

**UNICID - UNIVERSIDADE DA CIDADE DE SÃO PAULO**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL**

**A INFLUÊNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA**  
**APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 1 A 3 ANOS .**

**LAURI DE FREITAS PETILLI ZOPELARI**

Artigo apresentado à Universidade da Cidade  
de São Paulo, como  
requisito para obtenção do título de  
Especialista em Educação Infantil  
Orientador: Prof<sup>a</sup> Siderly do Carmo Dahle de  
Almeida

**SÃO CARLOS - SP**

**2010**

## RESUMO

O presente artigo pretende sensibilizar educadores e professores sobre a importância do brincar na educação infantil e evidenciar o quanto esta atividade exerce no desenvolvimento da criança. É através do brincar que a criança desenvolve sua autonomia, expressa seus sentimentos, aceita a existência dos outros, vivenciam situações de colaboração, resolvem conflitos. O objetivo deste trabalho é verificar o posicionamento dos educadores e professores diante desta atividade para crianças de (01 a 03 anos). Utilizando informações de natureza teórica, o professor poderá estar desafiando, incentivando, ampliando as experiências, o conhecimento e a capacidade de expressão da criança. Refletindo sobre as informações acima a metodologia utilizada foi a de pesquisa de campo através de questionário oferecido às professoras do CEMEI Dr. Gildeney Carreri, escola localizada em São Carlos SP. No artigo foi exposta uma fundamentação teórica sobre o brincar e análise dos dados onde pode ser constatado a visão dos profissionais sobre esta atividade. Conclui-se que o brincar deve ser visto como instrumento pedagógico na educação, pois irá favorecer o relacionamento entre adulto e criança e criança e criança, como também ajudar na formação desta de maneira integral, garantindo assim cumprir papel social no futuro.

**Palavras-chave:** Brincar, Criança, Educação infantil

## **INTRODUÇÃO:**

Sabendo que brincar é uma necessidade básica do ser humano e um comportamento espontâneo da criança, portanto uma ferramenta essencial, pois é ao brincar que a criança adquire papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano. A criança quando brinca está em condição favorável para aprender. Brincar e jogar serve para explorar e descobrir, socializar, transmitir valores bens e produtos culturais, evadir-se saudavelmente da realidade, aprender a vivenciar a liberdade.

A Educação Infantil poderia se utilizar desse recurso de forma deliberada para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. Mas como os professores e educadores estão vendo a atividade “Brincar” nesta instituição infantil? Dá se aí o núcleo central da pesquisa, que tem por objetivo conhecer a visão dos profissionais da educação infantil sobre o brincar de (01 a 03 anos). O trabalho aqui realizado resulta de uma pesquisa de campo, realizada com questionários oferecidos a professoras do CEMEI Dr. Gildenei Carreri, em São Carlos SP.

A experiência objetivada em saber qual a contribuição do brincar para o desenvolvimento dos alunos, qual o tempo, espaço utilizado para esta atividade, o conhecimento sobre os diferentes conceitos de brincar, brinquedo, brincadeiras e jogos, enfim visando um trabalho consciente e de observação constante dos alunos no decorrer desta atividade.

Reconhecendo a importância do Brincar com base em teorias como a de Piaget, Vigotsky, Wallon, Bruner, esta atividade se torna muito significativa no sentido de promover a socialização das crianças, ajudando-a a construir o real, construir limites, desenvolverem a psicomotricidade dentre outros aspectos.

## **BREVE HISTÓRICO DO ELEMENTO LÚDICO**

As primeiras ideias sobre a importância do brincar educativo se dá na antiguidade Greco-Romana, ligada a idéia de relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico e intelectual.

Platão dava importância de se aprender brincando em oposição a violência e opressão.

Aristóteles valorizava jogos, pois acreditava que com estes a criança imitava a vida e com isto estaria se preparando para o futuro.

