

GRUPO EDUCACIONAL FAVENI

SUZANA PAULA DE PAULA

O PAPEL DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**SORRISO-MT
2021**

GRUPO EDUCACIONAL FAVENI

SUZANA PAULA DE PAULA

O PAPEL DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Futura – Grupo Educacional Faveni, como requisito parcial para obtenção do título de PEDAGOGIA.

**SORRISO-MT
2021**

O PAPEL DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Suzana Paula de Paula¹

¹Professora, lasuzaninha18@hotmail.com

Declaro que sou autor¹ deste Trabalho de Conclusão de Curso. Declaro também que ele foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciados ao longo do trabalho ou daqueles cujos dados resultam de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, declaro, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

RESUMO: O presente estudo tem por objetivo identificar como a utilização dos brinquedos e brincadeiras influencia no ensino da educação infantil, e como os educadores estabelecem e conduzem tal metodologia com seus alunos, como um instrumento de ensino e aperfeiçoamento da aprendizagem. Esse instrumento faz parte do ser humano, e a criatividade faz com que aquele processo se desenvolva a partir de novos experimentos. Uma forma de estimular e transformar a apropriação do conhecimento em um processo divertido e prazeroso. O brincar é algo próprio do ser humano e por meio dessa ação, a criança não apenas se diverte, mas também se desenvolve como sujeito.

Palavras-chave: Brincadeiras. Brinquedos. Educação. Infantil. Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

É perceptível que a rotina da "correria" vem controlando a sociedade desde cidades pequenas até grandes centros. O tempo é um bem precioso e a sabedoria em saber aproveitá-lo, é considerado uma obra de arte valiosa. Esta vivência de tudo se faz "a correr", onde a cultura do relógio domina, tudo é agendado ao minuto, contamina o dia a dia das crianças, preenchido pela presença no jardim de infância ou na escola, levando a todas as atividades extracurriculares. A evolução urbanística conduz a uma vivência confinada aos espaços físicos restritos e limitados: o apartamento, os edifícios em que se situam os jardins de infância, escolas e pátios de recreio repletos por ordens: "Não faça isso", "Não mexa naquilo", "Fique em silêncio", são algumas das inúmeras imposições que bombardeiam as crianças todos os dias.

A atividade por excelência que as caracteriza – o brincar – é frequentemente esquecida no meio da rotina e das vivências diárias.

Pois, a “brincadeira” foi posta como uma atividade sem utilidade biológica ou social, mas, na realidade, brincar é a forma de controle das interações sociais da criança e um meio poderoso de aprendizagem sobre o mundo. É um dos fenômenos mais comuns e naturais da infância, não específico ao homem, mas também partilhado com outras espécies. Brincar faz parte do cotidiano da criança e de seu comportamento sadio, a criança antigamente era tratada como um miniadulto. Seu comportamento era de uma pessoa adulta e assim por muito tempo, quando então se passou a ter uma visão diferente em relação a esta. A brincadeira começou a ser vista como uma ferramenta para auxiliar no desenvolvimento infantil.

O ato de brincar permite que a criança se mantenha fisicamente ativa, que desenvolva a personalidade e as competências sociais, ajudando-a a lidar com emoções e sentimentos, possibilitando uma maior desenvoltura quanto as dificuldades encontradas no seu cotidiano.

Com o passar do tempo, dentro de sua evolução (do nascimento a vida adulta), a criança evolui socialmente de situações em que brinca sozinha, para brincadeiras mais cooperativas. Brincar muitas vezes significa associar-se, dividir, cooperar com o amigo, sem perder o espírito competitivo. O ser, ter, fazer, tomar, dar, amar, odiar, viver, morrer: todos estes verbos não ganham sentido se não através do jogo.

Logo, o brincar assume desta forma, uma preparação para as ações e comportamentos da idade adulta. Por tudo isto, o brincar mostra-se como uma atividade cujo impacto se estende para além do espaço do jardim de infância, escola e das atividades extracurriculares.

2 A INFÂNCIA: POR QUE BRINCAR?

As brincadeiras são uma das formas mais comuns do comportamento humano, principalmente durante a infância, segundo Waajskop et al. (1995, p.62/69) “Brincar é uma atividade paradoxal: livre, imprevisível e espontânea, porém, ao mesmo tempo regulamentada; meio de superação da infância; maneira de apropriação do mundo de forma ativa e direta, através também da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem”.

