

**FACULDADE VALE DO CRICARÉ
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

VANESSA DOS REIS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO
INTEGRAL DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

SÃO MATEUS-ES

2021

VANESSA DOS REIS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO
INTEGRAL DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dissertação apresentado à Faculdade Vale do
Cricaré como requisito para obtenção do título de
Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação.

Orientadora: Profª Drª Katia Gonçalves Castor

SÃO MATEUS-ES

2021

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Faculdade Vale do Cricaré – São Mateus – ES

S237i

Santos, Vanessa dos Reis.

A importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil / Vanessa dos Reis Santos – São Mateus - ES, 2021.

71 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2021.

Orientação: prof^a. Dr^a. Kátia Gonçalves Castor.

1. Educação infantil. 2. Metodologias de ensino. 3. Brincadeiras. 4. Presidente Kennedy – ES. I. Castor, Kátia Gonçalves. II. Título.

CDD: 371.337

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES

VANESSA DOS REIS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO
INTEGRAL DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré (FVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovada em 26 de agosto de 2021.

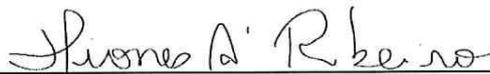
COMISSÃO EXAMINADORA



Profa. Dra. Kátia Gonçalves Castor
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)
Orientadora



Profa. Dra. Márcia Moreira de Araújo
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)



Prof. Dr. Diones Augusto Ribeiro
Instituto Federal do Espírito Santo - IFES

AGRADECIMENTOS

Nesses anos de Mestrado, de muito esforço e empenho, gostaria de agradecer a algumas pessoas que me acompanharam e foram fundamentais para a realização de mais este sonho, por isso expresso, aqui, através de sinceras palavras, um pouquinho da importância que elas tiveram, e ainda têm, nessa conquista.

Primeiramente, agradeço a Deus, que me deu a oportunidade de ser contemplada com uma bolsa de estudo, me fez corajosa, me deu força, saúde para seguir em frente.

Agradeço à minha família, que muito me apoiou, minha irmã Andressa, que orava e jejuava por mim, meu esposo Antônio Carlos, meu filho Yuri, que me apoiavam nas horas difíceis em que eu queria desistir

Minha Professora e orientadora Dr^a. Kátia Gonçalves Castor, gostaria de dizer que existem pessoas que a gente conhece e outras que Deus nos apresenta e você foi Deus que me apresentou, te agradeço pela paciência e comprometimento.

À professora Dr^a. Márcia Moreira de Araújo e ao professor Dr. Diones Augusto Ribeiro, por fazerem parte deste momento tão importante da minha vida.

Agradeço às minhas colegas, Liciane, Márcia, Eliane por todas as vezes que tiraram um tempinho para me ouvir e até mesmo ouvir o meu choro de desespero e de angústias.

Aos mestres da Faculdade Vale do Cricaré, pela dedicação nas aulas.

Agradeço a todos vocês e dizer que Deus os abençoe sempre.

Gratidão!

RESUMO

SANTOS, Vanessa dos Reis. **A importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil.** 2021. 71 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus (ES), 2021.

A presente pesquisa tem como objetivo principal investigar a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil. Ela se justifica pelo fato do brincar ser uma atividade de suma importância ao desenvolvimento infantil. Através da brincadeira a criança constrói o conceito necessário para compreender a si própria e o mundo a sua volta, além de permitir a sua autonomia e reconhecer o valor do brincar, compreendendo seus propósitos e contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem infantil nos seus diferentes aspectos. Ao longo da pesquisa, são apresentadas produções acadêmicas que, de alguma forma, contribuam para consolidar a pesquisa, bem como revisão bibliográfica, utilizando em seu referencial teórico pesquisadores como Vygotsky (1996), Piaget (1979), Kishimoto (2012), entre outros estudiosos que enfatizam a função e importância do lúdico na formação da criança. A pesquisa está pautada em um estudo exploratório que visa compreender, estudar, pesquisar e abordar a relevância do uso das propostas educativas dos professores do CMEI “Menino Jesus”, do município de Presidente Kennedy-ES. Foi elaborada uma cartilha, enquanto proposta para o Produto Educacional sendo um documento norteador sobre a prática do brincar como ferramenta importante para desenvolvimento da criança na Educação Infantil, a ser distribuída aos professores do CMEI “Menino Jesus”, no município de Presidente Kennedy.

Palavras-chave: Brincar. Brincadeiras. Educação Infantil.

ABSTRACT

SANTOS, Vanessa dos Reis. **The importance of playing for the integral development of children in Early Childhood Education.** 2021. 71 f. Dissertation (Master's Degree) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus (ES), 2021.

The main objective of this research is to investigate the importance of playing in the integral development of children in Early Childhood Education. It is justified by the fact that playing is an activity of paramount importance to child development. Through playing, the child builds the necessary concept to understand himself and the world around him, in addition to allowing his autonomy and recognizing the value of playing, understanding its purposes and contributions to child development and learning in its different aspects. Throughout the research, academic productions will be presented that, in some way, contribute to consolidate the research, as well as a bibliographical review using in their theoretical framework researchers such as Vygotsky (1996), Piaget (1979), Kishimoto (2012), among other scholars that emphasize the role and importance of play in the child's education. The research is based on an exploratory study that aims to understand, study, research and address the relevance of using the educational proposals of the CMEI teachers “Menino Jesus” in the municipality of Presidente Kennedy – ES. A booklet will be prepared as a proposal for the Educational Product, as a guiding document on the practice of playing as an important tool for child development in Early Childhood Education, to be distributed to CMEI teachers “Menino Jesus”, in the city of Presidente Kennedy.

Keywords: Playing. Games. Early Childhood Education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
2.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	16
2.2 A HISTORIA DO BRINCAR NA EVOLUÇÃO DA CRIANÇA.....	21
2.3 A TEORIA DE PIAGET E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	23
2.4 A IMPORTÂNCIA DE VYGOTSKY NA PRÁTICA DAS BRINCADEIRA	25
2.5 EXPERIÊNCIAS DO COTIDIANO ESCOLAR E AS BRINCADEIRAS COMO PROJETO EDUCATIVO	28
3 METODOLOGIA	30
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	30
3.2 SUJEITOS E LOCUS DA PESQUISA.....	31
3.2.1 Sujeitos da pesquisa	31
3.2.2 Lócus da pesquisa	31
3.3 PRODUÇÃO DE DADOS E INSTRUMENTOS DE ANÁLISE	31
3.4 INTERVENÇÕES PARA PRODUÇÃO DE DADOS	32
4 ANÁLISE DOS DADOS	33
5 PRODUTO EDUCACIONAL: ELABORANDO GUIA DIDÁTICO	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43
APÊNDICE	48
APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA.....	48
APÊNDICE B - RODA DE CONVERSA	49
APÊNDICE C - PRODUTO EDUCACIONAL.....	51

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa procura apresentar a importância do brincar na Educação Infantil como um elo, mostrando que a brincadeira alavanca o desenvolvimento integral da criança construindo, assim, habilidades e atitudes favoráveis à aprendizagem.

Brincar faz parte de todo processo de aprendizagem humana, desde a infância até a idade adulta. Notadamente, o brincar independente da idade, se enquadra entre o objeto de conhecimento e a aprendizagem, auxiliando os educandos a terem conhecimentos sólidos e contínuos. Dessa forma, em sala de aula é muito propício para o aprendizado.

Podemos dizer que brincar é o ato de movimentar-se e é de grande importância biológica, psicológica, social e cultural, pois é através dos movimentos que as pessoas interagem com o meio ambiente, relacionando-se com os outros, aprendendo sobre si, seus limites, resolvendo problemas.

De acordo com Oliver (2012), brincar é inventar, interagir, imaginar com o outro. Essa ação não apenas desenvolve o lado motor da criança, mas também promove a socialização e a exploração do mundo. Representa um direito das crianças e, por meio de atividades recreativas, elas imitam aspectos da vida adulta para explorar e compreender seu interior. No entanto, o brincar tem uma função divertida e educativa.

Dada a importância ao ato de brincar, para o desenvolvimento integral da criança, sabemos do significado das brincadeiras e brinquedo na Educação Infantil.

Associado à educação, o lúdico desempenha o papel de recurso pedagógico, e sua função é apoiar o processo ensino-aprendizagem e facilitar a assimilação dos conteúdos. A contribuição dos jogos e brincadeiras para a construção do conhecimento, a partir da sua utilização no processo ensino-aprendizagem é grande, principalmente nas classes primárias, sua eficácia e eficiência ainda são discutidas no ambiente escolar.

O professor constrói seu conhecimento ao longo de sua trajetória profissional e, embora tenha aspectos e características diferentes em cada etapa, é preciso evidenciá-lo à medida em que se torna um recurso que norteia sua prática pedagógica, pois pensa/cria teoria a partir da prática educativa, levando em consideração a atenção ao seu conhecimento e experiência profissional não

significa necessariamente que o papel da teoria na criação do seu conhecimento seja negado (SILVA, 2012).

A escolha pela temática se justifica pelo fato de o brincar ser uma atividade de suma importância ao desenvolvimento infantil. Através dele a criança constrói conceitos necessários para compreender a si própria e ao mundo à sua volta, a autonomia de brincar permite a ela trazer para dentro do universo do lúdico, objetos ou fenômenos condizentes com sua realidade, reconhecendo o seu valor, compreendendo seus propósitos e contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem infantil nos seus diferentes aspectos.

De acordo com Oliveira (2011), o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através da brincadeira a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

No decorrer da pesquisa, nos deparamos com Moraes (2014, p. 15) afirmando que “Piaget é um dos primeiros a conciliar o uso dos brinquedos no desenvolvimento infantil. Para o autor, brinquedo é sinônimo de infância e a criança encara-o como sua elementar ferramenta de trabalho”. Podemos constatar, portanto, que Moraes (2014) relata a importância das atividades como cuidar, brincar e dialogar. Nesse contexto, a pesquisa traz a seguinte problemática: de que maneira as brincadeiras são trabalhadas no espaço escolar e afetam a criança nesse espaço/tempo? Como identificar os aspectos cognitivos do ato de brincar (o lúdico presente no universo escolar) na prática docente do (a) educador(a) na E.I.?

O objetivo geral deste estudo é: investigar a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil.

Como objetivos específicos, buscamos: compreender as relações entre o brincar, a ludicidade e o desenvolvimento infantil; refletir sobre os benefícios do brincar na evolução social das crianças; observar nas turmas da Educação Infantil da escola, como é realizada a prática do brincar pelas professoras; e elaborar uma cartilha enquanto proposta para o Produto Educacional que se configura como um documento norteador sobre a prática do brincar como ferramenta importante para

desenvolvimento da criança na Educação Infantil, a ser distribuída aos professores do CMEI “Menino Jesus”, no município de Presidente Kennedy.

Este estudo se justifica pelo fato de entender que o recurso lúdico é uma atividade de suma importância ao desenvolvimento infantil e que precisa permear o planejamento e a prática docente.

A metodologia de pesquisa abordou, inicialmente a bibliográfica, em que autores foram consultados em livros, de forma digital, e artigos e outras dissertações e teses que pudessem respaldar as ideias elencadas. Seguidamente, optamos pela pesquisa exploratória, com base em entrevistas e roda de conversa realizadas com docentes do CMEI “Menino Jesus”, localizado no município de Presidente Kennedy-ES.

Esta dissertação está estruturada em 5 capítulos, de maneira a que descreva aspectos pertinentes ao tema. A primeira é esta introdução, que apresenta de forma singular cada um dos elementos.

O segundo é a Fundamentação Teórica, que se vale da revisão bibliográfica, da importância do brincar na Educação Infantil, da história do brincar na evolução da criança, abrange a teoria de Piaget e a brincadeira na EI, retrata a relevância de Vygotsky na prática das brincadeiras e traz experiências do cotidiano escolar e as brincadeiras como projeto educativo.

O terceiro descreve e apresenta informações e dados coletados na metodologia, como tipo de pesquisa, sujeitos e locus da pesquisa, produção de dados e instrumentos de análise e interpretações para produção de dados.

O quarto capítulo envolve a análise dos dados e o quinto apresenta o Produto Educacional que advém das ideias a partir da pesquisa, fomentado da necessidade de gerar mudanças significativas para a escola.

Finalmente são tecidas as considerações finais e as referências consultadas. Os apêndices se configuram como evidências de contextos realizados na pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica está dividida em duas partes. A primeira apresenta relato de produções acadêmicas que, de alguma forma, tenham contribuído para consolidar nossa proposta de pesquisa ou que tenham cumprido o papel de inspirar este estudo.

Nesse sentido, optamos pela utilização de descritores que consideram as brincadeiras infantis, o brincar, a infância e a aprendizagem para a realização desta pesquisa, consultados no banco de dados da Coordenação para o Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Na segunda parte será apresentado o referencial teórico embasado em estudiosos como Piaget (1979), Zanluchi (2005), Souza (2015), Carvalho (2016), Kishimoto (1999), Vygotsky (1991) dentre outros.