Na Renascença aparece o jogo com o objetivo de ensinar a leitura e o cálculo. Na Idade Média, jogos, exercícios físicos, e brincadeiras são comparados a “NADA”, a educação nesta época, tem por finalidade disciplinatória para a elevação da alma.

Como Renascimento reabilita-se o brincar e o jogo, concebendo a brincadeira como um fator que favorece o desenvolvimento da inteligência e o jogo torna-se forma lúdica adequada para aprendizagens de conteúdos escolares.

No século XVIII o brincar é coletivo entre adultos e crianças. O impulso do movimento científico do final do século XVIII e o início do século XIX, faz com que seja arrancado o lúdico do cotidiano adulto e adquira lugar apenas junto ao cotidiano das crianças. No início do século XIX surge o brinquedo industrializado. A escola com objetivos educacionais passa a fazer o uso pedagógico do brincar.

No século XX surge a Psicologia Infantil com a produção científica de pesquisas e teorias que debatem sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, como a psicogenética de Piaget, o histórico cultural ou social de Vigotsky e a teoria comunicacional de Bruner.

Adentrando o século XXI, inserido na sociedade pós-industrial, característica pela produção de serviços, informática, estética, símbolos e valores, o predomínio da globalização, precisamos criar um novo modelo de brincar baseado no tempo livre, na flexibilidade, na criatividade, na individualização e emotividade conjugada com a racionalidade.

Enfim, o brincar é uma atividade importante ao ser humano, pois este sempre brincou, entre adultos, crianças e animais no decorrer de toda a história da humanidade.

## **CONCEITUANDO O BRINCAR, O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O JOGO**

No Brasil, os termos Brincar, Brincadeira, Brinquedo são empregados de forma confusa. O elemento lúdico ou atividade recreativa engloba o brinquedo, o jogo, o brincar e a brincadeira, cada um com determinada conceituação.

O brinquedo é o objeto no qual acontece a ação da atividade lúdica. O brinquedo é utilizado pelas crianças para externar suas ideias e fantasias transformando assim o seu cotidiano, construindo novos conceitos e compreendendo o mundo em que vive.

É por meio do brinquedo e de sua ação lúdica que a criança expressa sua realidade, ordenando e desordenando, desconstruindo e construindo um mundo que lhe seja significativo e que corresponda às necessidades intrínsecas para seu desenvolvimento global. Com o brinquedo a criança se desenvolve integralmente, pois promove atividades físicas, de estimulação intelectual e socialização, educando para hábitos de vida diária de maneira motivadora, enriquecendo sua percepção e despertando o seu interesse, satisfazendo sua necessidade afetiva dominando suas ansiedades, medos e preparando para futuras atividades. Brincar e o jogo são entendidos como da mesma família, mas o brincar é ação.

Brincadeira, divertimento imitação, expressão livre. “A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar” (Kishimoto, 2002, p. 139).

A princípio a criança não tem objetivo educativo ou de aprendizagem pré definido, alguns autores afirmam que ela é desenvolvida pelo prazer e recreação, o que também lhe permite interagir e experimentar o seu meio ambiente.

A criança é um ser em desenvolvimento e sua brincadeira também vai se estruturando com base no que é capaz de realizar em cada momento. A partir da brincadeira a criança vai se relacionando com o mundo de maneira ativa, autônoma, construindo diferentes competências.

O jogo se constitui em um universo diferente do habitual onde se cruzam fantasia e realidade, existem regras, que não podem ser quebradas pois podem destruir este universo. Em um jogo qualquer a criança, pode optar

por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da criatividade, autonomia e responsabilidade quanto suas próprias ações.

### **DIFERENTES VISÕES SOBRE O LÚDICO**

Ao citarmos o lúdico, logo percebemos que este termo está diretamente ligado a brincar, com brincadeiras, brinquedo e jogos. E ao realizarmos estudos na literatura sobre esta atividade, nos confrontamos com teóricos e autores de diferentes áreas do conhecimento, abordado o lúdico de variadas maneiras, mas com certa culminância no que diz respeito a sua importância, a sua origem (considerado fenômeno cultural), como atividade que contagia não somente crianças, mas também adultos, porém de maneiras e funções diferentes. Portanto o brincar é visto como maneira de comunicação das crianças, onde sonhos, fantasias são vividos com o intuito de criarem o mundo e se prepararem para viver em sociedade.