De forma incompreensível, até há pouco tempo, o brincar era desvalorizado e menosprezado, destituído de valor e a nível educativo. Mais do que uma ferramenta, o brincar é uma condição essencial para o desenvolvimento da criança. Através do brincar, ela pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação. Ao brincar, exploram e refletem sobre a realidade e a cultura na qual estão inseridas, interiorizando-as e, ao mesmo tempo, questionando as regras e papéis sociais. O brincar potencializa o desenvolvimento, já que assim aprende a conhecer, aprende a fazer, aprende a conviver e, sobretudo aprende a ser. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Por meio do ato de brincar, as crianças ultrapassam a realidade, transformando-a pela imaginação, desta forma expressam o que teria dificuldades em realizar usando as palavras. Os jogos das crianças não são apenas recordações do que vê os adultos fazerem. Elas nunca reproduzem de forma absolutamente igual ao sucedido na realidade. O que acontece é uma transformação do visto para uma formação de uma nova realidade, ou seja, uma invenção. O brincar apresenta características diferentes de acordo com o desenvolvimento das estruturas mentais, existindo, segundo Piaget 3 (três) etapas fundamentais:

“Do 0 aos 2 anos de idade – Aqui ocorrem os chamados Jogos de Exercícios. Neste período, a criança vai adquirindo competências motoras e aumentando a sua autonomia. Vai preferindo o chão ao berço, demonstrando alegria nas

tentativas de imitação da fala... vai revelando prazer ao nível da descoberta do seu corpo através dos sentidos". (PIAGET et al., 1984, s.p).

A criança elabora então as suas brincadeiras por meio da exploração de objetos através dos sentidos da ação motora, e da manipulação – características dos “jogos de manipulação”. Estes jogos oferecem sentimentos importantes de poder e eficácia, bem como fortalecem a auto estima. Deste modo, constituem peças fundamentais para o desenvolvimento global da criança. Novamente, segundo Piaget:

“Entre 2 aos 7 anos de idade – A simbologia surge com um papel fundamental nas brincadeiras, como são exemplos “o faz de conta”, as histórias, os fantoches, o desenho, o brincar como os objetos atribuindo-lhes outros significados. Os jogos simbólicos são possíveis dado que, nesta fase a criança já é capaz de produzir imagens mentais. A linguagem falada permite-lhe o uso de símbolos para substituir objetos.” (PIAGET et al., 1984, s.p).

Quando se utiliza o “faz de conta”, ou seja, o jogo simbólico que oferece a criança a compreensão e a aprendizagem dos papéis sociais que fazem parte da sua parte da sua cultura (papéis de pai, de mãe, filho, médico, entre outros).

Para a criança chegando aos sete anos de idade, se mostram imprescindíveis as atividades, brincadeiras e jogos com regras. Tomaram-se cruciais para o desenvolvimento de estratégias de tomada de decisões. Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimenta formas de comportamento e socializa, descobrindo o mundo a sua volta. O fato de brincar com outras crianças, elas encontram os seus pares e interagem socialmente, descobrindo desta forma que não são os únicos sujeitos da ação e que, para alcançarem os seus objetivos, deverão considerar o fato de que os outros também possuem objetivos próprios que querem satisfazer.

Então, a criança apropria-se de alguns exemplos, quando pequena assume o papel de bailarina e está experimentando como é adotar o papel de uma outra pessoa, ela imita movimentos, maneirismos, gestos, expressões. Segundo Garvey et al. (1977, s.p), “Algumas encenações [de papéis] são esquemáticas, representando apenas eventos salientes em uma sequência de ações. A maioria das encenações é claramente criada a partir de conceitos de comportamentos apropriados e muito provavelmente não é uma imitação direta de pessoas”. Logo, ela realmente sente como é estar vestida com um tecido armado como o tule, as texturas, as propriedades que elas oferecem e as diferentes qualidades e posturas físicas que inspiram.

