimular a criatividade, a coordenação motora, a imaginação, a percepção visual, auditiva e tátil e a concentração". (MOURA, 2008, p. 01).

Tais elementos consistem em aspectos essenciais aos processos de socialização e de aprendizagem da criança e, segundo as perspectivas pedagógicas atuais que é durante uma brincadeira, que a criança, ao mesmo tempo em que se diverte, aprende e amplia as suas relações sociais.

Essas ações são mais significativas quando mediadas pelos adultos (pais e professores) que direcionam suas intervenções para esses fins, com vistas à "[...] integrar lazer e aprendizagem que contribuam para o desenvolvimento simbólico, a imaginação, o criatividade, o raciocínio lógico e a autoestima da criança." (OLIVEIRA, 1990, p. 15).

Dessa forma, o prazer proporcionado pelos brinquedos nas atividades escolares deve estar calcado, inicialmente, nas atividades que suscitem a construção e aquisição desses atributos psicossociais e sensório motores, a partir da valorização das ações espontâneas da criança e da relação dialógica que estabelece com os seus pares, vivenciando situações adversas e superando obstáculos, de maneira mais segura e criativa, como afirma Fernandez (1990) que é brincando, que se descobre a riqueza da linguagem e se aprende.

## 2. O BRINQUEDO NA VISÃO DE VYGOSTSKY E DE PIAGET

O ato de brincar - a brincadeira não é um mero entretenimento, pois esta contribui, significativamente para o desenvolvimento social e cognitivo da criança. Dessa forma, brincar é mais do que uma atividade sem consequência para a criança, pois, brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive e interage com o mesmo.

Vygotsky, (1986) e Piaget (1976) afirmam que as atividades lúdicas têm fundamental importância na educação, principalmente na educação infantil. Assim, o brincar desempenha uma função muito importante para a criança em formação e no entendimento ou compreensão do mundo e do seu desenvolvimento, contribuindo para que essa possa assimilar comportamentos que irão vivenciar na vida adulta.

Vygotsky (1986), a partir da concepção sócio-histórica relativa do processo de desenvolvimento humano considera que esse processo ocorre ao longo da vida e que, as funções psicológicas superiores: "[...] controle consciente do comportamento, atenção e lembrança voluntária, memorização ativa, pensamento abstrato, raciocínio dedutivo, capacidade de planejamento, etc." (REGO, 2001, p. 02), cujo sujeito é um interativo, por meio das interações sociais que, por sua vez, se constituem as formas privilegiadas de acesso as mais variadas informações.

Segundo essa concepção, o ato brincar consiste em uma atividade social, específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos, por meio do faz- de-conta. É uma atividade humana criadora na qual, a imaginação, a fantasia e a realidade interagem, na produção de novas interpretações, de expressão e de ação, pelas crianças, como também, de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Para este autor,

[...] a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um

jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe da boneca e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal. (VYGOTSKY, 1989, p. 124).

Vygotsky (1986) destaca também que, uma das funções básicas do brincar é permitir que a criança aprenda a elaborar e resolver situações conflitantes que vivencia no seu cotidiano. Para tanto, a criança deverá usar, continuamente, a observação, a imitação e a imaginação, como práticas preponderantes ao seu desenvolvimento físico e mental da criança, pois: " [...] é brincando, ela experimenta, descobre, inventa, aprende e adquire habilidades." (REGO, 2001, p.06), que se constituem em ações que contribuem para que a construção e/ou ampliação da curiosidade, da autoconfiança, da autonomia, da linguagem, da concentração e da atenção da criança.

Vygotsky, citado por Rego (2001), classifica o brincar em três fases. Na primeira fase, a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas, cujo ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. À terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas. Essas fases de desenvolvimento oferecem um suporte determinado para o desenvolvimento da criança, produzindo um novo significado à brincadeira, de cunho significativo e simbólico.

O jogo infantil é considerado por Vigotsky (1988), uma forma de atuar sobre a zona de desenvolvimento proximal, pois através do mesmo, a criança consegue desempenhar funções que ainda não domina na sua vida concreta. A brincadeira, mesmo sem a manipulação do objeto - brinquedo é um momento de apropriação pela criança do mundo adulto e que pode ser realizado como qualquer outra prática social. É brincando que a criança desenvolve sua inteligência e sua sensibilidade. As situações-problema contidas na manipulação dos brinquedos fazem a criança crescer por meio da procura de soluções e de alternativas para os conflitos existentes.

Vale ressaltar que a brincadeira pode se tornar satisfatória quando o uso dos brinquedos busca as tendências imaginárias. A criança se socializa através da integração com o objeto e o ambiente cultural que a rodeia, assimilando os seus códigos. O brinquedo torna- se o objeto mediador da comunicação entre a sociedade e a criança. O apoio também do brinquedo e brincadeiras é importante e favorece a construção dos valores de formação do indivíduo, pois, ao mesmo tempo em que brinca, a criança está aprendendo de maneira prazerosa e significativa, propiciando meios que venham ajudá-lo psicologicamente.