“É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança e o adulto fruem sua liberdade de criação” (Winnicott). De acordo com Winnicott (1975), o brincar facilita o crescimento e, em conseqüência, promove a saúde. O não - brincar em uma criança pode significar que ela esteja com algum problema, o que pode prejudicar seu desenvolvimento. O mesmo pode-se dizer de adultos quando não brincam ou quando proíbem ou inibem a brincadeira nas crianças, privando-as de momentos que são importantes em suas vidas, e nas dos adultos também.

Conforme Piaget a criança se desenvolve de maneira natural, cognitiva e social através da brincadeira e pela imitação, que participa de processos de acomodação, na forma de assimilação. Para o autor a brincadeira é gerada como conteúdo da inteligência, tida como conduta livre, espontânea, onde a criança expressa por vontade própria ou pelo prazer que proporciona. O nível de estágio cognitivo da criança será marcada por conduta lúdica.

Segundo PIAGET (1967) “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.” Através dele se

processa a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais. E, estando mais motivadas, ficam mais ativas durante o jogo. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o seu crescimento físico e desenvolvimento e o que é mais importante, vai se socializando.

Na visão de Vigotsky, que valoriza os processos históricos sociais, o jogo infantil e as brincadeiras são resultados de processos sociais, portanto uma atividade sócio-cultural livre e origina-se nos valores hábitos e normas de uma determinada comunidade ou grupo social.

De acordo com Vigotsky (1984), o brincar não pode ser definido como atividade que dá prazer à criança porque outras atividades dão experiências de prazer mais intensa e outras não são agradáveis e só dão prazer de acordo com o resultado. No entanto, é necessário compreender a brincadeira como atividade que preenche necessidades da criança. Para entendermos o desenvolvimento da criança é preciso conhecer suas necessidades e interesses para que os incentivos sejam eficazes a fim de promover o avanço de um estágio do desenvolvimento. Conforme o autor, a brincadeira na fase pré-escolar é de suma importância para a socialização da criança e promove as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico e na personalidade da criança.

A criança ao brincar muda sua relação com o objeto e este perde sua força determinadora, o auxilia e torna esta atividade tão importante para o desenvolvimento infantil. "A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê". (Vigotsky, 1998, p. 127).

O brinquedo possibilita a criação de um mundo onde os desejos possam ser realizados através da imaginação. Segundo Vigotsky (1984), o

brinquedo não é simbolização, mas sim atividade da criança. Isso porque o símbolo é um signo e no brinquedo a criança opera com significados desligados dos objetos aos quais estão habitualmente ligados.

Vigotsky ressalta a importância dessa atividade para o desenvolvimento mostrando que ela cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois, ao brincar, a criança está acima das possibilidades da própria idade, imitando os mais velhos nos seus comportamentos.

Como Vigotsky, Bruner enfatiza o papel da linguagem, da comunicação e da instrução no desenvolvimento do conhecimento e da compreensão. Bruner nos mostra a importância da interação entre a perspectiva biológica e cultural:

Para que a psicologia avance na compreensão da natureza e da condição humanas, ela deve aprender a entender a interação sutil da biologia com a cultura. A cultura é provavelmente o último grande truque evolutivo da biologia. Ela liberta o Homo sapiens de modo que este pode construir um mundo simbólico suficientemente flexível para atender às necessidades locais e se adaptar a uma infinidade de circunstâncias ambientais. Tentei mostrar como a capacidade de intersubjetividade do homem é fundamental nesta adaptação cultural. Ao fazê-lo, espero ter deixado claro que, embora o mundo da cultura tenha atingido uma autonomia própria, ele é restrito por limites biológicos e por predisposições biologicamente determinadas. Então, o dilema do estudo do homem é compreender não apenas os princípios causais de sua biologia e de sua evolução, mas entendê-los à luz dos processos interpretativos envolvidos na extração de significado. Desdenhar o poder da cultura em moldar a mente do homem e abandonar nossos esforços de fazer com que este poder passe para o controle humano é um ato de suicídio moral. (BRUNER, 2001, p. 171)

