

FACCAMP – FACULDADE CAMPO LIMPO PAULISTA

A importância do Brincar para o Desenvolvimento de (o a 4 anos)

Campo Limpo Paulista

2011

FACCAMP – FACULDADE CAMPO LIMPO PAULISTA

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DE (0 A 4 ANOS)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, sob orientação do Professor: William Timoteo Malouf.

Orientando:

Siumara Borba Monteiro da S. – RA:
10682

Iolanda Nunes – RA: 10748

Campo Limpo Paulista

2011

FACCAMP – FACULDADE CAMPO LIMPO PAULISTA

BANCA EXAMINADORA

1º ORIENTADOR_____

2º ORIENTADOR_____

Dedicamos em especial, à nossas famílias, amigos e ao nosso orientador pela dedicação, compreensão e comprometimento com os alunos.

Agradecimentos

Agradecemos as nossas famílias, amigo e parentes pela compreensão, em especial aos nossos pais que contribuíram para que este sonho fosse realizado, e ao orientador que ajudou-nos para que nosso trabalho fosse concluído com sucesso para o longo de minha carreira.

“A mente que se abre a uma nova idéia jamais voltará ao seu tamanho original.”

Albert Einstein

(1879 – 1955)

RESUMO

O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento e a educação da criança. O fato de a criança desde muito cedo, poder se comunicar através de gestos, sons e mais tarde representar um determinado papel na brincadeira faz com que desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras podem desenvolver-se algumas capacidades importantes tais como: atenção, imitação, a imaginação. Amadurecem também algumas competências para a vida coletiva.

A brincadeira poderia ser considerada uma das atividade mais séria. O brincar pode funcionar como espaço através do qual a criança deixa sair sua angústia, aprende a lidar com a separação, com o crescer, com a autonomia e seus limites, auxiliando no momento em que a criança constitui significados, sendo tanto para assimilação de papéis sociais e para compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para construção de conhecimento.

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

Palavras chave: Brincadeiras, Desenvolvimento, Brincar.

Sumário

| | |
|---|----|
| Introdução..... | 08 |
| 1. Histórias do brincar..... | 09 |
| 1.1 O que é brincar..... | 09 |
| 1.2 O brincar na escola..... | 10 |
| 1.3 jogos brinquedo e brincadeira..... | 12 |
| 2. Brinquedoteca..... | 15 |
| 2.1 Objetivos da construção de uma brinquedoteca..... | 16 |
| 2.2 Cantinhos da brinquedoteca..... | 16 |
| 2.3 Brinquedos e brincadeiras adequadas..... | 18 |
| 2.4 Confeccionando jogos e brinquedos com sucata..... | 20 |
| 2.5 A brincadeira de faz de conta lugar do simbolismo de representação do imaginário..... | 21 |
| Conclusão..... | 24 |
| Referências..... | 25 |

INTRODUÇÃO

O brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, independente de sua classe social ou idade, através da brincadeira a criança desenvolve sua coordenação motora, suas habilidades visuais e auditivas.

Sobre esse tema é pertinente questionar: Qual é a importância do brincar e sua relação na educação pela visão dos professores e pais? As unidades de educação infantil oferecem brinquedos e espaços adequados?

Justifica-se que esse momento esta cada vez mais ausente, sendo este um excelente momento para conhecer e ensinar através do brincar.

Portanto, o objetivo é verificar a importância do brincar para o desenvolvimento e a aprendizagem.

Para o desenvolvimento deste trabalho está sendo utilizadas pesquisas bibliográficas, livros e internet.

No primeiro e segundo capítulo serão apresentados, a partir dos autores resultados adquiridos sobre o tema da pesquisa.

CAPITULO I

1. HISTÓRIA DO BRINCAR

Houve um tempo que não existiam crianças no mundo. Apenas adultos em miniatura.

Com o advento do cristianismo a sociedade cristã forma um estado poderoso e toma posse a adoção de práticas educativas que prevalece até hoje. A criança passa a ser vestida de acordo com sua idade, brincam com brinquedos da época e tem a permissão para se comportar de modo destinto do adulto.