3 A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Por meio das brincadeiras educativas, as crianças aprendem a respeitar o próximo e as ideias divergentes das suas, aprendendo assim a conviver harmoniosamente em sociedade. Brincar constitui-se basicamente, entre um sistema que integra a vida social das crianças e caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou grupo a outro). Na educação muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira: o conteúdo refere-se aos objetivos básicos da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetos ou brinquedos, espaço, temática, número de jogadores, por exemplo: na amarelinha, o objetivo básico consiste em lançar um objeto, pegá-lo aos pulos e voltar com ele. Essa brincadeira conhecida universalmente muda sua forma de uma época a outra, de um país a outro ou de um grupo a outro (o traçado, os objetos, o número de jogadores).

Essas brincadeiras são imitadas ou reinterpretadas pelas crianças. Isso varia em função dos diferentes estímulos. Segundo Martinelli et al. (1996, s.p) “as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos”. Esses interesses e necessidades são de cada grupo cultural de crianças.

O estímulo a aprendizagem de arte, ciências, matemática, estudos sociais, linguagem e alfabetização é intensificado com fato de brincar, e, é importante notar, entretanto, como ela pode ajudar a alcançar os objetivos da educação precoce nas várias áreas de conteúdo. Uma distinção produtiva pode ser feita entre brincadeira educativa e brincadeira não-educativa. Para Spodek e Saracho:

A diferença não está nas atividades e nem no grau de divertimento que as crianças extraem delas, mas sim, nos objetivos atribuídos a brincadeira pelas pessoas responsáveis pelas atividades das crianças. A brincadeira educativa tem como objetivo primário a aprendizagem. Ela é divertida para as crianças, pois se não proporcionar satisfação pessoal, a atividade deixa de ser lúdica. (SPODEK E SARACHO et al., 1988, 161/172).

Essas atividades servem a um propósito pedagógico, ao mesmo tempo em que mantém sua função de satisfação pessoal. Assim, as crianças na área de tarefas domésticas de uma sala de aula, obtêm satisfação pessoal ao dramatizarem o papel

que escolheram, ao interagirem com pessoas em outros papéis e ao usarem vários objetos de uma forma inovadora em sua brincadeira. Seu valor educativo é que ajuda as crianças explorarem e entenderem as dimensões dos papéis e os padrões de interação entre eles, estimulando o seu entendimento futuro do mundo social ajudando-as a construir um autoconceito realista.

Com o crescimento das crianças, os professores geralmente limitam o tempo dedicado a brincadeira livre na sala de aula, e aumentam o total de brincadeiras dirigidas e de trabalho. A brincadeira educativa pode assumir muitas formas.

Um elo entre as crianças é estabelecido a partir da atividade lúdica, sendo um poderoso auxiliar na construção da relação com os outros e com o meio que as rodeia. Detentora de um papel fundamental no desenvolvimento emocional, cognitivo e social, possibilita a estimulação da criatividade e o desenvolvimento da autonomia, da linguagem e de papéis sociais (fundamentais para a vida adulta), dotando a criança de maiores capacidades para pensar e resolver problemas. De fato, através do brincar, a criança vai-se familiarizando com as regras sociais e tomando contato com experiências novas: ela explora, pesquisa, experimenta e aprende. Experimenta com relativa segurança ou com o mínimo de riscos um novo comportamento familiar em contextos físicos ou sociais diferentes, sendo o comportamento lúdico em grande parte revogável: o que se faz 'a brincar' não tem as consequências de comportamento semelhante feito 'a sério'. O jogo é algo com impunidade relativa e características não sérias. Toda e qualquer brincadeira requer que as crianças tenham consciência destes aspectos e que emitam e reconheçam o sinal de que "isto é uma brincadeira". O ato de brincar desenvolve o EU da criança e as ajuda a: Encenar experiências emocionais (por exemplo, separação dos pais, situações de luto, alterações significativas na vida da criança, sentimentos de alegria, tristeza, ciúme, medo); "Descarregar" tensões (por exemplo, alívio da dor, desconforto, frustração); Pesquisar (observar, explorar, descobrir); Treinar as competências de autonomia e de independência (atividade espontânea e voluntária, implicando empenhamento ativo por parte da criança); Divertir-se (sem objetivos específicos, apenas algo agradável e positivo).