Assim como Piaget, Bruner situa a ação do aprendiz como elemento central para o seu desenvolvimento. Ao agir sobre o mundo o aprendiz descobre como controlá-lo. Porém, Bruner (1977) não concordava com a ideia defendida por Piaget de estágios sucessivos de desenvolvimento:

Mas o desenvolvimento intelectual da criança não é uma seqüência regular e infalível de acontecimentos; reage também às influências do ambiente, sobretudo ao ambiente escolar. Assim, a aprendizagem de ideias científicas, mesmo a um nível elementar, não precisa seguir exatamente o curso natural do desenvolvimento cognitivo da criança. Pode também conduzir o desenvolvimento intelectual, fornecendo-lhe oportunidades úteis, que a desafiem a avançar. **Citação**

Para Bruner a brincadeira da criança surge como um processo relacionado a comportamentos naturais e sociais. Desta maneira o autor identifica a estrutura do jogo à linguagem. O brincar está ligado à natureza infantil social da criança é uma forma de linguagem própria da infância. Assim, o termo brincar é adotado como um laboratório do pensamento infantil constituído por uma linguagem simbólica singular apoiada em brinquedos, objetos de uso cotidiano, materiais de construção e baseada em regras que



estejam diretamente associadas à infância. O brincar funciona como cenário no qual a criança se constitui como sujeito que atua e cria a partir de seu potencial de desenvolvimento, elaborando seu próprio conhecimento.

Para Wallon toda criança joga, pois esta é uma característica infantil, conforme a criança vai se desenvolvendo o jogo vai se transformando. Em um primeiro momento são de tipo puramente funcional, são os movimentos mais simples à procura de efeitos como tocar objetos, produzir sons e ruídos, seguidos dos de ficção, os jogos de boneca, ou similares, que requerem uma atividade de interpretação mais complexa. Os jogos de aquisição que aparecem posteriormente são caracterizados pela percepção e compreensão das coisas, seres, imagens, enfim, do ambiente em volta da criança. Por fim, os jogos de fabricação nos quais a criança transforma objetos combinam-nos, criando novos, estando à aquisição e a ficção presentes. O jogo pode parecer uma atividade que contraria o princípio do trabalho sério característico da fase adulta, isso porque implica lazer. A criança desconhece a forma da atividade produtiva do adulto e o jogo assume o lugar primordial nas ações que realiza. No entanto, o jogo pode mobilizar uma grande quantidade de energia comparável a uma atividade obrigatória e muitas vezes apresentam dificuldades na sua execução e compreensão.

Wallon (1941/1968) entende que nas etapas do desenvolvimento da criança pode evidenciar atividades explorativas das quais a criança busca tirar proveito de todos os efeitos possíveis. Progressivamente, os jogos atestam o aparecimento das mais variadas funções e experiências, como as sensoriais, as de socialização, de memorização, de articulação e de enumeração.

Em relação ao adulto, o autor considera que o jogo faz um movimento quase inverso, isto é, o adulto ao longo do tempo tende a um estado de desligamento das ações lúdicas, buscando suprir as necessidades produtivas de existência.

O trabalho aparece como oposição ao lúdico. Talvez, por essa razão, o adulto experimente momentos repousantes ao lado da criança quando é possível e permitido realizar atividades descompromissadas com o trabalho sério. Por isso, o jogo em sua essência representa uma infração às tarefas

práticas da existência, por outro lado, a criança não as ignora nem nega, mas as inclui como necessidades na ação lúdica.