A partir do fim do século XVII a criança deixa de ser misturada aos adultos e de aprender a vida com contato direto com eles. O objeto dessa separação chama-se escola. Segundo Áries (1981) esta substitui a aprendizagem como meio de educação. A partir dessa concepção a sociedade passou a perceber que aqueles pequeninos seres tinham um jeito de pensar, ver e sentir característicos.

No entanto, foi apenas com o rompimento do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas. Anteriormente, a brincadeira era geralmente considerada como fuga ou recreação a imagem social da infância não permitindo a aceitação de um comportamento infantil, espontâneo que pudesse significar algum valor.

Mas é com Froebel (1887) que o brinquedo é entendido como objeto e ação de brincar. Ainda segundo o autor a brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança e do ser humano, a criança que brinca com determinação certamente será um homem capaz, de auto-sacrifício para a promoção do bem estar próprio e dos outros.

1.1 O que é brincar

O brincar nos acompanha diariamente. Brincar sempre foi e sempre deverá ser uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária classe social e credo.

O brincar é de extrema importância no desenvolvimento do ser humano. É no brincar que há uma socialização entre as crianças, e também a apropriação de

objetos e representação de sua cultura, ou seja, o brincar além de ser algo natural das crianças também é cultural.

Brincar é:

Comunicação e expressão, associando pensamento e ação;

- ✓ Um ato instintivo exploratório;
- ✓ Ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social;
- ✓ Um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.

Maria Alice Setubal (1987) afirma que podemos identificar o brincar em dois momentos:

1. Nas brincadeiras tradicionais, momentos em que o indivíduo se insere na memória coletiva.
2. Na história de vida própria do indivíduo, que recorre às suas experiências no momento de brincar.

Nesse sentido, ao relaciona-se com conteúdos do passado e do presente, através de sua participação no grupo de brincadeiras o indivíduo pode dar sentido ao seu mundo, sendo assim podemos dizer que brincar é necessidade interior tanto da criança quanto do adulto aprimorando seu conhecimento consigo e com o mundo.

. Froebel (1887) “concebe o brincar como atividade livre, espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo; e os brinquedos como objetos que auxiliam as atividades infantis”.

Para Betteheim (1988) “Brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento.”

Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer de momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos encontrar respostas para várias indagações.

1.2 O Brincar na Escola

A escola é um lugar de socialização e construção de cidadania e conhecimento.

O educador precisa estar atento a cada aluno, e ensinar a cooperação com o colega proporcionando um ambiente com oportunidade para todos.

Segundo “os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil- RCNI (Brasil 1998)” há uma preocupação em sensibilizar os educadores para a importância do brincar, tanto em situações formais, quanto em situações informais. “Nesses referenciais a brincadeira é definida como linguagem infantil que vincula o simbólico e a realidade imediata da criança.”

“Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. (...) Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem, também, algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.” (RCNEI, 1988:22)

No Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990) “é explicitado o direito ao lazer, à diversão e a serviços que respeitam a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento. Verifica-se, com base nestes documentos, que de fato há uma preocupação legítima em promover melhores condições de desenvolvimento por meio da educação. Neste contexto, a inserção do brincar pode constituir-se em um elemento importante para o ensino nas instituições educativas”.

(...) Isso porque o brincar é um dos principais processos e uma das atividades mais presentes na infância, em que são construídas as capacidades e as potencialidades da criança. (Moyley 2002:33)

Independente do tipo de vida que a criança e o adolescente levam, todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (MEC, 1998) “estabelece a brincadeira como um de seus princípios norteadores, que define como um direito da criança para desenvolver seu pensamento e capacidade de expressão, além de situá-la em sua cultura”.

De acordo com o pensamento de PIAGET (1996) “as crianças só são livres quando brincam entre si, ocasião em que criam e desenvolvem a sua autonomia, sendo outra o melhor brinquedo didático que elas podem explorar.”

VYGOTSKY (2003) “o brincar também funciona como agente de socialização, um balizador das relações humanas”.

