



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

MARIA JOSÉ DE SOUZA FELICIANO

**O papel da brincadeira no desenvolvimento
infantil como meio da aprendizagem**

ITABAIANA - PB
2013

MARIA JOSÉ DE SOUZA FELICIANO

O papel da brincadeira no desenvolvimento infantil como meio da aprendizagem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profª. Ms. Giovanna Barroca de Moura

F313p Feliciano, Maria José de Souza.

O papel da brincadeira no desenvolvimento infantil como meio de aprendizagem / Maria José de Souza Feliciano. – João Pessoa: UFPB, 2013. 34f.

Orientador: Giovanna Barroca de Moura

Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância) – UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Brincadeiras. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

O papel da brincadeira no desenvolvimento infantil como meio da aprendizagem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

APROVADA EM: ____/____/2013

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Ms. Giovanna Barroca de Moura - UFPB
Orientadora

Convidado

Convidado

DEDICATÓRIA

A todos que sempre me apoiaram,
contribuindo para a concretização de mais uma
realização. A vocês a minha eterna gratidão.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me guiar com sua luz divina permitindo a concretização de mais uma realização.

A minha orientadora **Giovanna Barroca** que em todo momento mostrou sua dedicação em me ajudar para concretização deste trabalho.

A minha família, pelas oportunidades a mim concedidas, pelo amor, carinho, pela confiança depositada em minha pessoa e pela dedicação, estando sempre presentes, ajudando-me nas dificuldades e vibrando com cada vitória alcançada.

A minha filha Wéllida Juliana Feliciano e **In memória** ao meu filho Warllyn Feliciano que está com Deus.

Ao meu esposo, Wildo Feliciano por estar ao meu lado sempre e principalmente nas horas difíceis.

À coordenação do curso de graduação por sua dedicação e empenho, buscando sempre o engrandecimento do nosso curso.

A todos os docentes do curso de Especialização em Serviço de Pedagogia da UFPB Virtual, por compartilharem comigo grande parcela dos seus conhecimentos.

A todos os colegas de sala, e a todos que diretamente e indiretamente compartilharam pelos momentos e expectativas compartilhados durante as aulas.

Enfim, a todos que de alguma forma contribuíram para a concretização deste trabalho, expresso o meu sincero agradecimento.

“Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo”

Carlos Drummond de Andrade

“É experiência aquilo que nos passa, o que nos toca, ou que nos acontece, e ao passar-nos nos forma e nos transforma... esse é o saber da experiência: o que se adquire no modo como alguém vai respondendo ao que vai lhe acontecendo ao largo da vida e no modo como vamos dando sentido ao acontecer do que nos acontece. No saber da experiência não se trata da verdade do que são as coisas, mas do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece... por isso ninguém pode aprender da experiência de outro a menos que essa experiência seja de algum modo revivida e tornada própria.”

Jorge Larrosa

RESUMO

A brincadeira é uma das formas interessante de ensinar crianças, porém, incentiva a imaginação e a autonomia e o bem estar das mesmas, além de ser um excelente instrumento de mediação entre o prazer de brincar e aprender. Sendo assim é uma maneira em que a criança interage, socializa e tem a chance de criar novos horizontes tornando-se um sujeito reflexivo, pensante e capaz de enfrentar desafios. Este trabalho de pesquisa bibliográfica tem como finalidade tratar de um tema relevante na educação infantil. O principal objetivo desta pesquisa é revisar a literatura nacional sobre a importância da ludicidade como ferramenta de auxílio do professor de educação infantil. Portanto, para realizar este trabalho, utilizamos a pesquisa bibliográfica, fundamentando reflexões de leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como pesquisa de grandes autores referente ao tema trabalhado. Desta forma este trabalho proporcionará uma boa leitura para conscientizar a relevância da brincadeira na vida de uma criança na fase pré-escolar.

Palavras-chave: aprendizagem; brincadeira; social; interação; desenvolvimento infantil.

ABSTRACT

One of the interesting methods to teach children is through joke. However, the imagination encourages autonomy and wellbeing of same, besides being an excellent mediation instrument between the pleasures of to play and to learn. Therefore, is a tactic in which the child interacts, socializes and has a chance to create new horizons becoming reflective, thoughtful and capable of challenges facing. This bibliographic research aims to report an important issue in early childhood education. The main objective of this research is to review the literature on the importance of playfulness as a tool to support early childhood education teacher. Thus, for this paper, we used the literature, basing reading and reflection books, articles, magazines and websites as well as great authors is research on the worked topic. Thus, this work provides a good read on the importance of jokein the lives of children in preschool.