A pesquisa documental, também utilizou o banco de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Esta pesquisa foi realizada tanto na Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) quanto na BDTD, em 2018-2020 e apresenta um volume relevante de pesquisas abordando os temas, conforme apresentado nos Quadros 1 e 2:

Quadro 1 - O quantitativo geral encontrado na BDTD de acordo com o descritor

Descritores	BDTD (Banco eletrônico) Total de Pesquisas Encontradas	BDTD (Banco eletrônico) Registros de Doutorado e Mestrado	PERÍODOS 2018 a 2020
A importância do brincar	302	302	64
Desenvolvimento motor	809	158	158
Educação infantil	5.967	5.967	1.167
Escola Pluridocente	3	3	0

Fonte: Elaborado pela autora. Disponível em <<http://bdttd.ibict.br/>>. Acesso em: 27 jan. 2021.

Quadro 2 - O quantitativo geral encontrado na CAPES de acordo com o descritor

Descritores	CAPES (Banco eletrônico) Total de Pesquisas Encontradas	CAPES (Banco eletrônico) Registros de Doutorado, Mestrado e Mestrado Profissional	PERÍODOS 2018 a 2020
Brincadeiras infantis	340	340	44
Ludicidade	355	355	102
Infância	31.707	31.707	5.571
Aprendizagem	34.658	34.658	11.888

Fonte: Elaborado pela autora. Disponível em <<http://bancodeteses.capes.gov.br/>>. Acesso em: 27 jan. 2021.

Para a pesquisa BDTD, os seguintes descritores foram filtrados entre 2018 e 2020: “A importância do brincar”, “Desenvolvimento motor” e “Ludicidade na educação infantil”, que foram usados após a análise dos títulos, resumos e palavras-chave das teses e dissertações como base para esta revisão literária. Além da extensa literatura listada nas referências, destacam-se três artigos científicos mais detalhados, apresentados no Quadro 3:

Quadro 3 - Pesquisas selecionadas para a pesquisa bibliográfica

TÍTULO	AUTOR	CATEGORIA	ANO DE PUBLICAÇÃO	ORIGEM
Sete dias de brincadeiras: a criança e seu brincar na Educação Infantil.	Jéssica dos Santos Palmeira	Dissertação	2018	Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica - PPGEEB, da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).
A psicomotricidade na Educação Infantil: um olhar sobre o desenvolvimento global das crianças	Maria Izabel da Silva Félix; Gilcerlandi a Pinheiro Almeida Nunes Melo	Artigo científico	2019	. Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).
Mostra lúdica cultural na educação infantil: uma possibilidade integradora no registro e documentação pedagógica	Sintia Otuka Rossi	Dissertação	2020	Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica da Universidade Estadual Paulista (UEP)

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

A dissertação intitulada “Desenvolvimento Psicomotor de Alunos da Educação Infantil”, de Jéssica dos Santos Palmeira, tem como objetivo principal a criança e seu brincar na Educação Infantil, buscando compreender o significado e a relação do brincar para o desenvolvimento infantil.

Segundo a autora, ao se refletir sobre a educação infantil, notamos que as crianças são a essência dessa situação, mas cabe ressaltar que as pesquisas, em torno dessa realidade, sempre estiveram focadas no ponto de vista do professor,

portanto, a atenção às crianças é muito importante. Olhando para trás, para a criança no estudo e mudando sua aparência, isso pode compreender o seu crescimento.

As abordagens dos trabalhos de Palmeira (2018) estão relacionadas à proposta da educação lúdica, visto que o brincar é um tema bastante debatido no contexto escolar e principalmente no contexto da educação infantil, sendo parte da vida da criança. Na teoria de Piaget, o jogo é entendido como o jogo dos nomes. Assim, segundo Piaget (1979, p. 121) “há simplesmente assimilação à própria atividade, ou seja, utilização do fenômeno para o prazer de atuar, que é o que o jogo consiste”.

De acordo com Piaget (1999b), a criança realiza uma determinada ação exterior ou interior, quando provocada por uma necessidade, essa corresponde sempre ao aparecimento de um desequilíbrio.

Nesse sentido,

Ela existe sempre quando qualquer coisa fora de nós ou em nós (nosso organismo físico ou mental) se modificou, tratando-se então, de um reajustamento da conduta em função desta mudança. Como por exemplo a fome e a fadiga provocarão a busca pelo alimento ou repouso (PIAGET, 1999b, p. 16).

Para Piaget (1999b) a prática lúdica é o berço obrigatório das práticas intelectuais da criança, ficando indispensável à prática educativa.

O autor traz a ideia de que quando a criança brinca, assimila o mundo, podemos afirmar que a sua prática é altamente necessária para o seu bom viver com aprendizagem e o desenvolvimento. É na brincadeira que a criança vive as suas situações de perigo, de aflição, de realização, de imaginações simbólicas.

A pesquisa de Freire (1997) sobre o brincar dialoga com nossa investigação em relação à ludicidade no brincar e sua relação com a escola. Assim, ressalta o autor:

A criança é uma especialista em brinquedo, que ela chega à escola provida de um conhecimento inegável. Não vejo procedimento mais sensato por parte da escola que, de início, levar em conta esse conhecimento como ponto de partida do programa escolar (FREIRE, 1997, p. 219).

Desta forma, entende-se que a ludicidade do brincar está intimamente interligada ao jogo simbólico, este que faz parte da vivência de praticamente toda criança, seja individualmente ou em grupo,

O jogo simbólico individual pode, também, de acordo com a ocasião, transformar-se em coletivo com a presença de vários participantes. A maior parte dos jogos simbólicos implica movimentos de atos complexos, que podem ter sido, anteriormente, objeto de jogos de exercício sensório-motor isolados. Esses movimentos são, no contexto do jogo simbólico, subordinados à representação e à simulação que devem predominar na ação (KISHIMOTO, 2012, p. 60).

A autora garante que os jogos são ações realizadas pelas crianças ao mergulhar no mundo mágico do jogo e cooperam para a construção do conhecimento infantil. Nessa perspectiva, as brincadeiras são muito positivas para o desenvolvimento geral dos infantes, pois os tornam mais flexíveis e buscam alternativas de ação, processo que tem impacto positivo nos aspectos físicos, morais e sociais.

A brincadeira, conforme Kishimoto (2012), é a ação que a criança realiza ao consolidar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podendo dizer que é o lúdico em ação. A autora assegura que todo jogo infantil é educacional, até mesmo o jogo livre, pois desempenha um importante papel no desenvolvimento da criança.

Em relação à coordenação motora, passamos a analisar a produção acadêmico-científica de Maria Izabel da Silva Félix e Gilcerlandia Pinheiro Almeida Nunes Melo, que traz em seu título as “A psicomotricidade na Educação Infantil: um olhar sobre o desenvolvimento global das crianças”.

Neste trabalho, Félix e Melo (2019) enfatizam que o objetivo geral foi estudar a utilização das habilidades psicomotoras como ferramenta para promover o desenvolvimento global das crianças na educação infantil, bem como promover a reflexão sobre o conceito de habilidades psicomotoras e sua relação com o desenvolvimento infantil, bem como apresentar procedimentos para trabalhar a psicomotricidade, compreendendo o papel do educador no planejamento e uso das habilidades psicomotoras.

A pesquisa das autoras está vinculada aos estudos de Maluf (2008), quando afirmam que, por meio da educação psicomotora, é possível desenvolver uma boa aprendizagem que é uma educação global associada aos aspectos afetivos, sociais, intelectuais e motores da criança, ocorrendo, assim, uma expansão de habilidades, levando ao desenvolvimento motor.

Vale ressaltar que a Associação Brasileira de Psicomotricidade define a psicomotricidade como:

[...] a ciência que tem como objeto de estudo o homem através do seu corpo

em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo. Está relacionada ao processo de maturação, onde o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas. É sustentada por três conhecimentos básicos: o movimento, o intelecto e o afeto (ABP, 1980, n. p.).

Nesse sentido, as habilidades psicomotoras podem ser entendidas como uma metodologia educacional que, a partir do corpo em movimento, constitui uma ferramenta de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento integral da criança. Mas, para isso, é necessário que essa ferramenta seja aplicada visando as potencialidades existentes em cada uma delas.

Nesse contexto, Maluf (2008) afirma que os elementos básicos, condições mínimas indispensáveis para uma boa aprendizagem, constituem-se na estruturação da educação psicomotora.

Trata-se de uma educação global que, associada aos potenciais afetivos, sociais, intelectuais e motores da criança, amplia as possibilidades do uso significativo de seus gestos e posturas corporais, desenvolvendo assim a sua motricidade. A educação psicomotora, isto é, o trabalho com os movimentos de forma intencional, torna-se primordial no cotidiano das práticas educacionais da Educação Infantil (MALUF, 2008, p. 25).

Segundo Malinowski (2018), é possível compreendê-lo por meio da imersão no cotidiano da equipe. Portanto, a razão da escolha dessa tecnologia é que é necessário compreender os detalhes do pensamento e da ação dos educadores sobre os problemas de mensuração psicológica na educação infantil nesse espaço educacional.

Para trabalhar a psicomotricidade, é necessário aprender a utilizar as atividades físicas de forma organizada, sequencial, com um sentido único, uma estratégia muito clara para um objetivo muito preciso, que é a educação motora multifacetada da criança, que envolve saber e dominar conceitos atuais, teóricos e práticos, a pedagogia da ação física (PETRICA, 2007).

Dessa forma, com atividades simples, é possível trabalhar lateralidade, equilíbrio, consciência corporal, entre outros, todavia, para isso, é importante a clareza dos objetivos. Não há como se trabalhar de forma adequada sem uma rota a seguir.

Peçanha (2014), em sua dissertação intitulada “As concepções sobre o brincar na educação infantil e as práticas educativas: múltiplos olhares”, enfatiza que o brincar é uma forma de linguagem utilizada pelas crianças para expressar suas

emoções, sentimentos e pensamentos. Por meio da brincadeira, a criança (re)organiza sua realidade e desenvolve sua criatividade, identidade, autonomia, imitação, memória e imaginação. Através da interação e da experimentação com regras e papéis sociais, suas habilidades sociais tornaram-se cada vez mais maduras.

Sintia Otuka Rossi (2020), em sua defesa de Mestrado intitulada “Mostra lúdica cultural na educação infantil: uma possibilidade integradora no registro e documentação pedagógica”, dialoga com nosso trabalho, em relação ao descritor ludicidade. Nesse sentido, “[...] educar cuidando inclui acolher, garantir a segurança, mas também alimentar a curiosidade, a ludicidade e a expressividade infantis”. (BRASIL, 2010, p. 10).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) normatiza que a Educação Infantil deve favorecer a imersão das crianças nas mais variadas formas de linguagens e expressões, por meio de interações e brincadeiras com o propósito de assegurar os direitos de aprendizagem de conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer (BRASIL, 2018).

Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos [...] (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se, etc.) (BRASIL, 2018, p. 39).

Segundo Rossi (2020), a inserção dos pais e familiares no contexto escolar e sua integração ao processo de ensino contribuem para a melhoria da qualidade da educação e oferece oportunidades de transparência em relação ao trabalho educativo. Também trabalha em conjunto para fortalecer os laços entre os envolvidos. Segundo a autora, essa hipótese é reforçada pela BNCC ao descrever que a prática do diálogo e o compartilhamento de responsabilidades entre a educação infantil e a família são essenciais para a promoção da aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) descrevem que em qualquer experiência de aprendizagem, que seja trabalhada pelas crianças, devem ser abolidos os procedimentos que não reconheçam a atividade criadora e o protagonismo da criança pequena, que promovam atividades mecânicas e não significativas para crianças.

As propostas curriculares da Educação Infantil devem garantir que as crianças tenham experiências variadas com as diversas linguagens, reconhecendo que o mundo no qual estão inseridas, por força da própria cultura, é amplamente marcado por imagens, sons, falas e escritas. Nesse processo, é preciso valorizar o lúdico, as brincadeiras e as culturas infantis (BRASIL, 2013a, p. 93).

Após a análise dos trabalhos elencados, foram observados vários pontos de conexão com a investigação que pretendemos. Entendemos que nosso projeto de pesquisa pode ser considerado qualitativo, já que o tema possui diversas pesquisas acadêmicas com as quais pudéssemos dialogar.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar é essencial para a criança. Nessa perspectiva, do lúdico como alavanca do desenvolvimento da criança e das possibilidades, que o mesmo oferece a autoafirmação da criança como protagonista de sua própria história. Piaget (1979), um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas.

Dessa forma, a brincadeira infantil assume uma posição de prerrogativa para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com o modelo tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Ainda, o autor refere-se à brincadeira como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos.

A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

É notória, portanto, a importância da realização dessa iniciativa educacional nas instituições de educação infantil, pois, através do brincar, os alunos também podem alcançar maiores competências dentro do campo do saber, cumprindo os objetivos propostos pelo currículo escolar de maneira atrativa e prazerosa.

De acordo com Góes (2008, p. 37):

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

O desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-las.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

Zanluchi (2005, p. 91) afirma que “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia.”, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

É brincando, também, que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro. Por meio da ludicidade, ela começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança e sendo liderada e compartilhando sua alegria de brincar.

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) o aponta como um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

A educação de crianças menores de seis anos, de diferentes origens sociais, tornou-se um problema resolvido pelo educador protestante tcheco e bispo Comenius (1592-1670). Em seu livro “A escola da infância”, publicado em 1628, ele dizia que o nível inicial de educação era “pernas de mãe” e deveria ser realizado

dentro da família. Em 1637, ele desenvolveu um plano de creche, que recomendava o uso de materiais audiovisuais (como livros ilustrados) para educar as crianças (OLIVEIRA, 2011).