A formação de professores, em especial para a educação infantil, deve considerar o brincar, além de recursos como literatura, música, arte, movimento, tempos e espaços, como uma das linguagens essenciais à infância caminhos de expressão e comunicação capazes de favorecer o desenvolvimento integral e saudável da criança desde o seu nascimento.

“O brincar requer imaginação criativa, apropriação de normas de comportamento e de vida em grupo. A brincadeira serve para provar experiências, múltiplos movimentos e sensações, que viabilizam a vivência de determinadas situações com segurança, sendo um simulacro da realidade”. (VYGOTSKY, 2003).

“Cabe ainda destacar a importância da interação com a natureza, da constituição de vínculos afetivos entre sujeitos e seu espaço, sensibilizando-se com o ambiente e sentindo-se pertencente a ele” (BRONFENBRENNER, 1996).

As brincadeiras são sempre situações em que a criança se realiza, constrói e se apropria de conhecimentos das mais diversas ordens. Neste sentido, o brincar assume o papel didático e pode ser explorado no processo educativo.

1.3 JOGOS, BRINQUEDO e BRINCADEIRA.

O jogo é, por excelência, integrador o que é fundamental para o interesse da criança que, à medida que joga, se conhece melhor construindo, interiormente, seu mundo.

Para KISHIMOTO (2008), “A boneca é brinquedo para uma criança que brinca de “filhinha”, mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas é símbolo de divindade, objeto de adoração”.

Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.

O educador deve propor jogos que possibilitem registro numérico, além de operações com as suas jogadas, os alunos poderão operar com as jogadas de seus parceiros.

“O jogo estimula a exploração e a solução de problemas e, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções”. Afirma KISHIMOTO (2008).

Jogos, cantigas, brincadeiras tornam-se aliados para que ludicamente os pequenos comecem a sistematizar os conceitos matemáticos, principalmente aqueles relacionados à resolução de problemas, já que esta situação didática faz com que a criança ponha em jogo todas as hipóteses que elaborou, enriquecendo-as no confronto com as de seus colegas e com a intervenção do educador.

Segundo (BROUGÈRE, 1998) “A brincadeira das crianças evolui mais nos seis primeiros anos de vida do que em qualquer outra fase do desenvolvimento humano e neste período, se estrutura de forma bem diferente de como compreenderam teóricos interessados na temática.”

.A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações.

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos. Ao representar realidade imaginária, os brinquedos expressam, preferencialmente, personagens sob forma de bonecos, como manequins articulados ou super-heróis, misto de homens, animais e monstros. O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, esta carregado de animismo.(TIZUCO MORCHIDA KISHIMOTO,2008,p.18 e 19)

A criatividade pode ser estimulada com objetos simples onde a criança tem oportunidade de criar, inventar novas funções e utilidades desses objetos. Pedacos de papel, panos, caixas vazias, canudos, palitos, barbante, cola, lápis, etc., são objetos ricos para a criança poder externar sua capacidade de criação, de construção. Devem-se evitar brinquedos muito estruturados, sofisticados que só podem representar aquilo a que se destinam.

Esses elementos da situação imaginária constituirão parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo. Nesse sentido, a brincadeira representa o funcionamento da criança na zona proximal e, portanto, promove o desenvolvimento infantil (VYGOTSKY, 1998).

Os brinquedos mais adequados de acordo com a idade são:

De 0 a 2 anos: Explorar a percepção visual, através de móveis grandes e coloridos ao alcance da criança (pendurado no berço). Objetos que produzem sons ao serem manipulados, com isso a percepção auditiva é estimulada.

Objetos de encaixe a partir de 1 ano. Nessa fase a criança sente satisfação em colocar e tirar objetos de dentro de caixas, isso estimula a coordenação óculo-manual. A partir dessa fase é muito importante a brincadeira de esconde-esconde (objetos, rosto, corpo etc.) Essa brincadeira possibilita descobrir, com a criança, como ela está elaborando o processo de separação (ansiedade, querer achar logo), é importante para perceber como ela suporta a ausência.