Keywords: learning; joke; social; interaction; development child.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	
2 EDUCAÇÃO INFANTIL	22
3 APRENDER E A ENSINAR PELO LÚDICO	25
3.1 Conceituando o lúdico	25
3.2 Um breve histórico sobre o surgimento do lúdico.....	26
3.3 Contribuições dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem infantil segundo a teoria de Kihimoto	28
4 METODOLOGIA	30
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERENCIAS.....	34

1 INTRODUÇÃO

O brincar é uma atividade de estimulação ou motivação que desenvolve o cognitivo, físico, social e emocional da criança na idade pré-escolar. Assim com base nas experiências vivenciadas torna-se possível elaborar proposta que uma nova prática pedagógica, onde o brincar não seja apenas valorizado como uma coisa inerente à criança, mas também, como um excelente meio de promover a aprendizagem.

Segundo Vygotsky (1994), brincar é uma necessidade do ser humano e é através das atividades lúdicas que a criança tem acesso ao passado e ao futuro, vivenciando a sua cultura e inventando o mundo que almeja. Dessa forma, o lúdico pode minimizar os problemas existentes e também serve como instrumento para facilitar e auxiliar o professor a resgatar no aluno o interesse, o prazer pelo ato de aprender.

Tendo, o lúdico como subsídios relevantes para tornar as aulas mais criativas e prazerosas e mostrar que brincando também se aprende. Smith (1988 apud MOYLES, 2002 p. 28), reforça nossa compreensão, quando afirma que: “O brincar é o trabalho da criança e o meio pelo qual ela cresce e se desenvolve”.

Sendo assim, o educando tem a oportunidade de experimentar, conhecer, explorar e manipular objetos, vivenciando assim experiências novas e diferentes que vão construindo seu conhecimento e desenvolvimento de sua capacidade, criatividade e autonomia tão ameaçada pela tecnologia educacional de massa. Enfim o brincar é um momento rico de interação e aprendizagem.

Nos últimos anos tem se ampliado as discussões no meio educacional a respeito da educação infantil na tentativa de melhorar a sua qualidade, adequando-a as necessidades e especificidade das crianças de 0 a 5 anos de idade. Mas o que percebemos é que a prática pedagógica na educação infantil é amplamente marcada por práticas tradicionais de ensino-aprendizagem, prevalecendo à transmissão do conhecimento através de métodos e conceitos sem muito significado para a maioria das crianças, por isso dificultando a sua aprendizagem.

A finalidade deste estudo é despertar nos educadores que atuam na educação infantil que o brincar pode e deve ser o seu aliado, como elo facilitador da aprendizagem e que esse processo pode ser bem divertido, prazeroso e a sala de aula um ambiente bem agradável. Partindo desse entendimento, esse estudo ampara-se nas orientações dadas no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECNEI), no qual se define que o profissional da educação infantil pode planejar e desenvolver suas atividades, enfatizando o brincar, reconhecendo a importância da brincadeira no desenvolvimento integral da criança.

Contudo, se torna necessário analisar a eficácia da aplicabilidade do lúdico na escola de ensino infantil. Haja vista que é perceptível a carência do método lúdico no fazer pedagógico do dia-a-dia da creche. Existem grandes evidências das dificuldades em trabalhar o lúdico nas escolas de educação infantil onde o brincar é repetidamente reduzido a atividades, brinquedos e jogos que as crianças podem dispor depois de finaliza um “trabalho”. O que comprova a necessidade de transformações no contexto escolar, que tem no professor um dos principais protagonistas dessa transformação.

Por essa razão, esse estudo pretende apontar elementos que possam contribuir para uma prática pedagógica pautada no lúdico como método indissociável do ensinar na Educação Infantil, tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança. Uma vez que o lúdico proporciona condições para que a criança em seu processo de crescimento e desenvolvimento motor, cognitivo, neurológico, psicológico, afetivo, emocional e social, como fatores essenciais para a aprendizagem.

Efetivamente, o professor envolvido na educação infantil precisa compreender que por meio do lúdico, lhes são oferecido subsídios para avaliar o desenvolvimento das crianças em grupo e de cada uma em partícula como também os conhecimentos que as mesmas têm de mundo. Isto vem ao encontro do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.28), que assegura que, “é preciso que o professor tenha consciência de que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa”. Também estar no (RECNEI, p. 23), que educar é propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possa contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar como os outros em uma atitude fundamental de aceitação, respeito e confiança, e o acesso pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

O professor da educação infantil para executar bem seu trabalho, no atual contexto das exigências e competitividade da sociedade, é imprescindível que tenha uma boa compreensão do que vem a ser o lúdico, e não ter apenas uma vaga visão sobre a ludicidade, pois, as atividades lúdicas das crianças precisam ser mediadas e bem planejadas para proporcionar uma aprendizagem significativa.