Segundo Oliveira (2011), Comênio¹ afirmava que:

O cultivo dos sentidos e da imaginação precedia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizadas e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais e boa racionalização do tempo e do espaço escolar, como garantia da boa "arte de ensinar", e da ideia de que fosse dada à criança a oportunidade de aprender coisas dentro de um campo abrangente de conhecimentos (OLIVEIRA, 2011, p. 37).

Materiais didáticos de modelo, como fotos, maquetes, passeios e outras atividades devem ser realizados com as crianças de acordo com sua idade, para ajudá-las a desenvolver a aprendizagem abstrata e promover a comunicação oral.

A sugestão de Montessori desviou a atenção do ato de brincar para o material estrutural das próprias atividades da criança: os brinquedos. Ela criou ferramentas relacionadas às tarefas de cuidado pessoal e educação sensorial e intelectual, como letras em movimento, letras recortadas em cartões de lixa para aprender a ler, ábaco, para aprender operações com números. São também os que valorizam a redução do tamanho dos móveis usados pelas crianças em creches e a necessidade de limitar os objetos do cotidiano para brincar na casa de bonecas (MONTESSORI, 2010).

Segundo Bujes (2001, p. 10):

Os berçários e jardins de infância foram criados depois da escola e sua aparência estava intimamente relacionada ao trabalho de maternidade fora de casa desde a revolução industrial. Devemos lembrar, no entanto, que isso envolveu também uma nova estrutura familiar, na qual o pai/mãe/filhos passaram a ser uma nova norma, diferente das famílias extensas, com poucos adultos morando no mesmo espaço, possibilitando um cuidado nem sempre concentrado na figura materna.

Deve-se enfatizar que as questões de cuidado relacionadas às faixas etárias e às necessidades das crianças não foram simplesmente ignoradas por serem importantes para o bem-estar das crianças. O cuidado ainda está presente no cotidiano das escolas de educação infantil, mas é apenas um dos aspectos a ser considerado, como demonstra Barbosa (2006, p. 24):

¹ O nome Comênio é o aportuguesamento da assinatura latina (Comenius) de Jan Amos Komensky.

Muitos dos temas fundadores da pedagogia da educação infantil nem sempre aparecem em outros campos de ensino. Um exemplo pode ser dado para ilustrar que o foco deste método de ensino é o cuidado, educação, nutrição, higiene, sono, a relação entre diferenças sociais, econômicas e culturais em diferentes períodos da infância, a relação com a família e a relação entre adultos e crianças que não falam, não andam e precisam estabelecer outras formas não verbais ou não convencionais de comunicação, a relação entre adultos e crianças na esfera pública, brinquedos e jogos, entre outros, que possam explicar as particularidades e diferenças relacionadas à educação e ao assumir cuidar da criança.

Portanto, o cuidado acabará por se tornar uma das necessidades da educação infantil, sempre respeitando a criança e suas fases de crescimento. Nesse nível de ensino, educação e assistência andam juntas.

Brincar possui características especiais como prazer, desafio, restrições, liberdade. Requer movimento, flexibilidade e tem um caráter sério para a criança, em que nada se faz de forma alguma, procurando dar o melhor de si. Por meio da brincadeira, ela aprende a viver e a formular conceitos, passando por etapas importantes de desenvolvimento. “A brincadeira é muito importante porque estimula o desenvolvimento intelectual da criança, mas ao mesmo tempo ensina, sem saber, os hábitos necessários ao seu desenvolvimento” (MALUF, 2008, p. 19).

Existem dois tipos de brincar: livre e dirigido. A brincadeira livre é conceituada por informal, geralmente no espaço familiar, passeios, comunicação, informação, descobertas, assistir TV, enfim, aquelas que, apesar de serem da iniciativa da criança, sem educação, assumem as características de considerável aprendizagem, pois utilizam os conhecimentos adquiridos anteriormente e permitem conhecer novas pessoas, se apropriar do ambiente, desenvolver uma cultura de diversão. “Quanto maior for a imaginação das crianças, maiores serão suas chances de ajustamento ao mundo ao seu redor” (CUNHA, 2001, p. 23).

Leal (2017) enfatiza que a sabedoria sobre o brincar teve como efeito um contexto histórico para a Educação Infantil. Sabemos que há séculos atrás, o brincar estava ligado à vida adulta, em festividades que as crianças estreitavam seus laços de amizade e familiares, uns com os outros, elas brincavam com e como os adultos. Discorrer sobre esse ato é algo natural, em todos os ciclos e etapas da vida do ser humano.

Essa ação é necessária para o pleno desenvolvimento da criança em sua vida escolar e pessoal. Para se chegar à situação atual, levou-se muito tempo de estudos, de registros e melhoramentos nas leis que amparam as crianças e nas

diretrizes que regem a Educação Infantil e básica. São esses caminhos que, na história do brincar, foram ganhando novas formas, conceitos e modificações necessárias para as melhorias contínuas dentro do ambiente social e cognitivo (LEAL, 2017).

Sousa (2015) enfatiza que as competências que as crianças desenvolvem durante os atos de brincadeira ou jogos são inúmeros e variados. Estas competências serão fundamentais para a vida adulta delas, e é por isso que é tão importante brincar e jogar na infância. As brincadeiras também desenvolvem a autoestima e a autoconfiança que as crianças têm em si mesmas e nas suas capacidades.

O conceito de brincar está internamente relacionado com a diversão, a exploração, a imaginação, a aprendizagem e a criatividade. São vários os autores que defendem que as crianças, quando brincam, representam o mundo à sua volta, imitam situações do dia a dia, reinventam momentos que tenham vivenciado e ainda constroem situações através da sua imaginação (SOUSA, 2015).

Carvalho (2016) enfatizou ser importante destacar que a concepção de criança, que possui, é histórica e culturalmente construída. Ao longo dos tempos, percebemos grandes contrastes em relação ao sentimento de infância. A análise das evoluções deste sentimento é feita à luz das mudanças ocorridas nas formas de organização da sociedade. A “questão da criança” deve ser compreendida, segundo uma perspectiva do contexto histórico em que está inserida.

Fortini (2018) ressalta a importante contribuição vigotskiana que traz grandes contribuições sobre a importância da cultura na formação social do sujeito. O ser humano é constituído e formado pelo contexto social e, mais especificamente, pela cultura. Sendo que, esta última está sempre em movimento, em mudança, tanto quanto a natureza, o social e a história. O mesmo autor explica que é preciso analisar o homem a partir de sua filogênese, de sua ontogênese e, também, a partir de sua cultura.

As crianças que brincam podem ser mais realizadas, espontâneas, felizes, com boa comunicação e outras características positivas que a ajudam a crescer, o que pode torná-las mais humanas, cooperativas e amigáveis. Nesse sentido, acreditamos que é necessário compreender a importância do brincar para a construção do conhecimento da educação pré-escolar, além de estudar, a importância de tê-las brincando na sala de aula, porque a maioria dos professores

(especialmente no final da educação infantil) está mais preocupada em antecipar as habilidades de alfabetização reduzindo, assim, seu espaço para brincar.

Desde o nascimento, o crescimento de cada criança está relacionado às relações sociais. Na infância, a base do desenvolvimento se estabelece nos seguintes aspectos: corpo, sociedade, movimento, emoção, cognição, comunicação, linguística, entre os quais a autonomia é o foco do desenvolvimento, se estabelece a qualquer momento, formando um todo que é o indivíduo.

Esta criança está totalmente preparada para o aprendizado ativo desde o nascimento. Com todos os motores funcionando, as crianças se aproximam do mundo com todos os seus sentidos - o mundo é um convite à experiência (WHITE, 2013, p. 8).

É possível que essa criança tenha interagido desde muito cedo. No entanto, um adulto deve prestar atenção à proibição que faz às crianças. Florêncio (2010, p. 28) apontou que

A formação pessoal e social é um campo horizontal, todas as vivências cotidianas e todas as componentes curriculares podem e devem incutir valores nas crianças, o que as fará ter consciência de que adultos capazes e autônomos vão resolvendo gradativamente certas situações que vão surgindo na sua vida.

Se a criança for respeitada em seus interesses e subsidiada em suas buscas, manterá vivo o prazer de aprender e fará da construção do seu conhecimento uma deliciosa aventura no caminho da sabedoria.

Caba (2008) considera os jogos uma atividade horizontal, como valores humanos, desenvolvimento, união, companheirismo, respeito ao próximo, tolerância, atenção, comportamentos que sugerem adaptabilidade.

Sob o controle de adultos, as brincadeiras infantis podem estimular o tempo e o espaço. Brincar é uma maneira de desenvolver formas pessoais e sociais. Quando as crianças brincam com seus colegas, regras devem ser estabelecidas. Na maioria dos casos, essas são mais esclarecedoras do que as atividades do jogo. No entanto, as crianças também fazem novas regras quando brincam sozinhas, todas para tornar o jogo mais instrutivo, interessante e fascinante.

2.2 A HISTÓRIA DO BRINCAR NA EVOLUÇÃO DA CRIANÇA

A brincadeira é uma das formas mais comuns de comportamento infantil e é

uma condição necessária para o seu crescimento. Por meio da brincadeira, as crianças podem compreender e interagir com seu ambiente, desenvolver suas habilidades, criatividade, inteligência e imaginação.

Para Brougère (2010, p. 82), "o brincar é antes de tudo um confronto com a cultura. No jogo, a criança está relacionada com o conteúdo cultural que copiou e transformou, do qual se apropriou e deu um certo sentido". Por meio da brincadeira, a criança entra em sua cultura específica, se relaciona com a história, cria sua própria motivação e transforma o jogo de acordo com sua forma natural de ver o mundo.

Segundo Wajskop (2012, p. 37), "durante a brincadeira, as crianças podem pensar e vivenciar situações novas e até cotidianas sem serem pressionadas pela situação". A brincadeira é condicionada ao ambiente em que ocorre, neste, a criança deve se sentir livre, pois através da brincadeira a criança se posiciona socialmente e desenvolve novas aprendizagens, estabelece relações entre si, estabelece regras de organização e convivência.

Moraes (2004, p. 2) destaca a evolução da sociedade e, acompanhado dela, a evolução dos conceitos de infância e criança:

Quando falamos sobre a infância, muitas vezes nos deparamos com a noção de que o significado dado às crianças depende do contexto em que nasceram e se desenvolveram, e também das relações sociais da economia, da história, da cultura e da política, entre outros aspectos, colaborando com a construção desses significados e conceitos, e então nos trazer a uma imagem essencial, universal, descontextualizada das crianças, ou nos mostrar diferentes infâncias coexistindo ao mesmo tempo e lugar.

Talvez seja necessário lembrar que a imagem da criança corporifica os pensamentos da infância e é sempre usada como referência pelas ideias que buscamos.

Por sua vez, Sarmiento (2002) afirma que a construção da infância depende de diversos fatores sociais, incluindo políticos e econômicos, desta forma, a infância passa a ser um reflexo da sociedade e uma configuração única das crianças como a conhecemos hoje, pois pertence à sociedade que o insere.

Nessas circunstâncias, mesmo no aspecto da Educação Infantil, a escola deve enfrentar a realidade em constante mudança e, portanto, as dificuldades de organização escolar.

Pinto (1997, p. 32) apontou:

Quem se preocupa com a análise do conceito de criança a partir do discurso ordinário e da produção científica baseada no mundo infantil logo perceberá a enorme diferença de posições. Algumas pessoas valorizam a criança como ela é, o que na verdade a torna uma criança. Em vez disso, outros enfatizaram o que falta e o que poderia (ou deveria) se tornar. Algumas pessoas insistem na importância de entrar no mundo adulto. Outros defenderam a necessidade de proteção contra este mundo. Algumas pessoas veem as crianças como agentes com habilidades e capacidades. Outros enfatizaram o que falta.

Sobre a relação entre criança, infância e conceito de brincar, Prado (1991, p. 8) enfatiza que “as crianças são existências históricas, e seu desenvolvimento tem uma relação profunda com o meio social e cultural em que vivem”, portanto, a atividade lúdica não é um universo fantástico vivido de forma desligada da realidade concreta.

2.3 A TEORIA DE PIAGET E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Kishimoto (1999), a teoria de Piaget trata a brincadeira como um comportamento livre e espontâneo, em que as crianças expressam a brincadeira por meio de sua vontade e do prazer que ela lhe dá. Nesse tipo de interação intersubjetiva, os infantes absorvem certas informações, de acordo com seu próprio estágio de crescimento.

Piaget acredita que para que as crianças adquiram ideias e linguagem, devem passar por vários estágios de desenvolvimento psicológico, desde o indivíduo até a sociedade. Sobre o mesmo assunto, é necessário destacar:

O autor acredita que o desenvolvimento psicológico ocorre de forma espontânea a partir do potencial e da interação com o meio ambiente. O lento processo de desenvolvimento intelectual ocorre por meio de graduações sucessivas e nos seguintes estágios: estágio da inteligência sensório-motora; estágio da inteligência pré-operatória, estágio da inteligência operacional específica; estágio da inteligência da forma cirúrgica (MALUF, 2008, p.16).