4 O PAPEL DO EDUCADOR

Os educadores infantis, por sua vez são mais resistentes a assimilar o jogo a aprendizagem, ainda que reconheçam sua importância para o desenvolvimento

infantil. Uma hipótese para entender tal posição Fortuna (2000, s.p), é que durante muito tempo, a definição de sua identidade profissional baseou-se na oposição brincar versus estudar: a “escolinha” e a creche são lugares de brincar, enquanto a escola (as demais séries do ensino) é lugar de estudar. Segundo Almeida et al. (1987, s.p)

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder, alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si de do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor.

No entanto quando os educadores admitem que brincar é aprender, não é no sentido amplo, em plena conexão com o próprio desenvolvimento, e sim com o resultado com o ensino dirigido, em que tudo acontece, menos o brincar – exatamente como procedem os professores do ensino fundamental, tentando instrumentalizar aquilo que é indomável. A educação infantil quando as brincadeiras e aos educadores:

A brincadeira não deve ser tão largada que dispense o educador, dando margem a práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixe de ser brincadeira. (RAMOS et al., 2002, s.p).

O desenvolvimento de atividades lúdicas educativas dentro das instituições infantis somente será efetiva a partir da garantia da formação do professor e condições de atuação. Retomar a significação do ato de brincar no ambiente pedagógico depende assim, antes de tudo, da formação e conscientização dos professores para a importância das atividades lúdicas no processo de formação da criança.

Nessa condição, a efetiva capacitação do educador para recorrer ao lúdico como instrumento pedagógico implica necessariamente em um ganho qualitativo na formação do docente. Uma sólida formação teórica sobre a importância do brincar permitirá ao educador envolver-se no mundo da criança sem perder de vista a intencionalidade e importância pedagógica do ato de mobilização das brincadeiras e fantasias infantis. Para explorar ao máximo o lúdico como recurso o educador depende, portanto, tanto de uma formação prática quanto de uma substancial formação teórica, de modo a conduzir a criança ao longo desse processo de formação. Os educadores, por meio das atividades lúdicas infantis, podem identificar elementos importantes relativos ao desenvolvimento do educando. Dentre outros, podem ser identificados elementos como: o tempo de envolvimento da criança em determinado jogo, competência dos participantes, exercício da autonomia, criatividade,

verbalização e uso da linguagem, etc. Ademais, podem ainda ser identificadas tendências de desenvolvimento de comportamento social (colaboração, cooperação), bem como indicadores do processo de construção do conhecimento (raciocínio, argumento).

Sendo assim, a complementação das ações pedagógicas por meio de exercícios lúdicos pode certamente estimular o desenvolvimento de habilidades específicas, de modo a subsidiar o processo avaliativo das crianças envolvidas. No decurso das atividades lúdicas as ações dos educandos podem ser registradas facilmente, seja mediante observação direta, seja por meio da produção oriunda de atividades, tais como pinturas ou outras representações. Todos esses elementos, por fim, poderão em um segundo momento a análise científica do processo de aprendizagem.

Por meio de atividade pode-se igualmente mapear o processo de desenvolvimento da criança como um todo, tendo em vista o modo como a mesma se envolve no ato de brincar. Este diagnóstico poderá, inclusive, embasar ações e intervenções e atividades individuais e coletivas. Uma vez identificado o conjunto de ideias, valores e necessidades que orientam o grupo de alunos torna-se possível definir o processo de intervenção mais adequado ao grupo, sem descurar por outro lado das necessidades e exigências individuais. Por conseguinte, o exercício do lúdico não dispensa jamais o papel orientador do adulto, que incumbe ao profissional docente.

A orientação dos jogos pode ser efetivada com o objetivo de promover, ademais, o acesso do aluno às aprendizagens mais significativas e específicas de cada área, a exemplo de conteúdos matemáticos, linguísticos, socioculturais, estéticos e físicos. Um outro propósito, por sua vez, também pode ser contribuir para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes. Nesse sentido, ALMEIDA (1987, s.p) assevera que:

A educação lúdica pode ser uma arma na mão do professor despreparado, arma capaz de mutilar, não só o verdadeiro sentido da proposta, mas servir de negação do próprio ato de educar; A educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. É uma prática desafiadora, inovadora, possível de ser aplicada. (ALMEIDA et al., 1987, s.p)

Então, sobre esse tema, emerge claramente a questão acerca do papel do educador não mais como simples “transmissor” de conhecimento, mas sim como

orientador ou facilitador do processo lúdico de desenvolvimento das brincadeiras, sobretudo no caso de crianças de 0 a 6 anos. A esse respeito, em particular, o projeto “Brincar é coisa séria”, desenvolvido pela Fundação Samuel – São Paulo (1991, p. 8, 9 e 10) Para Rego et al, (1992, s.p), autora do trabalho citado, o educador assume o papel de “O educador tem como papel ser um facilitador das brincadeiras, sendo necessário mesclar momentos em que orienta e dirige o processo, com outros momentos em que as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras.”