Para nos guiar no campo de estudo, tendo como objetivo geral, revisar a literatura nacional sobre a importância da ludicidade como ferramenta de auxílio do professor de educação infantil. Verificar as contribuições dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem infantil segundo a teoria de Kihimoto.

E a partir de tais considerações, o presente estudo consistirá numa pesquisa sob uma abordagem qualitativa dos dados, do tipo bibliográfica, e exploratória, que objetiva defender a importância do lúdico como ferramenta para o auxílio de professores podendo potencializar a construção da aprendizagem por parte dos educandos na Educação Infantil, realizada por meio de levantamento de informações acerca do tema em fontes científicas e informativas, identificando dados compatíveis com o tema, entre estudos já realizados, em livros, revistas, artigos, trabalhos científicos e sites da internet, por meio de downloads, ou aquisição de livros, examinando-os a partir da leitura e fichamento e em seguida analisando-os segundo a compatibilidade com o projeto em questão, a confiabilidade dos dados e a utilidade das informações para o presente estudo e pesquisas futuras.

O presente trabalho encontra-se dividido em cinco capítulos. O primeiro capítulo, faz uma explanação sobre a educação infantil. O capítulo seguinte trata sobre o aprender e a ensinar pelo lúdico, que subdividiram em três subtópicos: conceituando o lúdico, em seguida, uma revisão histórica do lúdico e, por último, as contribuições dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem infantil segundo a teoria de Kishimoto. No quarto capítulo, trata-se da metodologia que foi desenvolvida para esse trabalho. No último capítulo, foi abordado sobre as conclusões finais deste trabalho.

2 EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil tornou-se um fator importante a partir do século XVI, quando o modelo de vida da sociedade passou por exigências no novo contexto social. A educação das crianças pequenas sempre foi de responsabilidade da família, onde elas conviviam com os adultos e outras crianças, participavam de tudo o que acontecia e aprendiam as tradições que era passado de pai para filho, também normas e regras da sua cultura (ARIÈS, 1981, p.194-195).

Foi a partir do século XVII que surgiram as primeiras preocupações de fato. Com a revolução Industrial, já no século XVIII que aconteceram mudanças sociais e econômicas, onde as indústrias precisavam da mão de obra das mulheres, que ingressavam no mercado de trabalho, sendo necessário criar algo que pudesse garantir o lugar para os filhos dessas mulheres.

Logo no início do século XVII a função das instituições era de caráter exclusivamente filantrópico, sendo os pioneiros a Europa e os Estados Unidos, arranjos alternativos foram sendo culturalmente construídos ao longo da história. A iniciativa privada, grupos religiosos e voluntários faziam o atendimento dos pequenos.

Nessa época a burguesia, a fim de firmar sua posição frente à sociedade, deixando de obedecer ao que mandava a igreja, buscando novas estratégias de reivindicar formas mais concretas de vida, recorrendo a uma educação onde pudessem dominar a natureza.

Com o surgimento de tantas mudanças e modificações nas relações sociais que se estabeleceram na Idade Média (séc. XVII) a criança passa a ter um papel central nas preocupações tanto da família como da sociedade.

Já na Idade Moderna, a Revolução Industrial, o Iluminismo e a constituição dos Estados laicos trouxeram modificações sociais e intelectuais, mudando a forma de ver a criança pequena.

No final do século XIX, difunde o ensino superior na classe burguesa. Segundo Sonia Kramer:

As aspirações educacionais aumentam à proporção em que ele acredita que a escolaridade poderá representar maiores ganhos, o que provoca frequentemente a inserção da criança no trabalho simultâneo à vida escolar. (...) A educação tem um valor de investimento a médio e longo prazo e o desenvolvimento da criança contribuirá futuramente para aumentar o capital familiar. (1992, p. 23).

No que se refere às teorizações produzidas sobre a criança no final do século XIX e no início do XX, as reflexões realizadas por Friedrich Froebel (1782-1852), Maria Montessori

(1870-1909) foram de bastante relevância no aparecimento dos sistemas pedagógicos que reconheceram e incorporaram em sua prática o uso da brincadeira. Para Froebel (2003), o brincar e a brincadeira foram concebidos como primeiro recurso no caminho da aprendizagem.

Podemos citar teóricos como Rousseau, Vygotsky, Froebel, Maria Montessori entre outros, educadores que desenvolveram ideias sobre a educação Infantil.

Rousseau desenvolveu uma nova forma de entender as crianças, que durante sua época era considerado adulto em miniatura. Ele entendia que as crianças deveriam receber um tratamento diferenciado, pois tinha sua singularidade, características próprias, ideias, interesses, até sua maneira de se vestir tinha que ser diferente da dos adultos. Ele tinha um objetivo de educação onde as crianças aprendessem a viver em liberdade, a serem valorizadas como indivíduos, e mostrar que são capazes de agir por si mesma.