Com base nas reflexões acima, na visão de Piaget, é possível traçar um breve conceito de cada etapa e/ou cada etapa do desenvolvimento infantil. A fase de desenvolvimento segue principalmente aquela representada pelo período proposto pelo teórico Piaget. Dando sequência, Maluf (2008) explica que:

Durante o período sensório-motor (de 1 a 3 anos), a exploração e compreensão do mundo social e natural é dominante. Nesse estágio, a lógica da criança ainda não existe e a relação cognitiva entre ela e o meio ambiente predomina. A imitação ocorre na idade de 3 a 6 anos antes da

cirurgia, e a criança tem significado para seu comportamento (MALUF, 2008, p. 16).

Para Piaget, os fatores responsáveis pelo desenvolvimento são maturidade, experiência física e lógica matemática, experiência social, motivação, equilíbrio (esta é a questão central do desenvolvimento), interesse e valor.

Concordando com Piaget (1971), quando traz a ideia de que, ao brincar, ela assimila o mundo, podemos afirmar que a sua prática é altamente necessária para o seu bom viver com aprendizagem e o desenvolvimento, é na brincadeira que a criança vive as suas situações de perigo, de aflição, de realização, de imaginações simbólicas. É através da brincadeira que ela entra em contato com a realidade, principalmente quando esta fica mais difícil de ser compreendida. Quando está brincando, o infante recria a sua realidade, ludicamente, combinando-a de modo a compensar os aspectos que não são facilmente assimiláveis, construindo uma ponte de significado simbólico dos objetos para a investigação ativa de suas verdadeiras funções particulares. É brincando que a criança aprende a fazer uma diversidade de coisas e, da melhor forma possível, por conta própria, sem interferência de nenhum adulto. Neste aspecto, ela passa a acreditar em sua capacidade de auto realização, dando, a mesma, um grande incentivo a buscar saídas para as dificuldades que por ventura venham a se manifestar em seu viver.

Piaget (1979, p. 76) diz que “a atividade lúdica, é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. A definição do lúdico excedeu a utilidade do brincar espontâneo.

A prática de brincar na Educação Infantil apresenta função essencial no progresso da criança e apesar de predominar, na maior parte das situações o prazer, há fatos em que o desagrado é o componente que o distingue. Através do jogo ela consegue acolher as normas, esperar a sua vez, acolher o resultado, lidar com frustrações e elevar o nível de motivação. Piaget (1979) descreve quatro composições básicas de jogos infantis: “jogo de exercício, jogo simbólico, jogo de construção, jogo de regra”.

Compete ao docente afiançar o espaço, o período e as condições para que as brincadeiras aconteçam, na escola, em sua essência, apresentando consecutivamente uma intenção e uma finalidade específica. Precisamos ter agilidade para dar livre arbítrio à criança para que possa modificar o norte da prática lúdica. Quando nascida a sugestão do docente necessita ter cuidado redobrada com

os educandos que jamais compartilham, permanecendo continuamente de fora de tudo; entretanto não necessita ser obrigado a participar.

2.4 A IMPORTÂNCIA DE VYGOTSKY NA PRÁTICA DAS BRINCADEIRAS

Vygotsky se dedicou ao papel do estudo nos processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança, uma vez que ele entendeu que este seria um dos componentes considerados no desenvolvimento de funções psicológicas mais altas (VYGOTSKY, 1991b, 1996).

Verificamos que sua teoria é diferente da de Piaget dos estágios do desenvolvimento humano, ou seja, para Vygotsky, o desenvolvimento começa com a interação social.

Para Vygotsky (1987), as pessoas não nascem vazias, mas são formadas a partir de sua experiência de obediência. Ele enfatizou que o crescimento das crianças é um produto de instituições sociais e sistemas educacionais (como famílias e igrejas), o que ajuda as crianças a estabelecer suas próprias ideias e descobrir o significado do comportamento de cada um e de seu próprio comportamento (MALUF, 2008, p. 17).

Desta forma, é evidente nos compromissos que a mídia interativa é um estímulo eficiente na aquisição cognitiva de crianças, da mesma forma, os centros infantis fornecem interação com outras crianças, desta suposição, podemos enfatizar a relevância de Educação.

As ideias centrais desses dois autores a respeito do desenvolvimento cognitivo, conforme descrevemos, têm implicações para a educação, embora em nenhum dos casos houvesse preocupação com a formulação de uma teoria pedagógica. Mas especificamente no Brasil, as teses piagetianas, circularam no período de 1930 a 1960, exclusivamente na área educacional (TEIXEIRA, 2003, p. 105).

Da mesma forma, as ideias de Vygotsky foram introduzidas apenas na década de 1980, principalmente em resposta a lacunas na teoria psicogenética, relacionadas ao impacto da cultura no desenvolvimento infantil.

Podemos verificar que quando Vygotsky mencionou brinquedos e jogos, ele os utilizou como sinônimos e os entendeu no sentido de ludicidade, crenças ficcionais ou encenação (REGO, 2006). Hoje, a pesquisa sobre jogos distingue conceitualmente brinquedos, jogos e brincadeiras.

Kishimoto (2005, p.13), a esse respeito, explicou que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação tem suas especificidades.

Vygotsky (1996) analisou a visão atual do papel da brincadeira no desenvolvimento das crianças de sua época. Ele discorda das ideias veiculadas por alguns autores, pensando que o elemento definidor dos brinquedos é o entretenimento, a realização de desejos não realizados, a existência de simbolismo e regras.

O autor acredita que outros comportamentos praticados por crianças lhe trazem mais satisfação do que brincar (como chupar chupeta). Segundo ele, nem sempre o lúdico é um prazer, pois determinados jogos e brincadeiras (principalmente aqueles que presumem um vencedor) podem gerar frustração e insatisfação, se a criança não for um vencedor.

Vygotsky (1991b, p. 105) não nega que o brinquedo “preenche as necessidades da criança”, entretanto, para ser possível compreender a singularidade do brinquedo, como uma forma de atividade, torna-se imprescindível o entendimento dessas necessidades, entendidas em seu sentido mais amplo, que inclui tudo aquilo que é motivo para a ação.

O mesmo autor percebe esse ato como uma atividade social da criança e, por meio desta, ela contrai informações imprescindíveis para a evolução de sua personalidade e para perceber o fato do qual faz parte. Ele mostra a percepção da brincadeira constituindo-se num método e uma atividade social infantil.

O começo do método imaginativo da criança se dá por volta dos três anos de idade. O autor acha que a imaginação não se faz presente desde quando ela nasce. Para ele, a fantasia nasce da ação. A ação na fantasia da criança transporta seu desempenho conforme entende os elementos e/ou circunstâncias e a definição destes (VYGOTSKY, 1991).

Notamos a seriedade que ele confere à ação de brincar, já que compreende que a criança começa sua vivência no mundo adulto, através da brincadeira. Através desta, ainda, o infante desenvolve a convivência com as atividades culturais, empregando a brincadeira ele permanecerá instigando a sua evolução (VYGOTSKY, 1991).

A criança contenta determinadas obrigações por meio da brincadeira, os atos que faz estão inteiramente pautados em suas obrigações, com seus estímulos e igualmente compreendido com a sua evolução.

Vygotsky (1991, p. 114) adverte que:

O brincar e o brinquedo criam na criança uma nova forma de desejos. Ensinam-na a desejar, relacionar seus desejos a um fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Desta maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo; aquisições que no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade.

Com a utilização do brinquedo, a criança sabe atuar de maneira cognitiva, os componentes apresentam uma aparência motivadora para as ações que ela realiza. É interessante observar ainda que, na brincadeira, a criança transporta as normas em anseios seus.

O autor pondera que brincando a criança pode contentar-se com suas obrigações e organizar-se conforme vão acontecendo as modificações em sua consciência. Por meio da imaginação, ela se desprende de anseios que a oprimem, de limitações e reivindicações conferidas pelo mundo que a cerca. Não somente a criança lida absolutamente com elementos ou circunstâncias que a afetam no seu dia a dia, assim como com tais elementos e circunstâncias apanham significados e sentidos próprios formando, de tal modo o jogo característico, principal para a concepção do Eu psicológico e social do indivíduo (VYGOTSKY, 1991).

Conforme Vygotsky (1991, p. 97)

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa se não a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através de resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro capaz.

Diante disso, podemos compreender que por meio da brincadeira a criança aprimora suas habilidades relevantes, como a criatividade, percepção, concentração, dentre outras, proporcionando, cada vez mais, a ampliação de áreas na existência de imaginação, conhecimento, afetividade e interação social com os outros.

2.5 EXPERIÊNCIAS DO COTIDIANO ESCOLAR E AS BRINCADEIRAS COMO PROJETO EDUCATIVO

A experiência de zero a seis anos é a base da formação humana. O que você aprende, nesta fase, pode deixar uma marca para o resto de sua vida. A Educação Infantil é um momento para a criança interagir com o mundo, com todos ao seu redor e consigo mesma.

A pesquisa de Sousa (1998) configura a Educação Infantil como uma etapa importante do desenvolvimento infantil, pois, segundo a autora, é a partir dessa fase que a fundação humana começa a se estruturar, é estimulada e iniciado o processo de formação e a integração de diversas áreas de desenvolvimento na etapa da educação infantil.

Para Rosa (2010, p. 66), “é uma atividade de indulgência pessoal, que o deixa confuso por atuações muito instáveis, inclusive entre a magia e a realidade”. Por meio da brincadeira, as crianças podem trazer novas experiências para si mesmas e aprender a distinguir a realidade da imaginação. Por exemplo, em um jogo de faz de conta, as crianças podem diferenciar o real da fantasia/ficção.

A vivência do brincar permite que a criança se compreenda melhor e, pela situação vivida com outras crianças, também promove o processo de socialização, ou seja, o brincar é uma atividade lúdica, divertida e livre.

Monteiro (2014) afirma que, antes de partilhar suas próprias culturas de pares, as crianças estão inseridas em um mundo criado por adultos, esse que tem suas regras, seus costumes, crenças e valores.

As culturas infantis precisam ser inventariadas pelos pesquisadores adultos, pois predomina uma tendência entre os adultos de compreensão do brincar como imitação, recreação ou com fins pedagógicos (MONTEIRO, 2014, p. 73).

Esses elementos são reestruturados e reinterpretados, em vez de simplesmente copiados por crianças:

As experiências que constroem a cultura lúdica não são simplesmente transferidas para o indivíduo, ele experimenta cada atividade como um co-construtor, ou seja, desde o primeiro contato com uma nova brincadeira, a criança, ao interagir vai inevitavelmente interpretá-la e significá-la a sua maneira (BROUGÈRE, 2011, p. 27).

Segundo Ferreira (2002), a ordem social criada pelas crianças se constitui a partir do estabelecimento de seu próprio contrato social, essas ordens culturais são grupos baseados em referências culturais relacionadas às dimensões estruturais e às leis e valores intrínsecos de seus pares.

As crianças, quando lidam com os constrangimentos impostos e/ou as possibilidades que se abrem à construção de suas microssociedades, elas próprias se posicionam e são posicionadas por referência a dimensões estruturais – classe social, gênero, etnia e/ou a dimensões emergentes das suas interações, que assim participam na estruturação de si como grupo social de pares (FERREIRA, 2002, p. 58).

É importante perceber que regras, negociações e contratos sociais não são cópias do que as crianças assistem na sociedade dentro do contexto cultural do lugar e do meio onde vivem, além de serem redefinidos e definidos, também surgem daí. Recriada entre seus pares, é citada pela autora a mini-sociedade composta por pares pediátricos, que é toda a sociedade, mas possui características próprias de sua geração e formação social.

No momento da brincadeira, é possível perceber que as crianças estão fazendo suas próprias falas, o que vai contra as expectativas dos adultos. Esse tipo de auto diálogo também é uma expressão, mostrando que elas utilizam todo tipo de informação que obtiveram sobre diversos temas (gênero, sexo, tabus), portanto, é um discurso não "primitivo", que pode ser, em certa medida, entendida como a "voz" das crianças, pois quando não estão no campo da vigilância do adulto, podem utilizar os elementos do texto adulto para construir o discurso e transformá-lo em uma forma que julguem relevante, embora possam causar algumas dificuldades para seus responsáveis.

3 METODOLOGIA

3.1 TIPO DE PESQUISA

A metodologia aplicada foi uma revisão bibliográfica que utiliza em seu referencial teórico pesquisadores como Vygotsky, Piaget, Kishimoto, entre outros estudiosos que enfatizam a função e importância do lúdico na formação da criança.

Segundo Marconi e Lakatos (2011, p. 43), a pesquisa bibliográfica “

[...] trata-se do levantamento de toda a bibliografia já publicada em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi escrito sobre determinado assunto.

A presente pesquisa pautou-se em um estudo exploratório que visa compreender, estudar, pesquisar e abordar a relevância do uso das propostas educativas envolvendo o brincar no CMEI “Menino Jesus”, no município de Presidente Kennedy-ES.

Para realizar tais pesquisas, nos baseamos em livros, artigos científicos de autores como: Oliveira (2000), Goés (2008), Zanluchi (2005). Com o intuito de avaliar a aplicabilidade, o resultado se deu de forma qualitativa em que será possível destacar a evolução do projeto.