A brincadeira de esconde-esconde, desenvolvida mais tarde, aguça também a inteligência da criança, ela vai adquirindo noção de espaço, tamanho, distância etc.

De 2 a 4 anos: Nessa fase os brinquedos passam a ter funções mais específicas, dando oportunidade para a criança vivenciar, através dos brinquedos, a sua vida diária, suas necessidades básicas, então panelinhas, bonecos, carrinhos, casinhas, posto de gasolina, são ideais nessa fase, a bola, a partir desse momento, expressa noções de distância, espaço equilíbrio.

A partir dessa idade a criança passa a mostrar em suas brincadeiras a vontade, o propósito de fazer algo definido, existe grande motivação e prazer em concretizar sua meta.

Brincar é uma atividade prática, na qual a criança constrói e transforma seu mundo, conjuntamente, renegociando e redefinindo a realidade na construção da realidade, a produção de um mundo e a transformação do tempo e do lugar em que ele pode acontecer. A participação da criança nesta atividade requer um senso de realidade compartilhando do que é verdadeiro ou falso certo ou errado. PACKER (1994 p. 271)

PEDROSA (1996), “em consonância com VALSINER, afirma que a criança desde seu nascimento interage com um mundo de significados construídos historicamente; na relação com seus parceiros sociais se envolve em processos de significação de si, dos outros e dos acontecimentos de seu contexto cultural, construindo e reconstruindo ativamente significados.”

CAPITULO II

2. BRINQUEDOTECA

“As brinquedoteca, ludotecas ou espaços de lazer devem valorizar os jogos e brincadeiras como fatores de desenvolvimentos integral da criança” (Euclides 1998).

Nesse sentido a brinquedoteca é um lugar preparado para estimular a criança brincar possibilitando o acesso a grandes variedades de brinquedos dentro de um ambiente lúdico.

O ambiente da brinquedoteca deve ser alegre, amplo, colorido e bem agradável. As crianças vivem suas fantasias e da asas a imaginação,devendo ser estimuladas a brincar. As pessoas que trabalham como orientadoras nas brinquedoteca devem ser alegres e carinhosas. São chamadas de brinquedistas.

Segundo (Nylse 2007) “A brinquedoteca não existe somente para distrair as crianças, mas sim levar a formação do ser humano integral á vários períodos da vida que ele atravessa.”

Existem estilos de brinquedoteca: Aquelas que emprestam brinquedos, as que são montadas em hospitais, as que funcionam nas escolas e creches e outras que são criadas em centros de recreações e lazer.

As brinquedoteca nesses locais,é muito importante, pois neste ambiente as crianças brincam,inventam,expressam suas fantasias, seus desejos, seus medos, seus sentimentos e conhecimentos construídos a partir das experiências que vivenciam. Assim, o brincar não esta somente ancorada no presente, mas também tenta resolver problemas do passado, ao mesmo tempo em que se projeta no futuro (Bettelheim 1988 p161),

A brinquedoteca tem várias funções, entre elas; pedagógicas, social e comunitária.

- ✓ A função pedagógica é de oferecer possibilidades de bons brinquedos e,ao mesmo tempo, brinquedos de qualidade.
- ✓ A função social é de possibilitar que as crianças de família economicamente menos favorecidas possam fazer uso do brinquedo.
- ✓ A função comunitária é a de favorecer que as crianças jogam em grupos aprendam a respeitar, a ajudar e receber ajuda, a cooperar e a compreender os demais.

2.1 OBJETIVOS DA CONSTRUÇÃO DE UMA BRINQUEDOTECA

- ✓ Proporcionar um espaço para brincadeira onde as crianças possam brincar realizando várias atividades;
- ✓ Favorecer seu desenvolvimento psicomotor, sócio-cognitivo e afetivo;
- ✓ Desenvolver autonomia, a criatividade, e a cooperação
- ✓ Favorecer o equilíbrio emocional;
- ✓ Proporcionar a oportunidade de explorar diferentes materiais.