No curso desse processo, o docente deve identificar todas as informações eventualmente pertinentes às brincadeiras frequentemente utilizadas pelas crianças, com o objetivo de busca aprofundar o desenvolvimento das habilidades mobilizadas ao longo de cada atividade, esse papel é fundamental.

Não menos importante, ele, professora (a), que está à frente da turma, deve planejar e estruturar o espaço da sala de aula de modo a fomentar a necessidade do ato de brincar, inclusive no sentido de incentivar a opção por determinar brincadeiras em detrimento de outras. Em relação a certos jogos, o professor deve atuar com sensibilidade competência, no sentido de desestimular o recurso aos valores competitivos, os quais deverão dar lugar preferencialmente a atitudes de cooperação entre as crianças. Tudo visando o desenvolvimento primordial da socialização, voltada para a cooperação e conservação das relações após os jogos. Certos exemplos podem demonstrar a conscientização acerca do papel do indivíduo no grupo, tais como: "quem brincou guarda"; "no final da brincadeira todos ajudam a guardar os materiais".

Logo, a cooperação que se ensina desde a infância, mesmo sendo uma brincadeira sem fins tão educativos quanto os que se aplicam na escola ensinamento, brincar de boneca, carrinho, mesmo sendo uma imitação dos adultos desenvolve um raciocínio lógico e prático e leva a aprender a se portar muitas vezes como adultos, e isso os ajuda a um desenvolvimento rápido.

5 QUE BRINQUEDOS OU BRINCADEIRAS USAR?

O que pode ser um bom, ou adequado, brinquedo para ser disponibilizado para a criança? Para Cunha et al, (1994, s.p): *“É o que atende as necessidades da criança”*.

Portanto, o critério definidor do uso e papel do brinquedo deve ser o prazer que este, porventura, seja capaz de proporcionar à criança. Nesse diapasão, torna-se

interessante que o jogo ou o exercício do ato lúdico seja capaz de estimular a criança à brincar, desafiando assim o pensamento e as percepções e proporcionando, como um todo, novas experiências. Diferentes jogos ou brinquedos poderão então ser mais ou menos indicados em cada momento. Enquanto um determinado jogo ou atividade pode estimular a atividade física, outro, por sua vez, pode exigir o uso da imaginação e da fantasia, de forma a aprofundar a estimular a cognição. Por óbvio, no entanto, isso não significa que a criança será capaz de escolher o brinquedo ou a brincadeira sozinha, mas sim que o professor, após identificar as necessidades do educando, poderá direcionar a classe no sentido de intensificar o uso de um ou outro recurso.

Alguns brinquedos, especificamente, precisam antes de propriamente apresentados à criança para que mesma seja capaz de situar as múltiplas possibilidades de uso lúdico daquele recurso. Após esse processo, um brinquedo pode tornar-se absolutamente imprescindível para a criança pelas mais diversas razões, segundo constatou Cunha et al. (1994, s.p). O brinquedo pode não apenas tornar-se um objeto de profundo afeto por parte da criança, como também pode estabelecer-se uma certa relação de status, na qual a criança se identifica como possuidora de um objeto de desejo visto primeira, por exemplo, pela televisão. Outros brinquedos, por sua vez, podem fomentar certa sensação de segurança, a exemplos das armas e fantasias de super-heróis. Nesta hipótese, o brinquedo pode até mesmo funcionar como instrumento por meio do qual a criança busca lidar como uma determinada situação emocionalmente impactante. Por fim, outros brinquedos podem ainda estimular uma determinada habilidade por meio de desafios.