Os dados foram coletados através de entrevista realizada de forma remota, utilizamos o celular, uma vez que o governo do estado decretou quarentena em todos os municípios do Espírito Santo, suspendendo as atividades presenciais, em sala de aula e quaisquer outros ambientes da escola, devido à pandemia.

Dessa forma, o instrumento de pesquisa utilizado para a produção de dados, na realização da investigação, foi através de formulário *on-line*, com roteiro de entrevista aplicado aos docentes do CMEI “Menino Jesus” a ser enviado via *WhatsApp*. Trata-se de um roteiro semiestruturado contendo nove perguntas, conforme Apêndice A.

Também realizamos roda de conversas seguindo um roteiro elaborado pela pesquisadora (Apêndice B).

3.2. SUJEITOS E LOCUS DA PESQUISA

3.2.1 Sujeitos da pesquisa

Os sujeitos foram professoras do CMEI “Menino Jesus”. Fez parte, da amostra, um grupo com três docentes que atuam nas turmas de Maternal II.

3.2.2 Locus da pesquisa

O CMEI “Menino Jesus” está localizado na área urbana, à Rua Atílio Vivácqua, no Centro de Presidente Kennedy. As dependências da escola são acessíveis aos portadores de deficiência, bem como os sanitários.

Seu quadro de servidores é composto por 14 professores, 14 auxiliares de professores, cinco auxiliares de serviços gerais, 14 serventes efetivas, cinco auxiliares de serviços gerais terceirizadas, um vigilante, um porteiro, uma secretária, dois coordenadores, um pedagogo. Neste CMEI estão matriculados 154 alunos, divididos em turmas de 17 a 20 crianças por sala, sendo 03 (três) turmas de Maternal II, 03 (três) turmas de Maternal I, 02 (duas) turmas de Berçários II e 01 (uma) de Berçário I.

O Centro conta com cinco computadores, 11 aparelhos de ar condicionado, 12 TVs, 01 (um) telefone fixo, 01 (um) micro-ondas, (03) três geladeiras, 10 salas de aulas, 01 (uma) sala da diretoria, 01 (uma) sala de supervisor pedagógico, 01 (uma) lavanderia, pátio externo, almoxarifado, horta, 01 (uma) cozinha, 08 (oito) banheiros, campinho de esportes e brinquedoteca.

O CMEI “Menino Jesus” é bem amplo, arejado, com bastante espaço adequado para as crianças brincarem, tem boa comunicação entre a instituição e família, oferece bem-estar e segurança para os alunos, além de contar com uma equipe de profissionais de excelente qualidade para o ensino.

3.3. PRODUÇÃO DE DADOS E INSTRUMENTOS DE ANÁLISE

Os dados foram produzidos através de entrevista realizada de forma remota, utilizando-se celular, uma vez que o governo do estado decretou quarentena em todos os municípios do Espírito Santo, suspendendo as atividades presenciais na

sala de aula, devido à pandemia.

Para Gil (2002, p. 117) a entrevista é “uma forma de interação social. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação”.

Dessa forma, o instrumento de pesquisa utilizado para a coleta de dados na realização da investigação foi a entrevista através de formulário *on-line*, aplicado aos docentes do CMEI “Menino Jesus”, enviado via *WhatsApp*. Trata-se de 09 (nove) questões semiestruturadas (Apêndice A).

O formulário para entrevista é um dos instrumentos mais utilizados para obter informações. É uma técnica de custo razoável, apresentando mesmas questões para todas as pessoas, garante o anonimato e pode conter perguntas que atendam às finalidades específicas de uma pesquisa.

3.4 INTERVENÇÕES PARA PRODUÇÃO DE DADOS

A primeira intervenção foi realizada, conforme mencionado, via *WhatsApp*, ao enviar o formulário *on-line* para as três professoras do CMEI “Menino Jesus”, perguntando se as mesmas responderiam à entrevista semiestruturada em relação ao tema deste projeto de pesquisa e, ao aceitarem, que respondam quanto tempo atua na Educação e qual formação acadêmica.

Para a segunda intervenção, fizemos o disparo (transmissão) das perguntas semiestruturadas (APÊNDICE A), enfatizando as entrevistadas, que procederam com a devolutiva de 15 (quinze) dias, *on-line*.

A terceira e última intervenção foi realizada por meio de uma roda de conversa remota, através do Google Meet, onde os professores expuseram suas considerações a respeito do tema, bem como relataram as atividades lúdicas realizadas com os alunos, seguido de discussões sobre as mesmas (APÊNDICE B).

4 ANÁLISE DOS DADOS

A pesquisa teve como foco principal investigar a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil, bem como perceber como os professores vêem a importância do lúdico para a aprendizagem da criança.

Dessa forma, três professoras do Maternal II do CMEI “Menino Jesus”, município de Presidente Kennedy-ES, responderam um formulário/entrevista elaborado pela pesquisadora e disponibilizado às professoras via whatsapp, devido o momento que estamos vivendo da pandemia.

Na primeira questão, abordamos a respeito da formação acadêmica das professoras. Todas cursara Licenciatura em Pedagogia. É importante ter conhecimento da formação docente, visto que ela é o ponto de partida de uma longa trajetória de aprendizagem e não pode se encerrar no final do curso de graduação, mas à medida que o diploma é obtido, deve ser estendido a uma longa e intensiva trajetória de aprendizagem. Para Silva e Guimarães (2011, p. 14), “

[...] formação docente não pode ser vista apenas como um processo de acumulação de conhecimentos de forma estática, como cursos, teorias, leituras e técnicas, mas sim como a contínua reconstrução da identidade pessoal e profissional do professor.

Na segunda questão perguntamos sobre o tempo de serviço na Educação Infantil. Uma professora trabalha há mais de 15 anos, a outra de 5 a 10 anos e a terceira de 0 a 5 anos. Portanto, percebemos que as professoras já têm uma caminhada na Educação Infantil, ressaltando que, o docente que atua nesse nível de ensino necessita ter uma preocupação especial de como trabalhar com as crianças no cotidiano e em ocasiões especiais.

Na terceira questão questionamos as professoras sobre qual a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. As quais responderam o seguinte:

“O brincar, além de ser uma ótima atividade, produz vários efeitos positivos para as crianças, seja no seu desenvolvimento motor, seja na socialização com os colegas entre outros benefícios extremamente importantes que favorece o aprendizado. (PROFESSORA A).”

“A brincadeira estimula a parte cognitiva da criança, o lúdico, o motor e o social, expressando assim as suas vontades, necessidades e desenvolvendo sua criatividade e afetividade. (PROFESSORA B).”

“A brincadeira desenvolve o cognitivo, lúdico, motor e social”. (PROFESSORA C).”

Diante das respostas, constatamos que as professoras veem a brincadeira, enquanto ferramenta necessária para a constituição dos conhecimentos e desenvolvimento integral das crianças. De acordo com Teixeira e Volpini (2014), durante a infância, a criança é singular, especial, aprende a brincar, pensar, analisar, construir conceitos e ideias, interagindo com o mundo em que vivem.

Quando perguntamos a respeito de qual a importância da atividade lúdica para a criança, tendo em vista o jogo, o brinquedo e a brincadeira, as professoras responderam que:

“A atividade lúdica é excelente para o aprendizado. Pode-se alcançar vários benefícios ao ser aplicado para as crianças. Pode-se perceber melhora na concentração na coordenação motora e etc. (PROFESSORA A).”

“A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social, sendo de extrema importância para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta (PROFESSORA B).”

“A atividade lúdica é importante, pois desenvolve o desempenho intelectual, físico e social da criança (PROFESSORA C).”

As respostas mostram que os professores acreditam que o brincar contribui significativamente para a aprendizagem e construção do conhecimento dos alunos e entendem que essa prática é de grande ajuda para o desenvolvimento integral dos mesmos. Kishimoto (2011) assegura que a extensão educacional das atividades lúdicas nasce quando estas são propositalmente instituídas pelo adulto, com vistas a instigar certos tipos de aprendizagem.

Na quinta questão, abordamos sobre a importância do brincar para a aprendizagem da criança, o papel do professor e da comunidade nesse processo e a prática docente. De acordo com as participantes responderam:

“O brincar além de proporcionar a diversão para crianças, faz com que as mesmas interajam de maneira saudável ao ambiente, ajuda no desenvolvimento da fala, a criança passa a explorar novas sensações e descobertas que outrora não tinha conhecimento, por exemplo, ao brincar em um pátio onde existem árvores e plantas pode-se aplicar várias atividades que estimulará o conhecimento (PROFESSORA A).”

“O brincar é uma das formas de proporcionar o desenvolvimento cognitivo. Ele entende o brincar como uma atividade espontânea, associada ao prazer, favorecendo processos adaptativos que transformam a realidade em conhecimento (PROFESSORA B).”

“Como citado anteriormente, o brincar é importante para o desenvolvimento

cognitivo, intelectual e social. O professor tem o papel fundamental em mediar esse processo de aprendizagem, juntamente com a comunidade. Aprendendo assim de forma significativa (PROFESSORA C).”

Diante das respostas, evidenciamos que o brincar possibilita à criança o desenvolvimento de suas habilidades motoras, cognitivas, sociais. Assim, os professores da Educação Infantil são responsáveis por promover momentos de interação, planejando e organizando um ambiente propício ao brincar, à cooperação, à colaboração e ao desenvolvimento integral das crianças.

Também perguntamos se a escola oferece materiais para trabalhar com o lúdico. As professoras relataram que ela disponibiliza diversos jogos (encaixe, dominós, cores, forma geométricas, etc), tapete de letras, dentre outros. De acordo com Carvalho (2016), os jogos e brinquedos são ferramentas importantes que auxiliam na estimulação do desenvolvimento infantil, em todos os seus aspectos: social, motor, ético, cognitivo e da linguagem.

Na última questão, perguntamos de que forma ocorre o planejamento envolvendo atividades lúdicas. As professoras responderam da seguinte forma:

“Entendo que as atividades lúdicas cooperativas contribuem e oportunizam as crianças momentos de expressão, criação e de troca de informação, além de trabalhar a cooperação. Torna-se necessário também que o educador reavalie seus conceitos a respeito dessas atividades, principalmente com relação aos jogos, e que neste processo a criança tenha espaço para expressar sua fala, seu ponto de vista e suas sugestões. O professor ao propor algum tipo de atividade, deve deixá-lo à vontade, pois através da troca de experiências com outros colegas, da criatividade e busca de soluções, ele conseguirá construir seu próprio conhecimento (PROFESSORA A).”

“O planejamento das atividades lúdicas ocorrem através de pesquisas, de acordo com temas propostos pelos materiais que o município disponibiliza para as instituições do mesmo. Os conhecimentos por mim adquiridos, ao longo do tempo, também contribuem para o desenvolvimento das atividades. Ex: jogos com cores; brincadeiras variadas (PROFESSORA B).”

“O planejamento é feito em cima do espaço e com brincadeiras direcionadas, estimulando a área cognitiva, social, motora (PROFESSORA C).”

De acordo com as respostas, percebemos que os professores planejam suas atividades com a utilização de brincadeiras. Teixeira (2014) esclarece que, ao utilizar brinquedos como material didático em sala de aula, é importante que o docente não se deixe prender por uma espécie de liberdade de exploração, ou seja, simplesmente deixe o aluno brincar em um determinado espaço sem nenhuma orientação. Dessa forma, é fundamental o planejamento, sendo necessário que as

atividades sejam monitoradas pelo professor, envolvendo os alunos na resolução de problemas, estimulando sua criatividade.

Portanto, após análise dos dados, consideramos que os professores envolvem o lúdico em sua prática pedagógica, possibilitando dessa forma o desenvolvimento integral da criança.

Outro passo importante da pesquisa foi a roda de conversa sobre a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil realizada com três professoras do CMEI Menino Jesus.

Inicialmente, apresentamos o tema, evidenciando que o brincar, associado à educação, desempenha o papel de recurso pedagógico, e sua função é apoiar o processo ensino-aprendizagem e facilitar a assimilação dos conteúdos. A contribuição dos jogos e brincadeiras para a construção do conhecimento, a partir da sua utilização no processo ensino-aprendizagem, é grande, principalmente nas classes iniciais, sua eficácia ainda é discutida no ambiente escolar.

Em seguida, solicitamos que cada participante falasse a respeito de como desenvolve formas didáticas diferenciadas com a utilização do lúdico em suas turmas.

A professora (A) comentou que desenvolve suas práticas de acordo com as atividades propostas no planejamento, como: música, pegar objetos, caminhar em linhas diferenciadas riscadas no chão, sentar e levantar, pintura abordando cores, sequência, tamanho, posição, números, letras, linguagens, montagem de quebra-cabeça e jogos de encaixe.

A professora (B) relatou que com a utilização de recursos didáticos diferentes é possível tornar as aulas mais dinâmicas, possibilitando o estímulo, a inquietação dos alunos na sala de aula, não podendo deixar de considerar que o permanente estado evolutivo da sociedade exige da escola o acompanhamento dessa dinâmica. Desta forma, é preciso que se tenha consciência de que as aulas necessariamente precisam ser mais atrativas, em se tratando de atividades lúdicas, o professor pode e deve inserir em suas atividades recursos com o propósito de transformar e melhorar qualitativamente o processo de ensino-aprendizagem, ampliando a busca por planejamento desafiador, oportunizando, ao aluno, a participação efetiva no processo.