A brinquedoteca faz a criança renascer, lhe dá alegria. O brincar e os brinquedos estimulam às fantasias, na brincadeira a criança descobre um lugar cheio de historias, musicas desenhos e teatro. Mas para que o brinquedo tenha significado para a criança é preciso que tenha pontos de contato com sua realidade.

È através do desempenho das brincadeiras e brinquedos das crianças que podemos avaliar seu nível de desenvolvimento motor e cognitivo.

2.2 Cantinhos da brinquedoteca:

1. Canto da leitura;

- ✓ Com estofados infantis, almofadas e tapetes.
- ✓ Livros de contos de fadas, fábulas, gibis onde a criança através de brincadeira desenvolva o hábito de leitura.

2. Canto do faz-de-conta;

- ✓ Um espaço com diversas fantasias roupas e sapatos para que a criança viva um mundo de imaginação. Casinha de bonecas, com mobílias infantis como: fogão, geladeira, mesa, armário, panelinhas, bonecas etc.

3. Canto da beleza;

- ✓ Com utensílios infantis como: espelhos, secadores de cabelo, maquilagem, embalagens de cremes e xampus, bijuterias.

4. Canto do supermercado;

- ✓ Um espaço com prateleiras, embalagens de brinquedo, caixa registrador, dinheirinho, carrinhos de feira para fazer compras.

5. Canto da farmácia;

Um cantinho montado com caixas de remédio (vazias), Luvas, esparadrapos, e roupa branca.

6. Sucatoteca

No cantinho da sucatoteca, são guardados limpos e classificados os objetos recicláveis, podendo ser montados vários brinquedos com esses materiais. Desenvolvendo nas crianças a importância da reciclagem.

7. Escolinha

No cantinho da escola tem mesinhas, potinhos com lápis, lápis de cor, desenhos para as crianças pintarem há também lousinha e giz.

A criança pequena tem necessidades de manipular objetos; por essa razão, mexem em tudo e jogam coisas no chão. Para contornar os problemas que essa necessidade pode causar, precisamos fornecer-lhes bastantes objetos que possam ser manipulados sem perigo e ensina-lhes que assim como foi divertido tirar das caixas e gavetas, também pode ser divertido colocar as coisas lá dentro. Ao aprenderem a função dos objetos passarão a utilizá-los de forma mais adequada. (NYLSE HELENA, 2001, pg. 21)

Na medida em que a criança cresce, ela vai aprendendo várias brincadeiras, começa a gostar de brincar com outras crianças, e não perde a necessidade e nem o interesse durante as brincadeiras.

A melhor maneira de a criança aprender a brincar é respeitando seu próprio ritmo, ajudá-la e encorajá-la se necessário. A criança possui oportunidade de brincar com outras da mesma idade, a maioria delas aprende a compartilhar as brincadeiras.

Mesmo que ela não saiba brincar com outra criança, pode brincar paralelamente. Às vezes dizer “eu também quero brincar” não significa que quer brincar junto, mas ao lado; de qualquer maneira é o começo da vontade de participar de alguém que ainda não aprendeu a partilhar. (NYLSE HELENA 2001. pg.24)

Nesse sentido a criança aprende a dividir, compartilhar e conviver bem em grupo. Devemos proporcionar a criança muitas oportunidades de atravessar diversos estágios de aprendizado. Além disso, é importante ter idéia do que fazer durante as atividades das crianças, para tornar as coisas mais fáceis para todas elas.

Os adultos podem, dessa maneira, cumprir várias funções:

- ✓ Dar apoio;
- ✓ Escolher o momento certo para ajudar a criança a se retirar da brincadeira, quando sentir que ela insegura;
- ✓ Estimular conversas: às vezes a conversa decorre naturalmente da brincadeira, desviando a atenção da criança do aqui e agora;
- ✓ Atuar como juiz: avaliar situações, intervir para resolver atritos ou evitá-los;
- ✓ Tornar parte da brincadeira: aceitar qualquer papel que seja atribuído;
- ✓ Ajudar uma criança em dificuldades quando alguma tarefa esta além das suas capacidades;
- ✓ Ter muita paciência em explicar as brincadeiras (se for preciso explicar várias vezes)

Segundo (Euclides1998) “Além do adulto auxiliar as crianças nas brincadeiras o adulto pode recuperar o lúdico em sua vida.”.