Diante do exposto, resta patente que o brinquedo, o jogo ou qualquer outro recurso lúdico deve ser apresentado à criança considerando-se sempre as necessidades individuais e diferenciadas da mesma, com foco a todo momento na etapa de desenvolvimento emocional, social, físico e cultural em que a criança se encontra. Se o brinquedo ou os recursos lúdicos não oferecem essas diferentes possibilidades de estímulo, fatalmente estes serão reduzidos apenas e tão somente a uma simples tarefa a ser cumprida. Nesse sentido, mostra-se essencial o convite a uma participação coletiva, no sentido também de socialização do uso do brinquedo ou do jogo selecionado. Nesse contexto, jogos ou recurso extremamente abstratos não serão jamais capazes de motivar a criança, na medida em que ela ainda não dispõe de referências cognitivas e emocionais capazes apreender todos os aspectos do jogo.

Jogos ou brincadeiras excessivamente abstratas não serão, portanto, capazes de oferecer uma motivação efetiva, uma vez que a criança não dispõe das referências necessárias. Qualquer brinquedo ou recurso lúdico deve se apresentar, mais do que tudo, como um convite à exploração e à inventividade. Afinal, mesmo um brinquedo já conhecido pode estar sujeito à novos usos, segundo diferentes objetivos. O fator primordial envolve o desenvolvimento progressivo da criança, decorrente do estímulo com base no qual ela se sente desafiada a alcançar novos níveis de realização. A partir dessa perspectiva, quanto mais versátil o jogo maior o desafio a ser oferecido para a criança:

As crianças gostam de saber como o brinquedo funciona ou como ele é por dentro. Por esta razão, os jogos desmontáveis são mais interessantes. O pensamento lógico é bastante estimulado pelo manuseio dos jogos de montar, nos quais a criança tem oportunidade de compor e observar a sequência necessária para a montagem correta. (CUNHA et al., 1994, s.p)

Outra coisa que chama muita a atenção são as cores. As mais fortes e as formas mais simples atraem mais uma faixa etária menor, as maiores preferem cores naturais e formas mais sofisticada. Em resumo, o estímulo sensorial das mais diversas formas (textura, coloração, etc.) irá contribuir para o enriquecimento da experiência lúdica da criança.

No entanto, há uma dificuldade de afastar as crianças que passam grande parte do tempo em frente a equipamento eletrônicos. Elas as crianças, precisamente em razão de sua particular fase de desenvolvimento cognitivo e socioemocional, estão mais suscetíveis à publicidade opressiva dos jogos eletrônicos. Mesmo os adultos por vezes são incapazes de suportar a pressão emocional decorrente do estímulo excessivo aos apelos infantis que a publicidade busca manipular. A preocupação, em síntese, deve ser a aquisição de produtos eletrônicos sempre adequados ao estágio de desenvolvimento infantil, sem prejudicar ou antecipar radicalmente o processo de evolução da criança. Cunha cita o seguinte:

Brinquedo é um tipo de treinamento divertido para a criança, através dele é que ela começa a aprender, conhecer e compreender o mundo que a rodeia. Existem brinquedos para todas as faixas etárias. Não adianta forçar a natureza. Quanto mais adequado à idade da criança, mais útil ele é. Se o brinquedo puder ser utilizado em várias idades acompanhando o desenvolvimento, melhor ainda. Brinquedos que servem para adultos brincarem e crianças assistirem não são estimulantes. Pelo contrário: habitam a criança a ser um mero espectador. Bom brinquedo estimula a

imaginação e desenvolve a criatividade. Brinquedos que ensinam apenas a repetir mecanicamente o que os outros fazem são prejudiciais, irritantes e monótonos. Criança gosta de brinquedos que possibilitem ação e movimento, com isso, aprende a coordenar olhos, mãos e o corpo, garantindo com naturalidade e prazer uma maior saúde física e mental no futuro. (CUNHA et al., 1994, s.p)

Em uma rotina escolar, os profissionais da educação e instituições adequaram jogos, nos currículos escolares. As crianças muitas vezes saem de suas casas com intuito de brincar e nessa brincadeira que acontece simultaneamente o aprendizado, onde os objetivos são alcançados, o do professor em realizar seu trabalho de formação de seu aluno de forma lúdica, e a do aluno que recebe essa informação e a transforma em conhecimento de uma forma simples, brincando.