Vygotsky não concorda com a visão de a criança ser um adulto em miniatura, pois ela pensa de forma diferente do adulto, é a partir da interação com o meio, e com as pessoas desse meio, que adquire os conceitos permitindo que as experiências vividas pela criança sejam diferentes das experiências imediatas e que permaneçam e sejam utilizadas na constituição e desenvolvimento dos seres humanos.

Jean Jacques Rousseau (1712-1772) dá ênfase à questão da infância na educação, por ser uma idade autônoma e dotada de características específicas.

Não se conhece a infância: com as falsas ideias que delas temos, quanto mais longe vamos, mais nos extraviamos. Os mais sábios apegam-se ao que importa que saibam os homens, sem considerar que as crianças se acham em estado de aprender. Elas procuram sempre o homem na criança, sem pensar no que esta é antes de ser homem (ROUSSEAU, 1973, p. 6).

Segundo Froebel (2003), a infância é considerada uma das fases de importância decisiva na formação das pessoas, portanto, para ele, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Deixando de ser diversão, se transformando em um mundo onde se podem criar representações do mundo concreto com intuito de entendê-lo.

A linha de pensamento de Froebel é de que as crianças precisam aprender sobre o mundo, está de acordo com o disposto na Lei de Diretrizes e Bases sobre a educação infantil (2000) ao definir:

As instituições de educação infantil devem promover em suas propostas pedagógicas, práticas de educação e cuidados, que possibilitem a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo-linguísticos e sociais da criança, entendendo que ela é um ser completo, total e indivisível. (LDB..)

Ainda segundo o RCNEI, (1998, p. 21):

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar, podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças e adultos cujas percepções e compreensões da realidade também são diversas. Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com os outros por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destacam-se a imitação, o faz de conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal.

3 APRENDER E A ENSINAR PELO LÚDICO

Para que possamos pensar como ensinar brincando, talvez precisássemos de início, lembrar, o que aprendemos sobre o brincar. Na nossa cultura antilúdica, incontáveis vezes nos disseram nos disseram: “Deixe de brincadeiras!”, “ Você está brincando comigo” e entre outras expressões. Deste modo, para muitos, brincar está associado ao que não é sério, passatempo ou algo que não tem utilidade.

Neste sentido, Emerique (2004, p.4) afirma:

Parece-me que seria importante deixar de pensar dicotomicamente, superando uma visão que opõe a criança ao adulto, o sério ao lúdico, o brincar ao estudar a fantasia à realidade , o lazer ao trabalho, os aparentemente contrários, para assumir uma perspectiva dialética, na qual os tidos como opostos passam a ser encarados como complementares, ambivalentes como já tivemos a oportunidade de apontar. Numa abordagem mais abrangente, o lúdico poderia, então, ser ocasião de lidar com a segurança e o incerto, o medo e a coragem, a perda e o ganho, o prazer e o desprazer, o sério e o cômico, a objetividade e a subjetividade, enfim, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como uma grande jogo em que, como em todos os demais, estão presentes objetivos, regras e papéis.

O brincar faz parte da natureza humana, acredita-se que o processo de aprendizagem pode ser visto como uma grande brincadeira de caça ao tesouro. Neste sentido, vê-se o jogo como uma ponte possível para transitar entre o real, o imaginário que possibilite uma educação transformadora.

3.1 Conceituando o lúdico

A ludicidade é um assunto que tem conquistado uma valor significativo no contexto educacional. Para que se possa discutir o lúdico é necessário que tenha claro o significado do seu conceito.

Segundo Santos (1997) o termo lúdico tem suas raízes etimológicas na palavra latina ludos. No brincar lúdico estão incluídos os jogos, brinquedos, divertimentos e também é referente à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte.

Para Almeida (2008, p. 1), a ludicidade é a qualidade daquilo que é lúdico.

Se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz

parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Segundo Ferreira (2001), define da seguinte forma a palavra lúdico: “Algo relativo a jogos, brinquedos e divertimento”. Que faz referência a jogos ou brinquedos: brincadeiras lúdicas. Que tem o divertimento acima de qualquer outro propósito. Que faz alguma coisa simplesmente pelo prazer em fazê-la. Psicanálise. Refere-se à manifestação artística ou erótica que aparece na idade infantil e acentua-se na adolescência aparecendo sob a forma de jogo. (Etm. lud + ico).

Não se registra na literatura especializada concordância quanto ao conceito comum para o lúdico na educação. Embora alguns autores associem o lúdico ao jogo e estudam intensamente sua importância na educação.