Nunca devemos esquecer que o brincar é de grande importância na vida da criança, primeiro por ser uma atividade natural pelo qual ela se interessa, e pelo fato de desenvolver suas percepções, sua inteligência e tendências.

Os brinquedos e brincadeiras devem ser separados com cuidado para cada faixa etária.

2.3 Brinquedos e brincadeiras adequadas:

1 ano:

- ✓ Móviles;
- ✓ Carrinhos de puxar e empurrar;
- ✓ Blocos pedagógicos;
- ✓ Brinquedos de desmontar (grandes)
- ✓ Túnel para atravessar;
- ✓ Cavalinho de pau;
- ✓ Livros de ilustrações, coloridos;
- ✓ Bolas.

Aos 2 anos

- ✓ Livros de pano;
- ✓ Bichos de pelúcia;
- ✓ Gosta de estar com outras crianças, mais ainda não brinca junto. Cada criança fará sua atividade, podendo ou não imitar outras;
- ✓ Briga facilmente e disputa brinquedos.

Aos 3 anos

Nesta fase a criança é muito agitada, precisa de algo para ativar seus movimentos corporais .

- ✓ Triciclo;
- ✓ Bolas;
- ✓ Caixas de areia com pás e cubos;
- ✓ Fantoches.

Aos 4 anos

São desenvolvidas atividades que estimulam habilidades psicomotoras

- ✓ Danças;
- ✓ Teatros;
- ✓ Blocos de todos os tamanhos e cores;
- ✓ Desenhos mais completos e elaborados;
- ✓ A linguagem oral é bem desenvolvida, quer saber de tudo; nome, características, funcionamento.
- ✓ Gostam de Livros, reconhecem figuras.
- ✓ Amiguinhos imaginários estão sempre presentes em suas brincadeiras.

É preciso diversificar sempre os jogos e brincadeiras para aumentar as oportunidades de desenvolvimentos e de aquisição de conhecimentos que os brinquedos podem oferecer.

Há alguns espaços mais adequados do que outros para os diferentes estágios do desenvolvimento da criança. Sejam eles amplos, pequenos, fechados ou abertos, o importante é que ela possa fazer suas explorações, e a partir daí tenha seu desenvolvimento e afetividade estimulada.

Segundo Kishimoto (1994) “o brinquedo é entendido como objeto, suporte da brincadeira. De acordo com a autora o conteúdo imaginário do brinquedo é que determina as brincadeiras, quando na verdade quem faz isso é criança. Ou seja, é a criança que define a melhor maneira de utilizar aquele determinado brinquedo a ser usado na sua brincadeira.”

2.4 Confeccionando jogos e brinquedos com sucata

O uso de material reciclável na construção de jogos e brinquedos permite à criança desenvolver a criatividade, a coordenação motora fina, a imaginação e o senso estético, além de resgatar a importância do próprio brinquedo e de trabalhar a preservação do meio ambiente, graças ao reaproveitamento do lixo seco.

Antes de tudo, é preciso saber que tipo de material pode-se aproveitar o primeiro passo para isso é entender o que é sucata.

Para MACHADO (1994) “é qualquer coisa que perdeu o seu uso original, que se quebrou, que não serve mais ou que não tem mais significado, mas que pode adquirir um novo sentido”

Para CUNHA (1994), “é um material descartável que não tem utilidade, mas que pode ser reaproveitado com criatividade”.

Por ser um brinquedo não industrializado, a brincadeira com a sucata só pode acontecer com a colaboração do professor.

Segundo MACHADO (1994), “o brinquedo sucata permite a quem brinca desvendá-lo, ressignificá-lo, pois é um objeto que possui inúmeros significados que não são óbvios nem estão evidentes”.