A professora (C) expôs que em sua prática pedagógica considera a idade e as particularidades de cada criança, permeando o universo das atividades lúdicas,

através de brincadeiras que estimulem o desenvolvimento, principalmente da linguagem e dos sentidos. Ela complementa que conhecendo a criança individualmente e a fase de desenvolvimento apresentada, ela é estimulada a partir das brincadeiras, jogos que exploram e estimulam o desenvolvimento infantil.

Outra questão que discutimos na roda de conversas foi em relação à opinião dos professores sobre o brincar. Se eles acham que a brincadeira envolve os alunos, contribuindo para o seu desenvolvimento integral.

A professora (A) relatou que o lúdico proporciona um bom ensino e uma boa aprendizagem, que esta prática não é um complemento, mas uma ferramenta que auxilia o processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, o ambiente tem que ser acolhedor, que possibilite a criança a manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças, fazendo com que tenha um bom desenvolvimento em todos os aspectos que devem ser abrangidos na Educação Infantil.

A professora (B) falou que acredita que, por meio das brincadeiras, os educandos desenvolvem habilidades de interação no meio social, emocional, intelectual e cognitivo, visto que é onde fazem descobertas, escolhas e exercem a autonomia com relação as suas próprias ferramentas de conexão com o que os cerca.

A professora (C) expôs que o brincar é o ponto de partida para que a mágica da aprendizagem aconteça, promovendo uma aprendizagem significativa, onde as crianças interagem umas com as outras, com o docente ou até mesmo sozinho, tornando o ambiente de creche bem mais agradável.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas”.

Posteriormente, pedimos que os professores compartilhassem as brincadeiras e ou atividades realizadas com seus alunos.

“Faço atividades de acordo com o planejamento proposto do dia, música para cantarem e dançarem; pintura com tinta guache, giz de cera e lápis de cor; modelagem utilizando massinha (pronta ou feita junto aos alunos explorando quantidade e ingredientes utilizados) para construir objetos variados de seu imaginário e também as do comando do professor; recorte e colagem com variados materiais; ter acesso a poemas, parlendas e quadrinhas; manuseiar livros e revistas; ouvir e recontar histórias (PROFESSORA A).”

“Trabalho com brincadeiras como: Pega-pega, bobinho, caixa sensorial, quente ou frio, pula corda, estátua, morto vivo, equilíbrio na corda, jogos de encaixe, baú da vovó, circuito de obstáculos, amarelinhas, cantigas de rodas, brincadeiras usando bolas, fantoches, quebra-cabeça; massa de modelar entre outros (PROFESSORA B).”

“Proponho brincadeiras como: Brincando de empilhar onde trabalho a coordenação visual e motora, Passeio no quintal, regando o jardim e horta, motivando-as a regar as plantas mostrando a importância de estas crescerem e produzirem (PROFESSORA C).”

Quando perguntado quais atividades os alunos se sentem mais motivados durante as aulas. Os professores relataram que as atividades envolvem músicas, jogos de encaixe e pintura com tinta, visto que estas promovem a socialização entre as crianças.

“A brincadeira é muito importante porque estimula o desenvolvimento intelectual da criança, mas ao mesmo tempo ensina, sem saber, os hábitos necessários ao seu desenvolvimento” (MALUF, 2008, p. 19).

As crianças precisam realizar a exploração do ambiente, brincando, se expressando e aflorando suas emoções, sentimentos, pensamentos e desejos, assim, 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.

5 PRODUTO EDUCACIONAL: ELABORANDO GUIA DIDÁTICO

Como Produto Educacional da pesquisa, pretendemos elaborar uma cartilha com capa colorida (APÊNDICE C) descrevendo a importância do brincar na Educação Infantil, para o desenvolvimento integral da criança na sala de aula, bem como sugestões de atividades como forma de subsídio para os professores em suas aulas.

Ao finalizar o processo de análise desses dados, em colaboração com os participantes, propõe-se, com o Produto Educacional levar ao professor, mais possibilidades de compreender as relações entre o brincar, a ludicidade e o desenvolvimento integral infantil, além de buscar uma reflexão sobre os benefícios do lúdico na evolução social das crianças.

A prática de brincar, enquanto proposta de intervenção pedagógica da Educação Infantil poderá ser uma ferramenta crítica e reflexiva das práticas sociais aliadas às teorias disciplinares, motivando os alunos a serem participativos/colaborativos e a se interessarem pelas atividades em sala de aula, ampliando seus conhecimentos e colocando-os em vivências práticas de contextos socioculturais

Pretendemos disponibilizar este material aos professores do CMEI “Menino Jesus”, pois poderá servir de motivação para que estes profissionais também desenvolvam práticas que utilizem as brincadeiras antigas/tradicionais em suas atividades que considerem a criação e a criatividade de todos os alunos, em sala de aula de educação básica.

Como a ideia é verificar as possibilidades do emprego de diferentes brincadeiras no dia a dia da criança, estimulando seu desenvolvimento integral, portanto, como Produto Educacional, para a investigação, essa cartilha deverá versar sobre brincadeiras antigas e jogos, uma vez que a prática do brincar pode ser vista como livre ou estruturada.

Na brincadeira livre, as crianças tomam decisões sobre o que querem fazer e quais os brinquedos ou materiais que querem utilizar. Este tipo de brincadeira favorece a imaginação, a fantasia e a criatividade da criança. As brincadeiras estruturadas são atividades que envolvem regras e o cumprimento das mesmas (FERLAND, 2006, p. 53).

A metodologia para a construção da cartilha compreende três etapas: construção do conteúdo, com base nas respostas das professoras entrevistadas;

definição do *layout* e validação; e revisão do conteúdo. Essas três etapas serão fundamentais para pensarmos na melhor estratégia de levarmos informações relevantes, de fácil compreensão e sustentada em teóricos reconhecidos no âmbito da Educação Infantil.

A Cartilha: “Brincando, desenvolvendo e aprendendo”, é composta, além dos resultados dos dados pesquisados, também de brincadeiras infantis sob domínio público, narrativas de pais e filhos sobre suas experiências e imagens representativas, como sugestões para ser aplicadas em sala de aula ou mesmo, para o dia a dia da criança fora do ambiente escolar.

Ela foi idealizada para contribuir no processo de utilização de brincadeiras infantis na sala de aula, aprimorando assim o ensino-aprendizagem das crianças do CMEI Menino Jesus, em Presidente Kennedy/ES, tendo como objetivo analisar a importância do brincar, da brincadeira e do jogo para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta pesquisa, podemos verificar a real importância do brincar, principalmente para as crianças na faixa etária de 3 a 5 anos, que exatamente estão passando pela Educação Infantil.

Entende-se, portanto, que a criança, quando brinca, desenvolve sua imaginação, seu pensamento, seu raciocínio, além de melhorar sua vida social e emocional, e quando convenientemente planejado, é um recurso pedagógico eficaz para o seu desenvolvimento integral.

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 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.

Brincar é uma atividade essencialmente lúdica; se deixar de ser fica descaracterizado como jogo ou brincadeira. Incluir o jogo e a brincadeira na escola tem como pressuposto, o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento integral da criança, enquanto indivíduo, e a construção do conhecimento, processos estes intimamente interligados.

O lúdico 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 pra 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.

Concluimos que o brincar é fundamental na Educação Infantil, mas, antes disso, é importante para a vida da criança.

Por meio do problema de pesquisa, atingimos o objetivo que era o de verificar qual é a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil e percebemos que é de extrema importância que a criança tenha a oportunidade de se desenvolver por meio de brincadeiras, pois estas possibilitam a ampliação das habilidades motoras, bem como dos aspectos sociais e emocionais.

Dessa forma, cabe ao professor da Educação Infantil a responsabilidade em proporcionar momentos bem planejados envolvendo a brincadeira, atuando como organizador, participante e observador dos recursos lúdicos, dando a oportunidade para que a criança possa criar desenvolvendo sua autonomia.

REFERÊNCIAS

ABP. Associação Brasileira de Psicomotricidade. **O que é psicomotricidade?** 1980. Disponível em: <https://psicomotricidade.com.br/>. Acesso em: 27 jan. 2021.

BARBOSA, Maria C. Silveira. **Por amor e por força: rotinas na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BELLO, A. T. e FELIPE, J. Delineando masculinidades desde a infância. Instrumento: **Revista de Estudo e Pesquisa em Educação**. Juiz de Fora, v. 12, n. 2, jul./dez. 2010.

BRASIL. Diretoria de Currículos e Educação Integral. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013a.

BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC; SEB, 2010.

BROUGÈRE, G. A Criança e a Cultura Lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. 6. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 8.ed. São Paulo. Cortez, 2010.
CABA, B. O jogo no desenvolvimento infantil. **Educadores de Infância**, Nº 33, p. 10. 2008.

BUJES, Maria Isabel Edelweis. Escola infantil: pra que te quero. In: CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva (Orgs.). **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

CARVALHO, Marianne da Cruz de. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. Dissertação de Mestrado. 2016. Universidade Fernando Pessoa - UFP. Lisboa. 2016.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Um mergulho no brincar: 1º ed.** São Paulo: Aquariana, 2001.

FÉLIX, Maria Izabel da Silva; MELO, Gilcerlandia Pinheiro Almeida Nunes. A psicomotricidade na educação infantil: um olhar sobre o desenvolvimento global das crianças. **Revista Pró-Discente**, Vitória, v. 25, n. 2, p. 104-125, jul./dez. 2019.

FERLAND, F. **Vamos brincar?** Na infância e ao longo de toda a vida. (1ª Edição). Lisboa: Climepsi Editores. 2006.

FERREIRA, M. **“A gente aqui o que gosta mais é de brincar com os outros meninos!”**: as crianças como atores sociais e a (re)organização social do grupo de pares no cotidiano de um jardim de infância. 2002. 736 f. Tese (Doutorado em Ciências da Educação).

FLORENCIO, D. A formação pessoal e social nos educadores de infância. **O guia para pais e educadores**, Nº 33, p. 28. 2010.

FORTINI, Fernanda Antunes Guimarães. **A brincadeira das crianças de 0 a 3 anos no contexto da educação infantil**: perspectivas na produção acadêmico-científica brasileira (1999-2015). Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Goiás. 2018.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1997.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GÓES, M. C. **A formação do indivíduo nas relações sociais**: Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008.

JACOBY, S. **A criança e a produção cultural do brinquedo a literatura**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

KISHIMOTO, T.M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. Jogo, brinquedo e brincadeira. **Revista Perspectiva**. UFSC/CED. NUP. n. 22, 1995. p. 105-128.

LEAL, Patrícia Maristela de Freitas. **O Brincar na Educação Infantil e o Desenvolvimento Integral da Criança**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Vale do Sapucaí. Pouso Alegre: 2017 80 f.

MALINOWSKI, B. **Argonautas do pacífico ocidental**. Ed. Especial. São Paulo: Abril Amazon, 2018.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para a Educação Infantil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7. ed. – 6. reimpr. São Paulo: Atlas: 2011.

MONTEIRO, Clara Medeiros Veiga Ramires. **O brincar do ponto de vista das crianças**: uma análise das dissertações e teses do portal capes (2007 a 2012). Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pelotas. RS. 2014.

MONTESSORI, Maria. **Mente absorvente**. Rio de Janeiro, Portugalia Editora (Brasil), 2010. Hermann Röhrs; tradução: Danilo Di Manno de Almeida, Maria Leila Alves. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

MORAES, Andréa Alzira de. **Educação Infantil**: uma análise das concepções de crianças e de sua educação nas produções acadêmicas recentes (1997- 002). In: In: Reunião da ANPEd, 27, 2004. p. 1 – 5.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

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

OLIVER, Gabriella Chaves. **A importância do brincar na Educação Infantil**. Monografia apresentada como pré-requisito para conclusão do curso de Pedagogia, da Universidade Veiga de Almeida, orientada pelo professor José Luiz de Paiva Bello. Rio de Janeiro – 2012.

PALMEIRA, Jéssica dos Santos. **Sete dias de brincadeiras**: a criança e seu brincar na Educação Infantil. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Espírito Santo. 2018.

PEÇANHA, Sílvia de Moura. **As concepções sobre o brincar na educação infantil e as práticas educativas**: múltiplos olhares. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro Universitário La Salle. Canoas, 2011.

PETRICA, J. M. **Motricidade Infantil**. 2007. Ano XIII. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/201/1/educare%2bn%C2%BAesp%2b2007.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2021.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

PIAGET, J. **Seis estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999b.

PINTO, Manuel. A infância como construção social. In: PINTO, Manuel; SARMENTO, Manuel. J. (Org). **As crianças**: contextos e identidades. Braga Codex (Portugal): Bezerra, 1997, p. 33-72.

PRADO, Marysia Mara R. do. **Descobrimo o lúdico**: a vivência lúdica na sociedade moderna. FE/UNICAMP, 1992. 115 f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Estadual de Campinas, 1991.

REGO, José Carlos Ferreira. **Brincante**: a cultura infantil tecendo lugares de aprendizagem, 2006. 240 f. Dissertação (Mestrado em Educação), Univesidade Federal da Bahia, 2006.