O jogo é visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário à atividade que exigem esforço físico, intelectual e escolar (...). Por logo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. (...) Durante a idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgada na época (KISHIMOTO, 2007).

3.2 Um breve histórico sobre o surgimento do lúdico

É inegável a importância dos brinquedos, jogos e brincadeiras, pois, estudos mostram indícios de brinquedos como bonecas a 3000 e 2000 a.C., a sua importância para educar já era referenciada pelos gregos e romanos, portanto, a relação entre jogos e a educação no desenvolvimento da criança é antiga. Mas para Brougère (1995), o jogo só passa a ser pensado como recurso educacional a partir do século XVIII, com o romantismo.

As referências de jogos entre os romanos eram destinados ao preparo físico e posteriormente à fabricação de doces em formas de letras com intuito ao aprendizado. Na Grécia, Platão refere-se à importância do “aprender brincado”, em aversão a uso da violência e da coação. Já Aristóteles, considera a recreação como repouso do espírito, ou seja, atividade oposta ao trabalho, o uso do jogo é também uma forma de preparo para a vida adulta, (NICÔMACO, 1983 apud KISHIMOTO, 2007).

Segundo Silva (2003), na idade Média, com a influência do Cristianismo que impõe uma educação disciplinadora, onde não havia lugar para o jogo, que era considerado delituoso, associado ao jogo de azar. Com o romantismo, no século XVI surgem novas ideias, o que traz outras concepções pedagógicas que restauram o uso do jogo. Segundo Ariés (1981), observa-se que no século XVI e XVII, há uma dupla concepção dos adultos sobre a infância e uma atitude

moral conflitante com relação aos jogos e brincadeiras. Por um lado os jogos e brincadeiras eram aceitos sem reservas era considerada como única serventia a distração e por outro lado eram censuradas pelos moralistas que associavam tais atividades aos deleites carnais e ao vício.

Ainda de acordo com essa autora, também neste século, o jogo aparece na educação de criança que utilizando suportes atrativos, utilizam os aspectos do jogo para provocar interesse e motivação da criança para o estudo. A exemplo de doces em formato de letras. Esta autora continua a afirmar que no século XVIII, para Rousseau, a concepção sobre a criança se expandiu como um ser naturalmente bom, e diferente do adulto. E a educação passa a ser ajustada a natureza infantil. O jogo passa a ser valorizado e associado à educação, prevalecendo à concordância quanto o valor das atividades com jogos na educação. Ligado

De acordo com Brougère (1998), é significativo pensar que a origem ideológica do jogo como valor educativo, está atrelado ao período pós Rousseau, que favoreceu tornar o jogo um suporte pedagógico. Este autor continua a explicar que, foi à exaltação a natureza que colocou o jogo no centro da educação porque nesse período a criança é vista como maior representante da natureza humana.

Após a revolução francesa no início do século XIX, surgem as inovações pedagógicas, com a preocupação de por em prática os princípios de Rousseau, Pastalozzi e Fröebel, através de métodos próprios para a educação, e de acordo com a concepção de criança da época. Desse período em diante, o jogo passou a ser interesse de diversos especialistas em diferentes áreas de estudos, com objetivos diversos. A valorização desse tema refletiu na produção de pesquisa e teorias as mais variadas, que discute a importância do ato de brincar. Pedagogos, psicólogos, sociólogos, antropólogos e muitos outros passam a se interessar pela atividade lúdica, segundo Silva (2003).

Só a partir desse século é que a palavra brinquedo passou a designar os objetos usados pelas crianças nas suas atividades de diversão. Até esse momento brinquedos era qualquer pequeno objeto que servisse para entreter crianças e adultos. Porém, com a Revolução industrial os brinquedos sofreram grande transformação, deixaram de ser um produto artesanal e ganham status de produto industrializado. O brinquedo passando a fazer parte de um sistema de consumo no mundo capitalista, a Revolução industrial e desenvolvimentos das cidades, infligindo intenso ritmo de mudanças tecnológicas, tronando um importante marco histórico para o brinquedo e as forma de brincadeiras. Mas é com Fröebel que se iniciam as discussões do jogo e do brincar como um a ação espontânea e livre da criança em conformidade com a orientação do adulto. Criador do jardim da infância, (Fröebel) seu método coloca os jogos e as

brincadeiras no centro da educação infantil. Para ele as crianças nessa idade não deveriam ser escolarizadas, mas devem se desenvolver livremente, segundo Silva (2003).