O brinquedo – sucata faz com que as crianças valorizem sua participação na confecção dos jogos, promovendo também a interação entre colegas. Convém considerarmos que, por ser feito com sucata, um brinquedo não durará muito, devido à sua manipulação. Mas isso não deve ser motivo de preocupação, e sim de satisfação, já que esta deve ser a atitude de uma criança frente a um brinquedo ou objeto: manipulação total para conhecer o brinquedo. Estragou-se, é sinal de que foi bem explorado e utilizado. Se for um de sucata, constrói-se outro e pronto!

Segundo WEISS (1989), “o professor pode montar um sucatário com as sucatas trazidas pelos alunos através de campanha de arrecadação”.

Essas campanhas podem ser a parte mais rica na construção do acervo além de envolver os alunos, envolvem também toda a comunidade.

A brincadeira oferece às crianças uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e tomada de consciência: ações na esfera imaginativa, criação das intenções voluntárias, formação de planos da vida real, motivações intrínsecas e oportunidade de interação com o outro, que, sem dúvida contribuirão para o seu desenvolvimento.

Portanto, é imprescindível que os professores compreendam a importância da brincadeira e suas implicações para organizar o processo educativo de modo mais positivo, contribuindo para o desenvolvimento das crianças (PONTES & MAGALHÃES, 2003).

2.5 A brincadeira de faz- de- conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Com relação ao faz-de-conta, SPERB e CONTI (1998) “discutem a categorização, que coloca três como essenciais: a primeira quando a criança utiliza representações primárias”. Isto é, vê o mundo de forma direta e imediata, substituindo o objeto, por exemplo, a mãe, pelo pai. Já a segunda, mais complexa, emerge quando ela usa representações secundárias, entendidas como representações ou metarrepresentações, atribuindo propriedades imaginárias aos objetos ou eventos, o que ocorre quando ela em interação com um parceiro lhe propõe que faça de conta que o tempo hoje está ótimo (quando está chovendo) ou que limpe o rosto da boneca que está sujo (sem estar). Neste momento, ela vai além do significado comum dos objetos ou dos eventos sem, entretanto, confundir

realidade/não realidade. Por último, em uma das formas mais avançadas do faz-de-conta, o objeto é imaginário, por exemplo, faz-de-conta que neste prato tem bolo, neste copo, refrigerante.

A brincadeira de faz-de-conta está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática para essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) de uma forma diferente de brincar com assuntos fictícios, contos de fadas ou personagens de televisão. (PIAGET, 1978, p.76)

Segundo KISHIMOTO(2002) “as crianças que brincam aprendem a significar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, típica dos processos simbólicos que promovem o desenvolvimento da cognição”.

Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. Brincar é assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente.

De acordo com SINGER (1973), “a maior parte dos jogos de faz-de-conta também tem qualidade social no sentido simbólico”. Envolve transações interpessoais, eventos e aventuras que englobam outras características e situações no espaço e no tempo. O jogo imaginativo acontece com pares ou grupos de crianças que introduzem objetos inanimados, pessoas e animais que não estão presentes no momento.

Uma criança de 4 anos num balanço age “como se” estivesse em um avião e precisasse mudar os planos de vôo porque tem pouca gasolina. Há um contraste entre este tipo de jogo de faz-de-conta e o brincar de uma criança que, simplesmente, se balança o mais alto que pode em um balanço. A primeira criança de acordo com Piaget, estaria introduzindo elementos de “como se” e graus de fantasia, os quais estariam modificando a situação, enquanto a outra, na sua brincadeira, estaria, apenas, procurando dominar dificuldades. (TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO, 2008, p.60)

Como a criança pequena não tem a capacidade de esperar cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. Esse mundo é que VYGOTSKY(1998) “chama de brincadeira. Para ele, “a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Como todas as funções da consciência, surge originalmente da ação”.

Para VYGOTSKY(1998) “a brincadeira de faz-de-conta cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois no momento que a criança representa um objeto por outro, ela passa a se relacionar com o significado a ele atribuído, e não mais com ele em si”. Assim, a atividade de brincar pode ajudar a passar de ações concretas

com objetos para ações com outros significados, possibilitando avançar em direção ao pensamento abstrato. Tanto PIAGET (1978) quanto VYGOTSKY (1998) concebem o faz-de-conta como atividade muito importante para o desenvolvimento.

