

O PAPEL DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

CAMARGO, Kézia Duarte

Discente do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Sociais e
Agrárias de Itapeva

ZUTTIN, Fabiana

Docente da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva

RESUMO

O brincar é um recurso que a criança tem para expressar e elaborar uma série de conteúdos de sua mente, fatos e sentimentos que acontecem na sua vida, usando o brinquedo lúdico como um objetivo de colocar a criança em movimento, favorecendo em ter uma aprendizagem e um desenvolvimento agradável, a criança aprende o conteúdo de uma forma sempre prazerosa.

É através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, integrando-se nele, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a conviver como um ser social. Com os brinquedos e jogos o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula, qualquer brinquedo pode ser pedagógico dependendo da sua utilização. O ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais, em que as atividades podem promover a auto-imagem, a auto-estima, já que o lúdico conduz à imaginação, fantasia, criatividade e à aquisição dum sentido crítico.

Palavras-chaves: brincar, desenvolvimento infantil, criança.

ABSTRACT

The play is a feature that the child has to express and develop a series of contents of your mind, facts and feelings that happen in your life, using the toy as a playful purpose of placing the child in motion, favoring having a learning and nice development, children learn the content in a way always pleasurable.

It is through play activity that prepares the child for life, assimilating the culture of the environment they live in, integrating it, adapting to the conditions that the world offers and learning to live as a social being. With toys and games school space can be transformed into a pleasant, pleasurable, to allow the educator reach success in the classroom, any toy can be educational depending on your usage. The act of playing can incorporate moral and cultural values, in which activities can foster self-image, self-esteem, since it leads to the playful imagination, fantasy, creativity and the acquisition of a critical sense.

Keywords: play, child development, child.

1. INTRODUÇÃO

O grande interesse nesse tema foi justamente em nossas experiências adquiridas na educação Infantil, tendo o convívio diário com as crianças que mostrou que elas precisam ter um tempo e um espaço para brincar, o brincar é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

A autora Kishimoto (2005, p.18) destaca que o brincar é fundamental para as crianças, ele mostra o que vai representar de acordo com que a criança vive no seu dia a dia, e para ter um bom desenvolvimento pedagógico com a brincadeira, temos que deixar a criança à vontade, sendo gradualmente incentivadas. A brincadeira é fundamental na vida das crianças, não permitir que elas brinquem é uma violência, porque são nessas atividades que elas constroem seus valores, socializam-se e vivem a realidade de existir de seu próprio corpo, criam seu mundo, despertam a vontade, adquirem consciência e saem em busca do outro pela necessidade que tem de companheiros.

OBJETIVOS E DEFINIÇÕES DO BRINCAR:

- ✓ Coordenação Neuro Muscular
- ✓ Capacidade de observação
- ✓ Integração social
- ✓ Curiosidade e Cooperação
- ✓ Eliminar a timidez e agressividade
- ✓ Orientar o interesse pela competição saudável
- ✓ Lazer e Diversão
- ✓ Instruir moralmente
- ✓ Aprende a respeitar regras e regulamentos
- ✓ Aprende a tomar decisões
- ✓ Estimula a inteligência e raciocínio
- ✓ Interagir a realidade com a fantasia

2. CONTEÚDO

De acordo com Kishimoto (2005, p.18) O brinquedo é fundamental para as crianças, mas não define quanto ao uso, ou seja, muitas vezes a criança não brinca de maneira correta.

Segundo Kishimoto (2005, p.18) O brinquedo mostra o que ele vai representar, pode ser de acordo com que a criança vive no seu dia a dia, um dos objetivos é dar a criança algo parecido com o objeto real para que ela o use. Hoje os brinquedos mostra tudo o que a criança vê na casa dela ou na televisão e colocam como um brinquedo, como aparelhos que as mães usam na casa, objetos de trabalhos e profissões e bonecas que para a menina é como se fosse uma filhinha que ela precisa cuidar. De acordo com Kishimoto (2005, p.19) Na idade de uma criança tudo para ela pode ser feito, há uma esperança de mostrar á ela que pode haver uma mudança nas pessoas tornando-as bons cidadãos na sociedade. Segundo Kishimoto (2005, p.38) As brincadeiras tradicionais infantis, junto ao folclore, lendas, fábulas, juntar-se ao pensamento próprio do povo, mostram pela fala. Não se conhecem de onde vieram algumas dessas brincadeiras, algumas brincadeiras continuam sempre do mesmo jeito e outras mudam um pouco, com a função de ser eterno ao termo típico de uma sociedade infantil, ensinando maneiras de convivência e dar o prazer da criança brincar.

De acordo com Kishimoto (2005, p.39) O brincar de faz de conta, também conhecido como uma brincadeira simbólica e que representa algo, o que a criança pensa e imagina. Ela surge quando as crianças mostram a vontade de fazer alguma coisa ou ser outra pessoa. O que a criança pensa e faz vem do espaço em que ela vivência junto com a família e seus amigos. A importância da característica dessa brincadeira mostra por adquirir os símbolos, mudando o significado dos objetivos e criando novos sentidos, observando as coisas com uma razão as pessoas De acordo com Kishimoto (2005, p.59) Para apud Piaget (1971), quando a criança brinca ela compara as coisas que acontecem a seu modo, sem se importar com a realidade dos fatos, pois o que é importante é o motivo que a criança coloca em cima daquilo.