6 CONCLUSÃO:

Inicialmente, este trabalho tem como objetivo geral expor as ideias sobre a proposta do brincar na infância, o papel dos brinquedos e brincadeiras na educação infantil.

A importância dessa atenção científica para com algo que é aparentemente uma coisa tão trivial como o brincar não é por acaso. Os psicólogos estudiosos do desenvolvimento infantil acreditam que o brincar, a despeito de sua aparência de “passatempo” ou tempo fora do trabalho sério que é viver, desempenha uma função extremamente importante para este organismo em formação que é a criança e no entendimento do seu desenvolvimento psicossocial. A brincadeira de faz-de-conta ou brincar sócio dramático ajuda a criança a assimilar comportamentos que serão requeridos na vida adulta. Através da dramatização ensejada pela fantasia própria da brincadeira, a incorporação de tais comportamentos é facilitada e novos degraus do amadurecimento contribuem com o desenvolvimento cognitivo, seja indiretamente (promovendo o crescimento da habilidade de se colocar no lugar do outro), seja diretamente (fornecendo oportunidade às crianças e perceberem como são os outros).

Diferentes teorias têm servido de suporte para o desenvolvimento de instrumentos (ou escalas) capazes de captar as diferenças individuais no comportamento das crianças enquanto interagindo e estabelecendo relações com o ambiente ecológico onde vivem. Está claro, no entanto, que desenvolvimento é um

processo holístico, cuja explicação não pode ser dada por uma só linha teórica. Os cientistas, hoje em dia, adotam uma postura eclética, na qual a aplicação de várias teorias explica mais integralmente o comportamento da criança. Muito há por investigar e descobrir para um maior entendimento da extensão e influência do brincar no desenvolvimento infantil.

Portanto, como consideração final do trabalho proposto, é possível afirmar, no que tange alcance dos objetivos, que foi possível realizar o trabalho não com muitas dificuldades, pois o amplo campo de pesquisa nos possibilitou uma facilidade nas pesquisas de teóricos.

O vasto acervo de referências mostrou muitos conhecimentos, tais os quais enriqueceram ao longo do desenvolvimento deste trabalho. Ao finalizar esse trabalho simples e objetivo, simples de ser entendido e objetivo em seus propósitos das ferramentas para a formação de profissionais mais completos.

7 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P. Jogos divertidos e brinquedos criativos. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2004.

CUNHA, Nylse H. S. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. São Paulo. Maltese, 1994.

REGO, Teresa Cristina. Brincar é coisa séria. São Paulo: Fundação, Samuel, 1992.

GARVEY; C. Play. Cambridge: Harvard Vniversity Press, 1977.

PIAGET, Jean. Para Onde Vai a Educação? Rio de Janeiro: José Olympio, 1984.

FORTUNA, T.R.; BITTENCOURT, A.S.D. Jogo e educação: o que pensam os educadores. Porto Alegre: UFRGS, 2003. 14 p. digitadas.

RAMOS, T. El joc. Revista infância: Revista de La Asociacion de Maestros Rosa Sensat, Barcelona, n. 127, p. 6-14, jul. /ago.2002.

WAJSKOP, G. O brincar na educação infantil. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 92, p. 62-69, fev. 1995.

SPODECK, Bernard. Implicit theories of early childhood teachers: foundations for professional behavior. IN: SPODEK, Bernard; SARACHO, Olivia N.; PETERS, Donald L. (org.). *Early Childhood Practitioner*. New York: Teachers College Press, 1988b, p.161-172.

MARTINELLI, Dante Pinheiro. A utilização dos Jogos de empresas no Ensino da Administração. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Economia e Administração, USP. São Paulo, 1987.

SANTOS, Teresa. A importância de brincar em idade pré-escolar. 2008. Disponível em: <http://contadoresdestorias.wordpress.com/2009/01/19/a-importancia-de-brincar-em-idade-pre-escolar/>. Acesso em 12 nov. 2020.

INSTITUTO PORTUGUÊS DE PEDAGOGIA INFANTIL. A Importância do brincar no desenvolvimento da criança. 2008 Disponível em: <http://aconversacompais.blogspot.com/2008/03/importncia-do-brincar-no.html>. Acesso em 1 nov. 2020.