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 isolado. Esses movimentos são, no contexto do jogo simbólico, subordinados à representação e a simulação que devem predominar na ação. O apogeu do jogo simbólico situa-se entre 2 e 4 anos de idade, declinando a partir daí.

VYGOTSKY (1984) dá ênfase à ação e ao significado no brincar. Para ele é praticamente impossível a uma criança com menos de 3 anos envolver-se em uma situação imaginária, porque ao passar do concreto para o abstrato não há continuidade, mas uma descontinuidade. Só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Na aprendizagem formal isso não é possível, no brinquedo isso acontece, porque é onde os objetos perdem a sua força determinadora.

Quando uma criança bate com os pés no chão e imagina-se cavalgando um cavalo, ela está dando mais importância ao significado que está conferindo à ação do que à própria ação. No brinquedo, uma ação substitui outra ação, assim como um objeto substitui outro. Quer dizer que, ao mesmo tempo que a criança é livre para determinar suas ações no brincar, estas estão subordinadas aos significados dos objetos, e a criança age de acordo com eles. (TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO, 2008, p.62).

Conclusão

Ao desenvolver este trabalho passamos a refletir melhor sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, e podemos observar o quanto à criança dá valor não somente as brincadeiras, mas também ao brinquedo.

Esclarecemos dúvidas e aprendemos muito com as pesquisas feitas durante sua elaboração, e aprendemos que nas brincadeiras as crianças desenvolvem algumas capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação.

Os professores devem compreender e valorizar o brincar, organizando o processo educativo de modo mais positivo e produtivo para o desenvolvimento dos indivíduos valorizando e priorizando o momento do brincar, ou seja, olhando como algo de extrema importância para a criança.

As pesquisas teóricas e as reflexões sobre a importância do brincar para o desenvolvimento apontam que as crianças realizam seus próprios desejos ao mesmo tempo em que se exige obediência voluntária às regras e a percepção de que a satisfação individual pode ser aumentada pela cooperação em atividades governadas por regras comuns e isso ajuda a desenvolver a autonomia, o que deve ser um dos principais objetivos da educação infantil.

É preciso desconstruir a visão equivocada que muitos têm sobre o brincar, e pensar na criança como um ser que em sua subjetividade aproveita a liberdade que tem para escolher um brinquedo para brincar, ou até mesmo, brincar de faz- de – conta.

Os professores devem ter uma visão positiva com relação ao brincar, porque as pesquisas que fizemos mostram cada vez mais sua importância no contexto escolar e todos devem respeitar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENJANIN, Walter (1984). *Reflexões: A criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Summus.
- BROUGÈRE, G. *Jogo e Educação: novas perspectivas*. 2002. Dig.11p.
- BRASIL, Ministério da Educação e Desporto, Secretaria da Educação Fundamental. *Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF 1998
- CUNHA, Nilse Helena da Silva (1988). *Brinquedo desafio e descoberta para a utilização e confecção de brinquedos*. Rio de Janeiro. Fae.
- CUNHA, Nylse Helena da Silva (2001) *Brinquedoteca, Um mergulho no Brincar 4*. Ed. Rio de Janeiro.
- FEIJO, Olavo G. (1992). *Corpo e Movimento: Uma psicologia para o esporte*. Rio de Janeiro:Shape.
- FRIEDMANN, Adriana. *A arte de Brincar: brincadeiras e jogos tradicionais*-Petrópolis, RJ: Vozas, 2004.
- KISHIMOTO. Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação infantil*. 11.ed.-São Paulo:Cortez,2008
- MOYLES, Janet R. *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Artmed. 2002.
- PATIO. *Educação Infantil*, 17° Ed..Artmed.2008.
- REDIN, Euclides. *O espaço e o tempo da criança: Se der tempo a gente brinca!* Porto Alegre: Mediação, 1998.
- VIGOTSKY, L.S. - *A formação Social da Mente*, São Paulo: Martins Fontes,1989