### **ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS**

**Participantes:** Participaram desta pesquisa, dez professoras da Educação Infantil, que atuam na Rede Pública da cidade de São Carlos, São Paulo.

**Local:** A pesquisa foi realizada em uma Creche Municipal localizada em um bairro de classe média-baixa que atende crianças de quatro meses a três anos.

**Equipamentos e instrumentos:** Utilizou-se, folhas pautadas para diário de campo, lápis, borracha, caneta, prancheta, folha sulfite, material de consumo de informática.

**Procedimentos:** A pesquisa aconteceu no início do mês de Junho com a aplicação de um questionário seguido de cinco perguntas na primeira parte, no qual buscava informações pessoais e profissionais. Na segunda, o questionário seguido de nove perguntas e abordou o entendimento sobre o Lúdico na educação infantil.

**Aspectos Éticos:** A presente pesquisa se compromete a atender às exigências éticas e científicas fundamentais descritas na Resolução n.º 196, de 10 de outubro de 1996, que são:

1) A pesquisa será realizada após assinatura, por parte dos participantes do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que contém os seguintes aspectos: garantia de que serão esclarecidos, a qualquer momento do estudo sobre os procedimentos, os riscos e benefícios do mesmo; que terão a liberdade de retirar seu consentimento a qualquer momento, sem prejuízo algum e a segurança do sigilo e do caráter confidencial das informações obtidas.

2) Será esclarecido, no início da pesquisa, à instituição escolar, aos professores, alunos e seus respectivos pais os benefícios, tanto atuais como potenciais, individuais ou coletivos do estudo, comprometendo-se ao máximo com eles;

3) Serão assegurados aos participantes da pesquisa os benefícios resultantes da pesquisa, em termos do retorno educacional, acesso aos procedimentos e aos seus resultados do trabalho.

### **Resultados:**

De acordo com as professoras da Instituição 100% consideram o brinquedo como educativo, contribuindo para a construção do conhecimento; 80% consideram que se não houver envolvimento da criança com o brinquedo, mesmo assim haverá aquisição do conhecimento; 100% utilizam brinquedos em sala de aula; 100% utilizam também de espaços externos para realização de brincadeiras; 100% utilizam o tempo para brincadeiras de acordo com o interesse das crianças; 80% das entrevistadas acreditam saber a diferença entre os conceitos: brincadeira, brinquedo e jogo didático; 70% afirmam ter conhecimento teórico sobre o tema Brincar; 100% acreditam que o ato de brincar influencia no desenvolvimento da aprendizagem; 100% acreditam que os pais aceitam a brincadeira como atividade coletiva na Educação Infantil.

### **CONCLUSÃO**

Contudo, a pesquisadora concluiu que partindo dos resultados do questionário aplicado, os professores mostram-se estarem cientes da importância do Brincar na educação infantil para o desenvolvimento da criança. De acordo, com o referencial curricular no eixo Brincar (1988);

É imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições.

- A brincadeira é uma linguagem infantil.
- No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.
- O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam.
- Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca.

- O brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto.

- Os conhecimentos da criança provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc.

- É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.

- Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

Portanto, o Lúdico com a intervenção do adulto, baseada na observação das brincadeiras e jogos, oferecendo materiais adequados assim como espaços para brincar, permite às crianças de (1 a 3 anos ), enriquecerem seu desenvolvimento em todos os aspectos: físico emocional, cognitivo e social, formando assim crianças autônomas equilibradas emocionalmente e aptas à regras do convívio social.

## REFERÊNCIAS

**BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental Brasília, MEC, 1988

**BRUNER, J. A cultura da educação.** Porto Alegre: Artmed, 2001

**KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002

**PIAGET, Jean. A psicologia da inteligência.** Editora Fundo de Cultura S/A. Lisboa, 1967.

- VYGOTSKY, L.** *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1984
- VYGOTSKY, L.** *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998
- WALLON, H.** *A evolução psicológica da criança*. Lisboa: Edições, 1968
- WINNICOTT, D. W.** *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: IMAGO, 1975.