ROSA, Sanny. **Brincar, conhecer, ensinar**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2010.

ROSADO, Manuela João Santana. **A brincadeira como promotora de desenvolvimento**: um estudo exploratório. Dissertação de Mestrado. Universidade de Lisboa. 2014.

ROSSI, Sintia Otuka. **Mostra Lúdica Cultural Científica na Escola de Educação Infantil**: desafios, possibilidades e avanços. Dissertação (Mestrado). Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências, Bauru, 2020.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Infância, exclusão social e educação como utopia realizável. **Revista Educação & Sociedade**. [online]. 2002, vol.23, n.78, pp. 265-283.

SILVA, José Ricardo. **A brincadeira na educação infantil**: uma experiência de pesquisa e intervenção. Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Educação (Mestrado). Faculdade de Ciências e Tecnologia da UNESP, Campus de Presidente Prudente. SP. 2012.

SILVA, Fernanda Costa Fagundes. GUIMARÃES, Márcia Campos Moraes. **O professor de Educação Infantil**: Cuidar ou Ensinar? Um novo olhar. 2011. Disponível em [http://cepedgoias.com.br/edipe/ivedipe/pdfs/didatica/co/CO%20461-1150-1-SM\[1\].pdf](http://cepedgoias.com.br/edipe/ivedipe/pdfs/didatica/co/CO%20461-1150-1-SM[1].pdf). Acesso em 12 jul. 2021.

SOUSA, Patrícia Alexandra Rebeca. **A importância do brincar**: brincar e jogar na infância. Dissertação (Mestrado em Educação Pré-Escolar). Instituto Superior de Educação e Ciências. 2015.

TEIXEIRA, Leny Rodrigues Martins. Desenvolvimento Cognitivo e Educação Infantil: espontâneo ou produzido. In: **Educação Infantil**: política, formação e prática docente. Ivan Russef, Mariluce Bittar (Organizadores). Campo Grande: UCDB, 2003.

TEIXEIRA, S. R.de O. (2014). **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**. 7ª ed.RJ:Wak Editora.

TEIXEIRA, Héliça Carla; VOLPINI, Maria Neli. **A importância do brincar no contexto da educação infantil**: creche e pré-escola. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro. v.1. n. 1. p. 76-88. 2014.

VIEIRA, Luciene Batista; RODRIGUES, Elaine Aparecida Fernandes – O Ensino Lúdico Nos Anos Iniciais. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento**, ANO 1. VOL. 10, Pp. 136-153. Novembro de 2016.

VIGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. (Orgs. Cole et al.) (Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche) 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991b.

VYGOTSKY, Lev S; LURIA Alexander R. **Estudos sobre A História do Comportamento**: o Macaco, o Primitivo e a Criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na educação infantil**: uma história que se repete. 9.ed. São Paulo: Cortez, 2012.

WHITE, J. O desenvolvimento físico. **Cadernos de Educação de Infância**, p. 8. 2013.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: 2005.

APÊNDICE

APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA

Formação Acadêmica

Tempo de serviço na Educação Infantil

Qual a importância do brincar para o desenvolvimento infantil?

Qual a importância da atividade lúdica para a criança tendo em vista o jogo, o brinquedo e a brincadeira?

Qual a importância do brincar para a aprendizagem da criança, o papel do professor e da comunidade nesse processo e a prática docente?

A escola oferece materiais para trabalhar com o lúdico?

De que forma ocorre seu planejamento envolvendo atividades lúdicas?

APÊNDICE B - RODA DE CONVERSA

Objetivo: Investigar, junto aos professores, a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil.

1. Abertura

Realização de boas-vindas

Solicitar aos participantes da roda de conversa que durante a realização da mesma seja evitado, ao máximo, o uso de redes sociais e aparelhos celulares. Inicialmente, cada participante exporá suas opiniões individualmente, sendo respeitado o direito a fala.

2. Apresentação do tema

O brincar, associado à educação, desempenha o papel de recurso pedagógico, e sua função é apoiar o processo ensino-aprendizagem e facilitar a assimilação dos conteúdos. A contribuição dos jogos e brincadeiras, para a construção do conhecimento, a partir da sua utilização no processo ensino-aprendizagem, é grande, principalmente nas classes primárias, sua eficácia e eficiência ainda são discutidas no ambiente escolar.

3. Atividade 1

Solicitar que os professores falem a respeito de como desenvolvem formas didáticas diferenciadas com a utilização do lúdico em suas turmas.

4. Atividade 2

Pedir a opinião dos professores sobre o brincar. Se eles acham que a brincadeira envolve os alunos, contribuindo para o seu desenvolvimento integral.

5. Atividade 3

Pedir que os professores compartilhem as brincadeiras e ou atividades realizadas com seus alunos.

6. Atividade 4

Solicitar que os professores relatem sobre quais atividades os alunos se sentem

mais motivados durante as aulas.

7. Encerramento

Solicitar que cada participante deixe sua opinião a respeito da temática da pesquisa.

APÊNDICE C - PRODUTO EDUCACIONAL

BRINCANDO CONSTRUINDO E APRENDENDO



VANESSA DOS REIS SANTOS
KÁTIA GONÇALVES CASTOR

2021



Autora: Vanessa dos Reis Santos

Licenciada em Pedagogia pela Universidade Paulista (Unip), Licenciada em História pelo Centro Universitário Faveni, e Especializada em Educação Especial Inclusiva e Gestão Escolar Integrada pela Faculdade de Tecnologia São Francisco (Fatesf), Especializada em Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental pela Faculdade de Pinheiros (Fap), Mestranda em Ciência, Tecnologia e educação pela Faculdade Vale do Cricaré.

Autora e Orientadora: Prof^a Dr^a Katia Gonçalves Castor

Pedagoga e Doutora em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo. Professora do Instituto Federal do Espírito Santo. Membro efetiva do Programa de Mestrado Profissional do Ensino em Humanidades do IFES. Professora Convidada do Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré. Líder de Grupo do CNPQ Educação & Cultura e Natureza: Movimento Decolonial

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Instituição: Faculdade Vale do Cricaré

Programação Visual: Lucia Grande Conrado

Sumário

Estradinha de Terra.....	04
Bolha de Sabão.....	06
Areia de modelar caseira.....	07
Corre Cutia.....	08
Corrida de tampinhas.....	09
Alerta cor.....	10
Pintando com cotonetes.....	11
Teatro de máscaras.....	12
Pintura com guache.....	17
Bonecos de sabugo de milho.....	18
Pé na lata.....	19
Amarelinha, sapata, macaca.....	20





Apresentação

O brincar é essencial para a criança. Nessa perspectiva do brincar como alavanca do desenvolvimento da criança e das possibilidades, que o mesmo oferece a auto afirmação da criança como protagonista de sua própria história. Piaget (1979), um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas.

Segundo Kishimoto (1999), a teoria de Piaget trata a brincadeira como um comportamento livre e espontâneo em que as crianças expressam a brincadeira por meio de sua vontade e do prazer que ela lhe dá. Nesse tipo de interação intersubjetiva, as crianças absorvem certas informações de acordo com seu próprio estágio de crescimento.

Piaget (1979) diz que "a atividade lúdica, é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável á prática educativa". A definição do lúdico excedeu a utilidade do brincar espontâneo.

Vygotsky analisou a visão atual do papel da brincadeira no desenvolvimento das crianças de sua época. Ele discorda das ideias veiculadas por alguns autores, pensando que o elemento definidor dos brinquedos é o entretenimento, a realização de desejos não realizados, a existência de simbolismo e regras.

Diante disso, pode-se compreender que por meio da brincadeira a criança aprimora suas habilidades relevante como a criatividade, percepção, concentração, dentre outras, proporcionando cada mais a ampliação de áreas na existência de imaginação, conhecimento, afetividade, interação social com os outros.

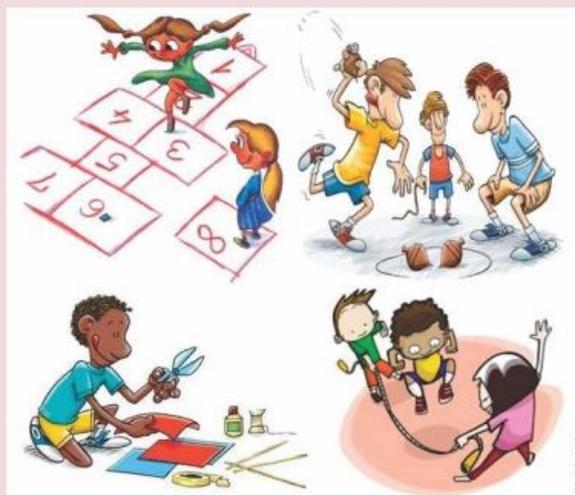


É notória, portanto, a importância da realização dessa iniciativa educacional nas instituições de educação infantil, pois, através do brincar, os alunos também podem alcançar maiores competências dentro do campo do saber, cumprindo os objetivos propostos pelo currículo escolar de maneira atrativa e prazerosa.

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

Para tanto, esse material foi elaborado para subsidiar a prática pedagógica do professor da Educação Infantil.

Como referência, foi utilizada a cartilha Jogos e brincadeiras das culturas populares na Primeira Infância, elaborada pelo Ministério da Cidadania (2019).





Faixa etária - a partir de 3 anos

Estradinha de terra



O que estimula: Imitação do mundo adulto, imaginação, criatividade, simbolismo.

Desenvolvimento

Material: Peça de madeira ou outro objeto que possa servir para riscar o chão.

Modo de fazer: A construção de estradinha de terra é um exemplo de brinquedos que se utilizam de elementos da natureza. Para construí-la basta ter em mãos um pedaço de madeira. Com ela desenha-se a estrada no chão de terra. Esse percurso pode ser incrementado com pontes, túneis e outros elementos, conforme a imaginação e elementos à disposição.

(A descrição da brincadeira está disponível em:
<http://www.usp.br/memorias/index.php>)





Faixa etária - a partir de 3 anos

Bolhas de sabão



O que estimula: Desenvolvimento do aparelho fonador, através do exercício do sopro, coordenação motora fina.

Desenvolvimento

Material para a fórmula para fazer bolha de sabão: Um litro de água, 250 ml de detergente líquido para louça, e quatro colheres de sopa de açúcar.

Modo de fazer : Misture todos os ingredientes em um recipiente plástico com tampa, e deixe descansar por uma noite. O açúcar ajuda a estruturar as bolhas, que sairão em grande quantidade, maiores e durando mais tempo!

Material para o instrumento de fazer bolhas gigantes : Duas varas de madeira do mesmo tamanho, e cerca de 40 centímetros de barbante.

Modo de fazer: Amarrar o barbante nas extremidades das varetas de madeira, de acordo com a imagem acima. Depois de pronto, mergulhar a parte do barbante inteira na fórmula para bolha de sabão, e movimentar os braços no ar, para trás ou para frente, dando passos suaves, a fim de formar as bolhas.





Faixa etária - a partir de 3 anos

Areia de modelar caseira



O que estimula: Habilidade motora fina, percepção sensorial, imaginação, criatividade, expressão gráfica e artística.

Desenvolvimento

Material: Uma xícara (chá) de areia fina branca (encontrada em lojas de jardinagem, ou de materiais de construção); duas colheres (sopa) de amido de milho; duas colheres (chá) de detergente líquido; quatro colheres (sopa) de água. Para a versão colorida você irá precisar de uma colher (chá) de corante alimentício, da cor que desejar.

Modo de fazer: Coloque a areia fina em uma tigela. Acrescente o amido de milho e mexa com uma colher até que fique completamente homogêneo com a areia. Em seguida, acrescente o detergente líquido e uma colher (sopa) de água, e mexa até começar a dar forma para a areia. Assim que você terminar de mexer, coloque mais uma colher de água e incorpore novamente. Repita o processo acima até obter a consistência desejada. Depois de preparada, coloque a areia para secar por uma hora e meia e está pronto. Para fazer a versão colorida, acrescente o corante alimentício da cor que desejar, e mexa muito bem. A tonalidade vai depender da quantidade que você colocar; recomendamos uma colher (chá) apenas. Para deixar uma cor bem clarinha, coloque até menos.

Dicas: Não exagere na água, a massinha não pode ficar nem muito mole, nem muito dura, o ponto é úmido. Armazene a massinha em um potinho com tampa. Quando for guardá-la, verifique se ela não está muito seca, pois, conforme a criança a utiliza, ela tende a secar. Neste caso, acrescente algumas gotinhas de água e guarde-a. Para moldar a massinha, você poderá usar potes de plástico, peças de Lego e outros blocos de montar. (Receita e dicas encontradas em: <https://comofazerfacil.com.br/como-fazer-massinha-de-areia-cinetica-caseira-kinetic-sand/>)





Faixa etária - de 3 a 4 anos

Corre, cutia



O que estimula: Coordenação motora, equilíbrio, direção, atenção, concentração, esquema corporal, agilidade e força muscular.

Desenvolvimento

Material: Um lençinho de pano (ou um pedaço de pano).

Número de participantes: Mínimo 4 participantes.