A criança se socializa através da integração com o objeto e o ambiente cultural que a rodeia, assimilando os seus códigos. O brinquedo torna-se o objeto mediador da comunicação entre a sociedade e a criança.

Piaget (1996) afirma que o desenvolvimento da criança acontece, a partir das atividades lúdicas Para ele, a criança precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilibração com o mundo, contribuindo para que seja possível identificar à sua maneira de assimilar (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e acomodar (mudar a si mesmas para adaptar-se com o meio), deverão ser sempre através do jogo.

Piaget (1996) acreditando que o brincar é essencial na vida da criança, destaca que tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos, porque:

[...] o brincar oferece à criança a oportunidade de assimilar o mundo exterior às suas próprias necessidades, sem precisar muito de acomodar realidades externas". O autor considera o jogo como um fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo. (1978, p.63).

O estudioso acredita também que o processo de desenvolvimento do sujeito ocorre ao longo de sua vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo desta vida e que, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprende no brincar com as regras do jogo.

Nessa atividade, o conhecimento não deriva da representação de fenômenos externos, mas sim, da interação da criança com o meio ambiente. O processo de acomodação e de assimilação é meio pelo qual a realidade é transformada em conhecimento.

Piaget (1996) fala do jogo simbólico, momento em que a criança recria a realidade - atividade social, com contexto cultural e social. Ao ver o brinquedo, a criança é tocada pela sua proposta, reconhece algumas coisas, descobrem outras, experimenta e reinventa, analisa, compara e cria. Sua imaginação se desenvolve e sua habilidade também, enriquecendo seu mundo interior, tem mais coisas a comunicar e cada vez mais pode participar do mundo que a cerca, suavizando o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança.

Piaget considera que o desenvolvimento humano se processa, em quatro períodos que se caracterizam por "aquilo que o

indivíduo consegue fazer melhor, no decorrer das diversas faixas etárias ao longo do seu processo de desenvolvimento". (FURTADO, 1999, p. 27). Esses períodos se referem à evolução humana referente às ações Sensório-motoras (período sensório-motor - 0 a 2 anos); pré-operacionais (período pré-operacional- 2 a 7 anos); operações concretas ( 7 a 11/12 anos) e operações formais (11/12 anos em diante)

No Período Sensório-motor, a atividade cognitiva baseia-se, principalmente, na experiência imediata através dos sentidos em que há interação com o meio, esta é uma atividade prática. Na ausência de linguagem para designar as experiências e assim recordar os acontecimentos e ideias, as crianças ficam limitadas à experiência imediata, significando que quase não existe nada entre a criança e o meio, pois a sua organização mental está em estado bruto.

Durante o Período Pré-operacional, a criança já é capaz de representar as suas vivências e a sua realidade, através de diferentes significantes, dentre esses, os jogos e brincadeiras, onde o que predomina é a assimilação, consistindo no estágio em que se reorganiza verdadeiramente o pensamento do sujeito.

No Período das Operações Concretas, o desenvolvimento emerge do pensamento prélógico para as soluções lógicas de problemas concretos vivenciados pela criança. As transformações consistem em operações que conduzem às transformações reversíveis para que, posteriormente, se revertam em imersões, se constituindo em uma fase de transição entre as ações e as estruturas lógicas mais gerais.

É no Período Operatório Formal que a criança realiza raciocínios abstratos, não recorrendo ao contacto com a realidade e, a criança deixa o domínio do concreto para passar às representações abstratas. Nesse estágio, a criança desenvolve a sua própria identidade, podendo haver, neste período problemas existências e dúvidas entre o certo e o errado, como também manifesta outros interesses e ideais que defende segundo os seus próprios valores e naquilo que acredita. Essas fases de desenvolvimento destacam as formas diferenciadas da organização mental que possibilitam as diferentes maneiras do indivíduo relacionar-se com a realidade em que vive.

## 3. O BRINQUEDO NO COTIDIANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico tem grande importância para o desenvolvimento integral da criança, constantes estudos defendem sua aplicação e seu vínculo ao processo educativo pode ser verificado ao longo dos registros de nossa história. Diversos são os autores que desde a antiguidade ressaltam as qualidades educativas que o brincar, por seus atributos, tem a propriedade de alcançar, os PCN's faz o seguinte enfoque.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta. A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não-brincar. (1998, p.13)

Vive-se, na atualidade, em uma sociedade em que; o brincar das crianças não é o que existe de mais importante no elenco de preocupações que os adultos têm com relação a elas, ou de expectativas que criam acerca de suas vivências escolares, na educação infantil, em alguns casos, os pais são os primeiros a expressar insatisfação quando percebem que a criança tenha brincado durante o período de aula.