3.3 Contribuições dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem infantil segundo a teoria de Kishimoto

Segundo Kishimoto (2002) a brincadeira e os jogos foram criados para atribuir no espaço onde a função do brincar garante o reconhecimento da importância que favorece a brincadeira no meio da aprendizagem, como uma forma de desenvolver a imaginação e a vivência das relações, através dos brinquedos. No entanto o brincar deve está ligado à proposta pedagógica e não ser considerado um espaço isolado para a brincadeira. A brincadeira deve ser uma atividade essencial e integrada em uma proposta de ensino, que incorpora o lúdico como eixo do trabalho infantil.

Este autor acrescenta ainda que, quando uma situação lúdica é verdadeiramente criada por um adulto para estimular algum tipo de aprendizagem, surge uma enorme extensão no que diz a dimensão educativa. Porém, o jogo diminui na sua construção do conhecimento, muitas vezes o jogo é simplesmente um jogo, e não uma área de conhecimento, já a ludicidade motiva cada criança. Portanto, o brincar apresenta a dimensão lúdica e dimensão educativa.

Para Kishimoto (2007) afirma que, quando uma brincadeira é escolhida pela criança, ela pode naturalmente proporcionar o prazer ou desprazer e com isso trazer várias formas de conhecimento e poder interagir com o mundo. Já a brincadeira direcionada pelo educador, com a intenção de construir seu conhecimento e compreender o mundo em que está inserida. Tem uma grande mudança, pois ali existe um objetivo explícito onde o mesmo pretende alcançar seu objetivo, com a suposta brincadeira.

Ainda nesse contexto estudado de Kishimoto (2007), atento para o fato de que o jogo atribui na aprendizagem da criança, o jogo tem suas significações. Tais regras que permitem diferenciar cada jogo, a ludicidade, ou seja, quando a criança joga, está executando as regras do jogo e, dessa forma a criança está desenvolvendo seu potencial através do jogo que não deixa de ser uma atividade.

A brincadeira contribui no campo educacional como meio de aprendizagem na educação infantil, segundo Kishimoto (2007) a brincadeira é uma prática onde a criança desempenha e concretiza as regras do jogo, executando a ação lúdica. Podendo dizer que o lúdico é uma ação. Sendo assim, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança, ajudando melhorar seu desenvolvimento educacional.

Já na discussão de BRUNER, 1983 apud KISHIMOTO, 2007, p. 33, traz sua observação relevante sobre brincadeiras feita por CHOMOS (2007, p.83).

[...] brincadeiras infantis como a brincadeira de vendar os olhos com um pano estimulam a criatividade, mas na Concepção de Chomsky faz a descoberta das regras e colabora com a aquisição da linguagem. E ajuda na que se desenrola nas brincadeiras que dá significado as coisas que permite à criança decodificar objetos e aprende a falar.

KISHIMOTO (2007) explica que, o jogo é um meio, que favorece no desenvolvimento e na inteligência facilitando o entendimento da criança. Assim a forma lúdica de ensinar, ajuda exatamente no cognitivo, na interação facilitando o aprendizado na prática de jogos e brincadeiras de forma espontânea de aprender, como meio de recreação. Portanto, essa brincadeira é visto como momento prazeroso para as crianças, dando-lhe a criança o jogo como meio propicio no conhecimento da criança.

4. METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa, segundo Berto & Nakano (1998,p.2) “prove subsidio ao planejamento e desenvolvimento sistematizado de uma investigação científica a respeito de um fenômeno observado na realidade do mundo físico/material”. A metodologia de pesquisa pretende apreender fatos e dados da realidade, utilizar um ou vários métodos combinados de observação, buscando entende-la, explicá-la e também aplicá-la ou replicá-la em favor de outros eventos ou episódios semelhantes.

Esta pesquisa tem o intuito, sem se preocupar com representatividade numérica, mas de fazer um aprofundamento na compreensão dos benefícios que a brincadeira traz na contribuição da aprendizagem das crianças na educação infantil.

Para realizar esta pesquisa foram utilizados método bibliográfico, por achar mais adequado para encontrar e alcançar os meus objetivos, dada a necessidade de uma busca de algo já publicado, para o conhecimento mais detalhado sobre o tema a ser abordado.

Foram feitas leitura de livros, artigos, textos e aulas acompanhadas durante o período de graduação, buscando assim identificar, descrever e analisar o papel da brincadeira na educação infantil.

Segundo Kishimoto (2002, p.23) a pesquisa bibliográfica trata-se do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisado, em livros, revistas, jornal, monografias, teses, dissertações, material cartográfico, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o tema abordado. Assim:

A pesquisa bibliográfica é a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita, para coletar dados gerais ou específicos a respeito de determinado tema. A etimologia grega da palavra BIBLIOGRAFIA (*biblio* = livro; *grafia* = descrição, escrita) sugere que se trata de um estudo de texto impresso. Assim, pesquisar no campo bibliográfico é procurar no âmbito dos livros e documentos escritos as informações necessárias para progredir no estudo de um tema de interesse (Carvalho, 2006, p. 100).