Modo de brincar:

1. As crianças formam uma roda e sentam no chão, menos uma;
2. A criança que sobrou corre pelo lado de fora da roda com o lenço na mão, ao ritmo da ciranda;
3. Ao final da música, as crianças da roda abaixam a cabeça e tapam os olhos com as mãos. A criança que está fora da roda deixa cair o lenço atrás de alguma outra que esteja sentada. Quando esta perceber, começa o pega-pega entre as duas. Quem está com o lenço é o pegador. Esta pessoa tem que pegar a que estava do lado de fora antes que ela tome seu lugar. Se a criança que estava do lado de fora consegue sentar no lugar vago, a que estava sentada fica do lado de fora. Mas, se ela for pega, irá para o meio da roda e terá que pagar um mico.





Letra da música:

"Corre cutia na casa da tia
 Corre cipó, na casa da vó
 Lencinho na mão caiu no chão
 Moça bonita do meu coração
 Quem olhar é um bobão
 E vai levar um beliscão
 Bem na ponta do dedão."

"Corre cutia de noite e de dia
 Corre cipó na casa da avó
 Lencinho na mão
 Caiu no chão
 Moça(o) bonita(o) do meu
 coração
 Pode jogar?
 Pode!
 Ninguém vai olhar?
 Não!"





Faixa etária - de 3 a 4 anos

Corrida de tampinhas



O que estimula: Aspectos cognitivos, como atenção, concentração, raciocínio lógico, a observação das regras, criação de estratégias e superação de obstáculos, motricidade fina, controle digital e de força manual.

Desenvolvimento

Geralmente são colocados diversos obstáculos para dificultar a passagem das tampinhas, mas também são colocadas linhas, denominadas pontos de passagem para determinar de onde deve partir a tampinha após cair ou sair da linha da pista. A tampinha só deve ir para frente, pois não há ré no jogo, e é possível atirar a sua na dos adversários para que deixem a pista e voltem ao início ou ao último ponto por onde passaram. A quantidade de petelecos seguidos, bem como a de voltas na pista é determinada antes do início do jogo. Ganha aquele que fizer a quantidade de voltas determinadas, cruzando primeiro a linha de chegada.



Faixa etária - de 3 a 8 anos

Alerta Cor



O que estimula: Velocidade, Memória, Criatividade, Condicionamento físico, Atenção, Conhecimento de cores, Movimento.

Desenvolvimento

Um dos participantes é escolhido para começar e ficará com a bola nas mãos. Ele fica à frente e de costas para o restante do grupo, que se espalha atrás dele.

O jogador lança a bola com força para o chão - para que ela quique bem alto - ao mesmo tempo em que fala a cor de uma das outras crianças do grupo. Esta, por sua vez, deve correr para pegar a bola, enquanto os outros participantes correm no sentido oposto. Ao pegar a bola o jogador deve gritar: "Alerta".

Nesta hora, todos os jogadores param no lugar onde estão. O jogador com a bola pode dar três saltos e tentar 'queimar' alguma outra criança. Se conseguir, quem foi atingido fica à frente da fila com a bola na mão. Caso contrário, ele mesmo deve ficar à frente da brincadeira.



Faixa etária - de 3 a 6 anos

Pintando com cotonete



O que estimula: Coordenação motora fina, criatividade e imaginação.

Materiais Necessários: Cotonete, folha de papel e tintas guache de diversas cores.

Desenvolvimento

Escolha um lugar confortável para a criança sentar e, se possível, cubra o ambiente com um pano, para não sujar sua casa.

Pegue a folha de papel, as tintas e utilize o cotonete como um pincel.

Feito isso, é só começar a desenhar, deixando a criança usar a sua imaginação.

Pode ser dado sugestões de mistura de cores e de desenhos a serem feitos, como sol, nuvens, animais entre outros.



Faixa etária - de 4 anos

Teatro de máscaras



O que estimula: Imaginação e criatividade

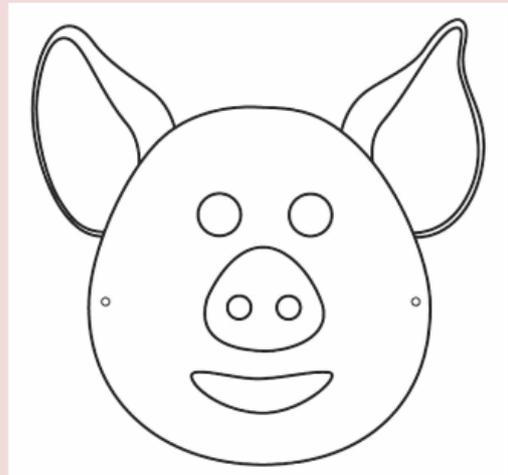
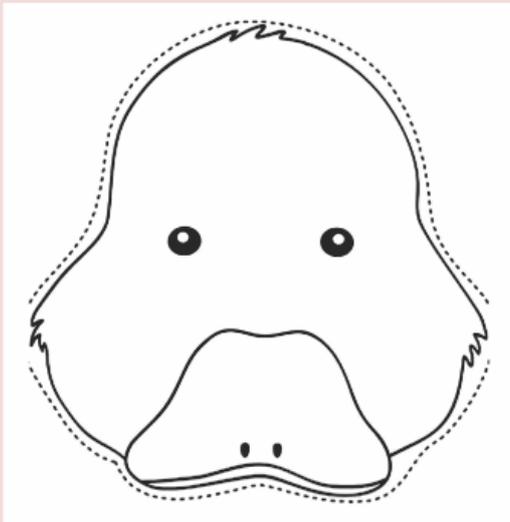
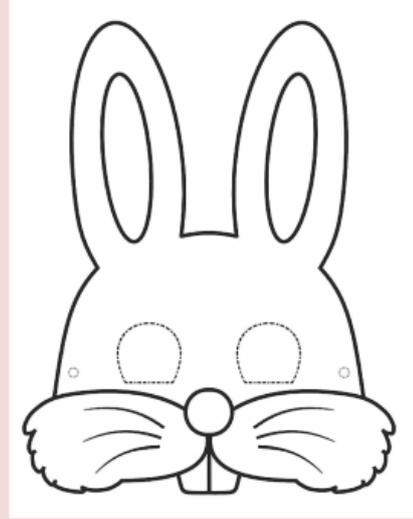
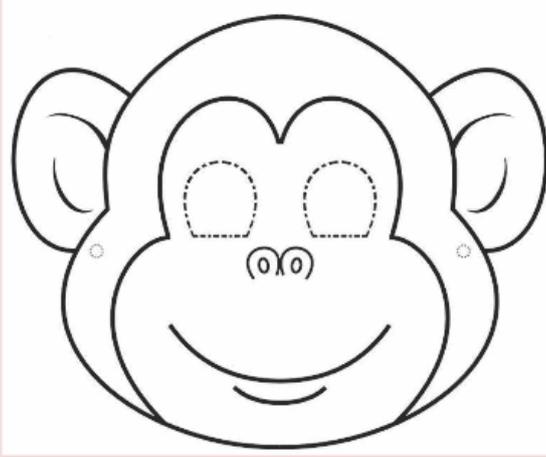
Materiais: Máscaras criativas (para imprimir); Tesoura sem ponta; Cola; Palitos.

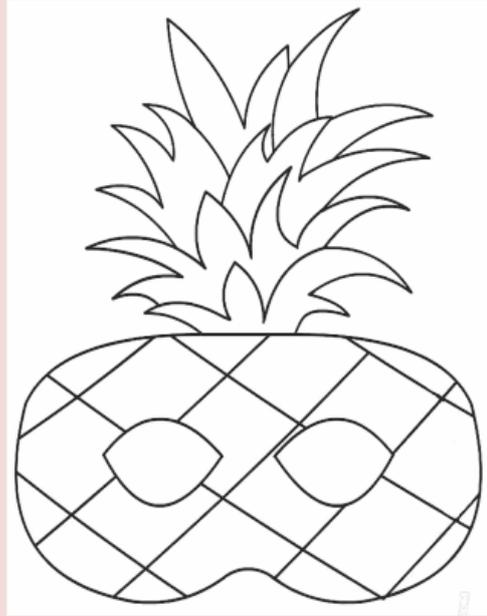
Desenvolvimento

Cartolina colorida, tesoura sem ponta, palitos e muita criatividade.

A mistura disso tudo resulta em máscaras divertidíssimas, que animarão qualquer tarde com os amigos ou com a família.

Para produzir as máscaras, basta imprimir, cortar e colar na cartolina e, depois, prender os palitos nas pontas.







Faixa etária - a partir de 3 anos

Pintura com guache



O que estimula: Imaginação e criatividade

Materiais: tinta guache de várias cores, pincel, cartolinas.

Desenvolvimento

O professor cola na parede cartolinas na altura dos alunos. Em seguida, distribui os pinceis e as tintas para que os alunos comecem as pinturas. Os desenhos são livres, para assim cada um utilizar sua imaginação e criatividade.



Faixa etária - a partir de 3 anos

Amarelinha, Sapata, Macaca



O que estimula: Coordenação motora ampla, cálculo, previsão de movimentos e força ao atirar a pedra.

Material: Giz para desenhar a amarelinha no chão e uma pedrinha para lançar nos quadrados.

Desenvolvimento:

Modo de fazer: Com uma pedrinha, por exemplo, cada jogador deve acertar na casa dos números em sequência e ir pulando (com um e dois pés) cada quadra, até chegar no final. O jogador não pode pisar no número onde está a pedra, nem nas linhas dos quadrados. Assim, ganha quem conseguir atingir todos os números e pular sem pisar fora ou na quadra em que está lançada a pedra.





Faixa etária - a partir de 3 anos

Bonecos de sabugo de milho



O que estimula: Habilidades afetivas e socioemocionais, imitação das funções parentais do mundo adulto, linguagem e comunicação.

Material: Sabugo de milho; retalhos de tecido; fitas coloridas; lã de cores variadas; cola de tecido; caneta hidrocor; barbante.

Desenvolvimento:

Primeiro, separe todo material que será utilizado. Para fazer o cabelo, escolha a cor da lã, faça um feixe e cole numa das extremidades do sabugo. Desenhe a carinha da boneca com canetinha hidrocor. Para fazer os braços, corte um retalho de tecido, de aproximadamente 8 x 15 cm, enrole na parte mais comprida como um tubinho, divida ao meio e amarre com o barbante um pouco acima do meio do sabugo. Escolha outro retalho de tecido para fazer a roupinha. Se for um bebê, faça um pequeno corte na altura dos braços e enrole no corpinho da boneca, prendendo com uma fita ou barbante. Você pode criar também outras roupinhas ou adereços: capa de super-herói, saia e blusa, ou vestido. Para fazer o vestido, corte um quadrado com o tecido, depois dobre em quatro partes e faça um pequeno pique no centro, um círculo somente para passar a cabeça. Em seguida, pegue uma fita colorida e amarre na cintura.

(Fonte: <http://www.usp.br/memorias/index.php>)



Faixa etária - a partir de 3 anos

Pé na lata



O que estimula: Coordenação motora e equilíbrio, enquanto brinca e se diverte. Ao brincar, a criança também forma vínculos com sua comunidade e com os outros curumins (crianças) que brincam com ela, desenvolvendo aspecto sócio afetivo. Soma-se ainda o trabalho de conscientização infantil sobre a valorização do meio ambiente, reciclando ou reaproveitando materiais que seriam descartados.

Material: Duas latas vazias (de leite em pó, achocolatado, tinta etc.); dois pedaços de corda (barbante ou corda para varal no tamanho de 1,40 m cada); uma chave de fenda; material variado para enfeitar o pé de lata (fitas, adesivos, tinta, canetinhas, etc.).

Desenvolvimento:

Modo de fazer: 1. Você precisa fazer dois furos paralelos nas extremidades da parte inferior das latas para passar as cordas. Utilize a chave de fenda para isso; 2. Passe as cordas pelos buracos feitos nas latas e aplique nós bem firmes em suas pontas para evitar que saiam enquanto o pé de lata é utilizado; 3. Você pode enfeitar, pintar, colar adesivos ou simplesmente começar a utilizar a lata da forma como ficou. Utilizar o Pé de Lata é muito fácil, mas deve-se ter bastante atenção para evitar tropeços. Coloque os pés sobre as latas, de forma que fique bem equilibrado; puxe bem as cordinhas, pressionando-as junto aos pés, e caminhe tranquilamente por onde desejar. Dicas: Nas primeiras vezes que utilizar o pé de lata, a criança deve ser acompanhada, pois, embora simples, é necessário treinar para se evitar acidentes. O brinquedo pode ser utilizado por crianças a partir dos 3 (três) anos de idade, sempre acompanhadas, e ele suporta bem até 40 kg com latas comuns - acima disso, é melhor encontrar latas reforçadas como as de tinta. Deve-se evitar pular com o brinquedo, pois a lata pode amassar no impacto e machucar o pé.

Referências

Brasil. Ministério da Cidadania. **Jogos e brincadeiras das culturas populares na Primeira Infância** / Ministério da Cidadania. 1. ed. atual. – Brasília : Ministério da Cidadania, 2019.

Brasil. Governo de Minas Gerais. **Cartilha de Atividades**. Mova Minas. 2020.

UNIMED. **Brincando em Casa** E-Book. Disponível em http://www.unimed-as.com.br/uploads/img_noticias/Brincando_em_casa_Atividades_p.pdf. Acesso em 08 ago. 2021.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