È o que Piaget chama de jogo simbólico que aparenta deixar a criança brincando sozinha e depois ir para o social, isto é, ir à representação de como ser um médico ou uma cabelereira, etc.

Segundo Kishimoto (2005, p.40) As brincadeiras de construção são importantes para o desenvolvimento de fatos que acontecem na vida da criança, aonde ela vai demonstrar novas habilidades. Ela vai elaborar uma série de conteúdos de sua mente, permitindo ao adulto o conhecimento de suas dificuldades, gostos e os níveis de inteligência.

De acordo com Emmel (2009, p.85) O brincar inicia-se entre o nascimento e os dois anos de idade, onde a criança começa a explorar e perceber suas emoções e controle, tendo assim a necessidade de conhecer o brinquedo por meio de suas próprias ações, levando ao conhecimento de seu corpo e habilidades motoras.

Segundo Emmel (2009, p.87) Conhecer o que é importante e o que a criança realmente gosta de acordo com a sua idade.

Os brinquedos devem ser entregues a criança de acordo com a idade, afim de que ele mostre para a criança o que ela precisa aprender. Cada criança tem um tempo para conseguir entender os objetivos com que o brinquedo passa algumas mais rápidas e outras com um pouco mais de dificuldade. Todos os momentos em que a criança passa são parecidos e até vezes iguais, mas o tempo e o modo como elas aprendem podem ser diferentes para cada uma delas.

“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”. Piaget, (1976)

3. CONCLUSÃO

Conclui que o brincar é uma condição indispensável no desenvolvimento infantil e fundamental para um bom desenvolvimento pedagógico da brincadeira. Deixar a criança a vontade, sendo gradualmente incentivada, ela descobre aquilo que precisa saber através das brincadeiras. È através do brincar que a criança desenvolve todo o

seu potencial de energia e descarrega toda a sua agressividade. A criança cresce brincando, e é através dos brinquedos que ela executa suas experiências.

A espontaneidade e a iniciativa só podem ser desenvolvidas na ação livre, por isso é importante que após serem estimuladas através de equipamentos e situações criadas pelos professores ou orientadores, a criança, por iniciativa própria, exercite suas variadas habilidades manuseando os equipamentos ou descobrindo maneiras novas de brincar. A experimentação variada, as modificações e sugestões de tarefas com os objetos usados nas brincadeiras, ou simplesmente com o uso da imaginação, aumentam a experiência da criança, desenvolvendo segurança e habilidade em seus movimentos. Em cada nova situação da criança, desenvolvendo segurança e habilidades em seus movimentos.

Em cada nova situação a criança expõe seus conhecimentos. O grau de motivações é o elemento determinante para as brincadeiras livres, despertando o interesse da criança para a ação, para isso é fundamental a variedade de objetos e equipamentos, que podem ser os mais variados; bolas de borracha, colchões de ginástica, bambolês, sucatas, roupas e panos coloridos e outros. A parceria convida à brincadeira, por isso estimule também as atividades em conjunto, deixe as crianças formarem grupos e crie situações nas quais o amiguinho exerça um papel fundamental para a atividade. A criança aprende a integrar-se como parceiro de conversas e brincadeiras, a expressar seus desejos, colocando-se em harmonia com os interesses dos outros, isso facilita o processo da fase de transição do “eu” para a “do nós”.

A brincadeira comum favorece o descobrimento da criança de que, como indivíduo, depende dos outros, sendo reconhecido como parceiro, para isso não é somente preciso apresentar as melhores habilidades esportivas, mas também um comportamento de consideração, lealdade, disposição para empenhar-se. Uma criança de três anos já é capaz de observar criticamente o comportamento dos outros e sua qualificação para as brincadeiras, nas atividades recreativas vai aprender a reconhecer a vitória dos outros e também seu próprio insucesso.

Toda criança é dotada de muita criatividade, muita imaginação e capacidade de improvisação assim sendo, quanto mais habilidades motoras dominar e quanto mais souber diferenciá-las, tanto mais interessante, estimulante e atraente será a soma de todas as “habilidades”, resultando em brincadeiras que cumprem todos os objetivos pedagógicos, que muito auxiliarão nossas crianças no seu desenvolvimento completo dentro e fora da escola.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFIAS

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação, São Paulo, editora Cortez, 2005.

LEONTIEW, A. M A brincadeira é a atividade principal da criança pequena.

MENDES, ALMEIDA, WILLIAMS, Organizadores, Temas em EDUCAÇÃO ESPECIAL, Avanços recentes, São Carlos, editora edufscar, 2009.

POSTEMAK, Leonardo, E agora o que fazer? A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR, São Paulo, 2005.

RODRIGUES, Luiz Gustavo C., MARTINS, João Luiz, Recreação, Trabalho Série e Diversão, Icone Editora, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires dos, BRINQUEDOTECA, O Lúdico em diferentes Contextos, Petrópolis, editora Vozes, 2009.

SANTOS, Carlos Antonio dos, JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS na Alfabetização, Rio de Janeiro, editora Sprint, 1998

VIGOTSKI, L.S, A formação social da mente, Martins Fontes, São Paulo 1999.

[WWW.PELODIREITO](http://WWW.PELODIREITO.de.ser.crianca.com.br) de ser criança.com. br