O mergulho nas questões relacionadas à ludicidade e suas relações com aprendizagem na escola remete a uma compreensão ampla e multidimensional percebendo, dessa forma, ser possível, como aponta Tavares (2003), identificar alguns aspectos pertinentes ao estudo, intervindo significativamente, porém tendo claro o grau de complexidade que traz o entendimento de que a ideia de totalidade de conhecimento seja improvável. Portanto, o desafio deste estudo, é de compreender o possível, buscando uma intervenção significativa.

Considerando a natureza do fenômeno ao qual nos propomos estudar, de cunho estritamente social, o enfocaremos a partir de uma abordagem qualitativa dos dados, cujo foco é “aprofundar o mundo dos significados das ações e das relações humanas, o aspecto não perceptivo, não captáveis em equações, médias e estatísticas.”(MINAYO, 1997, apud BRENNAND et al., 2012, p.64)

Lidar com o comportamento humano, de maneira a compreendê-lo a partir de observações e estudos científicos requer que haja todo um cuidado na escolha dos métodos adequados e favoráveis ao que se pretende focar, e tratando-se do corpo enquanto forma de existência humana, não há nada mais subjetivo, sobretudo se objetivamos sua associação aos processos de construção de saberes, com uma singularidade só possível de ser analisada numa perspectiva qualitativa de análise que segundo Minayo (1997):

...ênfatiza a análise da realidade que não podem ser quantificados. Aborda o universo de significados, de representações, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, relacionados a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de medidas e de variáveis. (BRENNAND, et al. ,2012, p.66)

E convictos da complexidade do caminho a ser trilhado, sem a pretensão de nos comprometermos na busca por resoluções ao fenômeno estudado, nos debruçaremos em princípios que norteiam a especificidade de uma pesquisa de cunho exploratória, na qual o objetivo “não consiste em resolver um problema, mas caracterizá-lo em suas diversas nuances[...]buscar informações detalhadas sobre o assunto investigado no intuito de familiarizar-se ou obter nova percepção do fenômeno.(BRENNAND et al. , 2012, p.69)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a pesquisa bibliográfica para a realização do TCC, podendo concluir que foi bastante difícil ao ter que escrever e descrever algo relevante ao tema trabalhado no TCC, sobre o Papel das Brincadeiras no desenvolvimento infantil como meio da aprendizagem. Porém, foi de máxima importância para a minha formação, onde ficou a certeza do quanto é importante conhecer e vivenciar a realidade das teorias dos autores pesquisados. Essa experiência de análise e pesquisa bibliográfica proporcionou ampliar e melhorar a visão de conhecimento e sei que contribuiu bastante no processo de conhecimento, onde trabalha a linguagem e a leitura. Percebe-se que, aprender fazer um trabalho acadêmico requer bastante tempo e uma escrita acadêmica.

Diante de todo processo que permeia a nossa atuação profissional, esta vivência serviu para mostrar que é importante está em constante aprimoramento no conhecimento das teorias, portanto elas nos guiam em direção à carreira acadêmica. Segundo Kishimoto, 2002 o aprendizado é decorrente de um trabalho que envolve a ludicidade na sala de educação infantil, no entanto a brincadeira ajuda na prática profissional. No entanto entender que a organização funciona como um ponto de ligação entre as formas de mediação importante para brincar, percebe-se que a brincadeira são fontes importantes para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Retomando as discussões que contextualizam o tema e o problema da pesquisa, as considerações marcam o desfecho do texto, discutindo as principais contribuições que a pesquisa trouxe à educação infantil. Além de reafirmar ou discutir resultados a que a pesquisa chegou que também podem reconhecer os limites da pesquisa, engrandecer os ganhos, abrir precedentes para que outras pesquisas continuem a trazer respostas sobre o tema e, conforme é comum, discutir mudanças, apontar críticas, sugerir novas atuações e rearticular outras ações para o tema pesquisado.

Chegou-se à conclusão que A Educação Infantil tornou-se um fator importante a partir do século XVI, quando o modelo de vida da sociedade passou por exigências no novo contexto social com tantas mudanças e modificações nas relações sociais que se estabeleceram na Idade Média (séc. XVII) vem surgindo na educação infantil passa ter um papel central nas preocupações em seu ensino. No entanto ensinar hoje crianças é preciso conhecer todos esses direitos que a educação infantil necessita. Desempenhado esse método é que Kishimoto descreve que a brincadeira no espaço infantil, é uma ação que a criança desempenha seu

aspecto cognitivo e social e concretiza melhor sua aprendizagem. Desta forma a brincadeira relaciona-se diretamente com a criança (Kishimoto, 2007, p.21).

