

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS - UNIS/MG**  
**PEDAGOGIA**  
**ARIANE CRISTINA GONÇALVES**

**A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Varginha**  
**2017**

**ARIANE CRISTINA GONÇALVES**

**A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao Centro Universitário do Sul de Minas Unis/MG como parte integrante dos requisitos para a obtenção do grau de Licenciada no Curso de Licenciatura em Pedagogia. Orientadora: Professora M. Humberta Gomes Machado Porto.

**Varginha  
2017**

**ARIANE CRISTINA GONÇALVES**

**A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sul de Minas- UNIS/MG como pré-requisito para obtenção do grau de Licenciatura, pela Banca Examinadora composta pelos membros.

Aprovado em 18 de maio de 2017

---

Prof. M. Humberta Gomes Machado Porto

---

Prof. M. Vânia de Fátima Flores Paiva

OBS.:

Dedico este trabalho aos meus pais que estiveram ao meu lado em todos os momentos apoiando todas minhas decisões, investindo em meu sonho nunca duvidando de minha capacidade.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus que me permitiu chegar até aqui dando forças para não desistir, mostrando que a fé é que nos sustenta. Agradeço aos meus familiares e amigos que estiveram comigo ao longo desse tempo compartilhando tristezas e alegrias. Agradeço principalmente a coordenadora Mônica e todos os professores pelo carinho e dedicação contribuindo para minha formação.

‘Educai as crianças e não será preciso punir os homens.’ (Pitágoras).

‘Educação não transforma o mundo. Educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo.’ (Paulo Freire).

## RESUMO

Esta pesquisa bibliográfica busca demonstrar ‘a importância do brincar na educação infantil’. Tal abordagem se impõe visto a ação de brincar ser fundamental para o desenvolvimento das habilidades no decorrer da infância, período este, em que a criança consegue estabelecer relações com o mundo em que ela vive, interagindo com ele e interpretando-o. O objetivo principal é salientar a importância da proposta pedagógica da Educação Infantil possibilitar experiências com o brincar em toda a primeira etapa da Educação Básica. A brincadeira é um elemento primordial para a aprendizagem é a partir dela que a criança estabelece os significados, desenvolvendo o pensamento simbólico. A brincadeira não deve ser vista somente como diversão e lazer, ela é também um rico elemento para a construção da identidade infantil devendo ser estimulada no espaço escolar, pois a mesma proporciona o desenvolvimento integral da criança, da autonomia, socialização, concentração, criatividade, percepção de regras, possibilidades de escolhas, resolução de situações problemas, imaginação, entre outros.

**Palavras-chave:** Brincar. Desenvolver. Educação infantil. Pensamento Simbólico.

## **ABSTRACT**

*This article is published in English. Such an approach is applied to a play-acting being fundamental to the development of the non-child-like skills in the later period, in which the child is able to establish relationships with the world in which he lives, interacting with and interpreting it. The main objective is to evaluate the importance of the pedagogical education of Childhood education to enable the experiences with the first stage of Basic Education. Playing is a primordial element for learning from a child that means, developing symbolic thinking. Playing is not only to be seen as fun and leisure, it is also a rich element for the construction of the child's identity, socialization, concentration, creativity, Perception of rules, possibilities of choices, problem solving problems, imagination, among others.*

**Keywords:** *Play. Develop. Child education. Symbolic Thinking.*

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2 O BRINCAR NO ÂMBITO ESCOLAR.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 A organização do espaço escolar para as crianças.....</b>	<b>12</b>
<b>3 PAPEL DO PROFESSOR.....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 Brincadeiras como ferramenta do professor.....</b>	<b>16</b>
<b>4 CONTRIBUIÇÕES DAS BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO SIMBÓLICO.....</b>	<b>18</b>
<b>5 OS QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO.....</b>	<b>21</b>
<b>5.1 Brincar e desenvolver.....</b>	<b>23</b>
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>25</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>27</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa bibliográfica tem como objetivo investigar a importância do brincar na Educação Infantil uma vez que múltiplas potencialidades podem ser desenvolvidas a partir desta ação. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre a brincadeira e a realidade. Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano.

É necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a brincadeira fazer parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim um ato de aprendizagem.

Dessa maneira pretende-se alcançar o objetivo analisando no segundo capítulo onde busca abordar a importância do brincar no espaço escolar para o pleno desenvolvimento do educando. São questões relevantes para o ensino atual, pois as crianças desde muito cedo se envolvem com o mundo da tecnologia se distanciando das brincadeiras naturais. O terceiro capítulo tratará como deve ser elaborado o âmbito escolar para receber os alunos e ali eles se sentem a vontade com prazer de permanecer no espaço.

O quarto capítulo sobre o perfil do educador como mediador no processo do brincar conduzindo o aluno a um ensino mais interessante e mais significativo. O educador deve ter uma boa interação com o educando e fazer que o mesmo se sinta seguro na sua presença, dando abertura para que ele possa desenvolver seu conhecimento.

No quinto capítulo há o destaque sobre a importância das brincadeiras no desenvolvimento do pensamento simbólico. O brincar é natural na vida das crianças. Neste período de simbolismo a criança aprende a interpretar o mundo e sua volta, desenvolvendo a sua criatividade e imaginação. E por último mostrará os quatro pilares e ato de brincar se transformar uma ferramenta eficaz onde a criança aprende e desenvolve brincando.

## 2 O BRINCAR NO ÂMBITO ESCOLAR

Na sociedade em que vivemos os pais têm pouco tempo para brincar com seus filhos e hoje não se pode brincar na rua como antigamente. Os pais acabam suprimindo essas faltas tentando distrair a criança com eletrônicos: celular, tv, tablet vídeo game, entre outros. A escola de Educação Infantil acaba sendo a encarregada de resgatar as brincadeiras naturais.

A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica onde a criança não precisa de muito, apenas de cuidado, carinho e estimulação para seus desenvolvimentos individuais e sociais. Através das brincadeiras a criança se diverte e ao mesmo tempo desenvolve suas habilidades.

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entende o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado adequadamente e instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho. (CARNEIRO DODGE, 2007, p. 91).

A brincadeira no contexto pedagógico vem aumentando seu valor, deixando de ser um simples divertimento e passando a ser uma ligação entre a infância e a vida adulta. Isso se deve ao fato de que as brincadeiras trazem grandes benefícios refletindo diretamente na sua forma de pensar e agir. A maior dificuldade das escolas não é colocar em prática a brincadeira como proposta pedagógica e sim fazer com que a sociedade entenda a importância dela na Educação Infantil.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, v.01, p. 23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros e numa atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Quando a escola adota as brincadeiras e os jogos como metodologia possibilitamos aos alunos a se desenvolver de uma forma espontânea e natural.

Uma escola que aplica uma prática pedagógica almejando o crescimento e preparação das habilidades dos alunos é constituída como um espaço estimulador que coloca em ênfase as brincadeiras como recurso de aprendizagem, e assim preparando a criança para seu

desenvolvimento humano, e consequentemente ajudará na formação cultural e de valores, permitindo sua adaptação e em diversos contextos sociais (DOHME, 2003, p. 28).

Educar no âmbito escolar não é apenas transmitir conhecimento curricular, é ajudar a criança a considerar-se com um ser social e desenvolver seus valores, descobrir suas dificuldades e habilidades, propor problemas para que possam ser resolvidos por eles, assim fazendo sentirem-se capazes e importantes.

## **2.1 A organização do espaço escolar para as crianças**

Os educadores devem oferecer a criança um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais da criança, que seja um ambiente enriquecedor da imaginação infantil, assegurando a sobrevivência dos sonhos, promovendo uma construção de conhecimentos vinculada ao prazer de viver.