Eles expressam uma satisfação maior com as tarefas e os trabalhos que possam ser desenvolvidos pelas crianças do que com as manifestações advindas dos brinquedos, ou das atividades nas quais as manifestações lúdicas se encontram mais presentes, uma vez que, de certa maneira, situações permeadas de ludicidade não lhes soam como produtivas, tampouco como ferramenta de preparação de seus filhos para o futuro. A partir dessa forma de compreensão, o brincar é compreendido, na sociedade, como perda de tempo.

Para esses pais o aprendizado assim como o desenvolvimento das crianças deve estar vinculado a um fazer incessante, por meio do qual a criança execute intermináveis tarefas, tendo o caderno repleto de exercícios e atividades, o que lhes proporciona, de certa forma, uma sensação de tranquilidade com relação à formação educacional dos filhos. Tudo isso por não ter conhecimento do verdadeiro emprego do lúdico no cotidiano escolar da educação infantil

Os PCNs ressaltam como lúdico contribui com o aprendizado, assim conceitua o termo:

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 forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação

e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (1998, p. 14)

Observa-se que o lúdico deve ter caráter espontâneo e desvinculado de um fazer produtivo. O brinquedo propõe, além do mais, um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. O brinquedo, sendo representado por um material, é sempre objeto suporte de uma brincadeira, exercendo a função de estimulante para fazer fluir o imaginário infantil. Nesse sentido, não tem o brinquedo a necessidade da industrialização, uma vez que, para a criatividade da criança, brincadeira representa a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica e, Brincar e uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. [...] amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papeis sociais. RCNEI, 1998, vol. 2, p.22)

A ludicidade tem importância, pois aqui percebemos que a ela facilita à aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social, a construção do conhecimento, a comunicação e a expressão, sendo ela uma necessidade do ser humano que não deve ser observada simplesmente como uma brincadeira ou diversão qualquer.

É na sala de aula que as crianças constroem a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído, como também, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a realidade em que esta inserida.

Dessa forma, cabe aos educadores oportunizar o crescimento da criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente que estimule as interações sociais e a imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa.

Quando brinca, a criança cria uma situação imaginária. A situação imaginária pode ser considerada como uma característica definidora do brinquedo em geral, pois ela já contém regras de comportamento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo oportunizou a compreender que é necessário garantir o direito da criança de brincar identificando que o professor promova um espaço acolhedor que garanta essas interações e investigações de maneira planejada e que o brincar contribua de forma significativa para o desenvolvimento socioafetivo e cognitivo da criança, pois, quando estão desenvolvendo essa atividade, a criança expressa sentimentos de formas variadas, por meio de desenhos, modelagens, falas, músicas e do brincar livre. O professor, ao observar as crianças brincando, também aprende que brincar é um recurso pedagógico que contribui para o desenvolvimento físico, afetivo e intelectual das crianças.

A ludicidade pode ser um caminho para se resgatar a socialização e a integração da criança com o seu contexto, sua afetividade e sua cognição, pois, quando as crianças têm oportunidade de brincar, individualmente ou em grupos, elas vivem uma experiência única brincando, elas negam o empirismo tão presente e tão comum nos adultos.

## REFERÊNCIAS


ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis:

Vozes, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil : conhecimento de mundo, volume 3. Brasília : MEC/ SEF, 1996 .

. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, 1998

CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

ENCICLOPÉDIA WIDIPÉDIA. Disponível em http//www.enciclopédia com.br. Acesso em 07 de abril de 2009.

FERNANDEZ,Alicia. A inteligência aprisionada. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

FURTADO, Odair et al. Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia. 13.ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida,. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, ed. Cortez, 1999.

LEONTIEV, Alexis N. A brincadeira é a atividade principal da criança pequena.

Fundação Roberto Marinho. Professor da Pré-Escola. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

MACEDO, Lino. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOURA, Selma. O resgate de brinquedos tradicionais da infância. In: Revista Paulista de Educação Física, março-2008. Disponível em http://www.usp.br/eef/rpef/. Acesso em 10/04/2009.

OLIVEIRA, Paulo Sales. O que é brinquedo. São Paulo: Brasiliense. 1990.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. A Psicologia da Criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação. 12 ed.

Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

ROCHA, M. Sílvia P. M. L.. O real e o imaginário no faz-de-conta: questões sobre o brincar no contexto da pré-escola. In GOES, M.C.R., SMOLKA, A.L.B. A significação nos espaços educacionais - interação social e subjetivação. Campinas- S.P.: Papirus, 1997

SANTOS, S. Santa Marli Pires (Org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

VIGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1986.