Vale considerar que a brincadeira faz parte do planejamento na pré-escola, para que possamos desenvolver um ensino de qualidade e, e poder realizar um trabalho com uma boa aprendizagem no ensino infantil. Diante dessas informações pode-se concluir que a ludicidade é uma ferramenta essencial na sala de aula infantil.

Sendo assim, fica bem claro que as brincadeiras como meio de aprendizagem, oportunizam o crescimento cognitivo, social psicológico da criança, oferecendo um ambiente de qualidade que estimula a interação social da criança enriquecendo a imaginação onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa. Além disso, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione o prazer de aprender.

Finalizando essa pesquisa percebemos a influência que o contexto que se dá à estrutura física para uma melhor forma de organização estabelecida as crianças de ensino infantil. Uma idéia bem organizada pelo profissional de ensino infantil é capaz de estimular e melhorar sua capacidade e no desenvolvimento infantil como mais nada faria.

Brougère (2001) afirma que é justamente a desenvoltura da professora durante as brincadeiras na educação infantil. Muitas vezes só são vistas como atividades que desenvolvam seu caráter de tradicionalismo, hoje as brincadeiras são as melhores formas de incentivar a prática pedagógica em sala de ensino infantil, podendo usar sua brincadeira para estimular o desenvolvimento da criança e realmente importante no contexto da escola, atividades dirigidas pelo professor. Sem contar também a preparação do ambiente, a forma como são colocadas as brincadeiras de sucinta, pois a criança tem direito de brincar, entendê-la como sujeito de direito é proporcionar um brincar de qualidade.

É importante ressaltar que a ludicidade são atividades lúdicas desenvolvidas na sala de aula não como meras brincadeiras, e sim com a possibilidade de promover a aprendizagem infantil.

REFERENCIAS

ARCE, A. **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 9-25, abril 2004. Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 10 dez. 2013.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>, acesso em: 4 dez. 2013.

ARIÈS, P. **A história social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LCT, 1981.

BERTO, Rosa M.V.S; NAKANO, Davi N. **Métodos de pesquisa na Engenharia de Produção**. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO, 18. Niterói, 1998. Anais. Niterói : UFF/ABEPRO, 1998. (CD-ROM)

BRENNAND, Eládio José de Góes. MEDEIROS, José Washington de Morai; FIGUEIREDO, Maria do Amparo Caetano. **Metodologia científica na educação à distância**. – João Pessoa: UFPB, 2012.

CARVALHO, S. H. **Construindo o saber: metodologia científica – fundamentos e técnicas**. 17. Ed. São Paulo: Papyrus, 2006.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**, São Paulo: Cortez, 1995

BROUGÈRE, Gilles: **Jogo e Educação**. Porto Alegre, Artes Medicas, 1998

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**, 1998.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Século XXI Escolar: o minidicionário da língua portuguesa**. 4ª ed. rev. e ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

FROEBEL, Federico. **La educación del hombre**. Biblioteca virtual universal, 2003. Disponível em < <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>.> Acesso em: 12 dez. 2013.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KRAMER, Sônia. SOUZA, Solange J. E. **O debate Piaget / Vigotysky e as políticas educacionais**. Cadernos de pesquisa n. 77. São Paulo: Cortez, 1991.

_____. **A política Pré-escolar no Brasil**. A arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1992.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Pesquisa. In: _____. **Técnica de pesquisa**. 3.ed. rev.e ampl. São Paulo: Atlas, 1991. cap. 1, p.66.

HEINRICH, **Johann Pestalozzi (1746 – 1827)**. ... a sua contribuição para a educação infantil, **Johann Heinrich Pestalozzi**. São Paulo: **Editora UNESP**, 1999.

MINAYO, Maria Cecília (org.). **Pesquisa social: teoria método e criatividade**. 7. ed. Petrópolis - RJ: Vozes, 1997.

MORAIS, Ana Maria Galeazzi. **A importância do brincar no desenvolvimento infantil**. Disponível na Internet via: <http://www.tribunaimpressa.com.br/Conteudo/A-importancia-do-brincar-n,771,778>. Arquivo capturado 26 de maio de 2009.

MORCHIDA Tizuko **O Brincar E Suas Teorias**, Kishimoto, , 8522101558 A ... O Brincar E Suas Teorias, Kishimoto, Tizuko Morchida, 8522101558. www.traca.com.br/seboslivrosusados.cgi?mod=LV267275&origem=resultadodetalhada .

MOYLES, Janet R. **Só Brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre... **MOYLES, Janet R. Só brincar?**

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

REFERENCIAL, **Curricular Nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto**, Secretaria de Educação Fundamental. ____Brasília: MEC/ SEF, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.