O espaço criado para a criança brincar deve ser organizado de forma com que desafie no campo motor, social e cognitivo. Deve dar-lhe oportunidade para andar, pular, subir, descer, através de muitas tentativas, com isso aprenderá a controlar o próprio corpo. É preciso que a criança tenha experiências de sentir os cheiros dos alimentos preparados, sentir o calor do sol, o frio do vento, o ruído da chuva. O aluno deve experimentar também várias texturas como, liso, áspero, duro, mole.

É necessário que seja um ambiente seguro e estimulador permitindo que as crianças explorem o local e se expressem através de curiosidades, desejos permitindo o contato com a natureza e com outras crianças de diferentes idades. O mais importante é que a criança se sinta segura, confortável e que tenha prazer e bem-estar e permanecer na instituição escolar.

Ao organizar o espaço é importante lembrar que crianças necessitam de um local que possam chegar, brincar, aprender, comer, realizar as necessidades fisiológicas e até mesmo dormir.

A estética é importante, porém a prioridade deve ser a sensação de bem-estar, um lugar acolhedor no qual, como decorrer do ano letivo, realize modificações de acordo com as necessidades das crianças e do grupo. O ideal é não esquecer que o ambiente está sendo preparado para crianças e não para adultos, portanto requer bastante cautela no momento das escolhas (LANDI, 2012).

O ideal seria que o espaço fosse colorido com pouca mobília e muitos objetos para facilitar a aprendizagem da criança, onde sejam aplicadas as atividades dentro da sala de maneira com que os alunos aprendam com segurança.

O espaço da sala é interessante ser amplo com bastante cores com desenhos de personagens, alfabeto colorido, televisão para desenhos e músicas, cantinho da beleza sempre trabalhar o autoestima, cantinho da disciplina pois é sempre importante ter em cada sala um cantinho da leitura para que o professor possa contar histórias e dramatizá-las, lugar para os alunos se locomoverem e brincarem sem perigo, também é preciso ter brinquedos pedagógicos como lego, jogos de montar, e brinquedos para hora da diversão como carrinho, boneca, bola. O espaço do lado de fora, deve ser primeiramente seguro, para que as crianças sempre permaneçam em segurança para que possa fazer brincadeiras de roda, pular corda, jogar bola, ter um campo para os alunos correrem soltar pipa, rolar na grama, fazer piquenique, ter uma piscina seria ideal para ensinar as crianças a nadarem e com isso preveni-las de algumas doenças como bronquite, sinusite e rinite, uma quadra coberta onde as crianças poderia fazer apresentações e também as festas, parque com balanço, gangorra, cama elástica, escorregador etc. Com uma estrutura assim a escola se torna mais completa podendo oferecer uma educação de qualidade e segurança para os alunos.

O espaço onde a criança aprende é fundamental nesse processo de ensino aprendizagem pois faz com que ela se sinta segura, feliz e muitas vezes nem querer voltar para casa, com isso aprendendo cada dia mais.

É importante que a criança se sinta livre, e goste do ambiente escolar, principalmente, as crianças que estudam no período integral que passa maior parte do dia na escola, elas precisam ter um ambiente agradável e seguro para ficarem

Os professores ficam responsáveis por criar atividade onde se explore bem esse ambiente, atividades ao ar livre com junção de outras turmas para socialização das crianças, atividades de autoconhecimento, etc.

Com uma estrutura assim fica muito mais fácil ensinar e aprender em qualquer escola, Basta o professor saber explorar com cautela esse lugar, ser criativo, com isso unindo aulas boas a um lugar maravilhoso de se estar.

### 3 PAPEL DO PROFESSOR

O professor é um dos principais responsáveis para ajudar a criança a descobrir o mundo, conviver com o outro, enfrentar seus medos, trabalhar suas habilidades, e ser independente.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, v. 2, p. 30) diz:

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas (BRASIL, 1998, p. 30).

O professor da educação infantil tem que preocupar e estabelecer uma boa relação com seus alunos fazendo com que os mesmos confiem e sintam-se seguros e em sua presença e lhes dê abertura para que possa intervir e mediar o conhecimento.

Ao considerar as brincadeiras das crianças como algo que atrapalha a aprendizagem a escola começa a separar os momentos que são para 'aprender' dos que são para 'brincar'. Por que esses momentos precisam ser separados? Por que as crianças precisam deixar de brincar para serem transformados no adulto? Por que o adulto não pode brincar? (TOLEDQ, 2008, p. 12)

A gestão deve entender que a criança ao deparar com a escola na educação infantil está saindo de sua zona de conforto, que é sua casa, seus brinquedos, sua família, suas coisas, então deve fazer o possível para que ela se sinta confortável no local. Então por que não ensinar brincando?

Quando se observa as escolas, vê-se que muitos professores proíbem as crianças de brincarem dizem que não é hora. Para a criança não existe à hora de brincar, se o mesmo é onde se sente confortável e confiante como se fosse seu habitat natural, que na verdade é.

Nessa etapa não se deve ter pressa para alfabetizar as crianças, sendo que há muitas coisas afetivas para serem desenvolvidas. Primeiro elas precisam conhecer, conviver com os outros, respeitar os espaços, ter noção do mundo, e a brincadeira contribui muito, pois além de desenvolver é uma atividade prazerosa para a criança.

Para que a criança sinta-se amada e tenha desejo de aprender, o professor é a peça fundamental para conduzir e mediar o processo educativo. Hoje, o educador que estuda, que brinca e transmite alegria, desperta no aluno o gosto pelo aprender. O

profissional da educação infantil, comprometido com a sua missão de ensinar dela suas marcas no conviver, no fazer, no conhecer e no ser. (GUSSO 2005, p. 241)

O professor deve conhecer e compreender seus alunos com suas diversidades e propor a eles um local de prazer e aprendizado. Acima de qualquer coisa o professor precisa gostar do que faz.

Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010, p. 38) diz que ‘para cuidar é preciso antes de tudo estar comprometido com o outro, com sua singularidade, ser solidário com suas necessidades, confiando em suas capacidades’. Isso depende a construção de um vínculo entre quem cuida e quem é cuidado. O educando deve ter muito carinho, atenção e paciência com a criança, pois ela está na fase de descobertas onde requer todo um cuidado especial.

Deve ser trabalhada com as crianças da educação infantil a autoestima, escolha, interação, nome, cuidados pessoais, independência, respeito e autonomia. Os jogos e brincadeiras são meios para trabalhar esses conhecimentos.

É importante também destacar o papel do professor e escolher os jogos e brincadeiras, saber aplicá-los na hora certa, motivar as crianças para a execução dos mesmos. É essencial na obtenção dos objetivos propostos inicialmente, este acompanhamento do profissional. Com estes objetivos traçados, estas atividades terão melhor direção e proporcionarão mais liberdade para a criança construir as ideias e de mais subsídios que estes instrumentos lhe trarão para o seu conhecimento (CUNHA, 1998, p. 128).

Os jogos e brincadeiras devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em algo novo, em uma nova forma de brincar.

Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações a seu respeito onde o professor deve prestar a atenção para saber onde aquela criança tem dificuldade e ajudá-la a desenvolver.

Segundo Cunha (1998, p. 128) ‘o professor não deve colocar-se à parte durante a execução de jogos e brincadeiras’. Eles se tornarão mais significativos e a criança aprenderá os conteúdos de melhor forma se o professor se dispuser a acompanhá-la durante este processo cognitivo e ao mesmo tempo de divertimento.

### **3.1 Brincadeiras como ferramenta do professor**

A indiferença de alguns professores quanto à eficácia dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento do aluno, faz com que percam o melhor oferecido por estas

atividades, que é a interação, a criatividade, o descobrimento de novos caminhos, a imaginação, a cooperação e até mesmo a competitividade saudável. Além disso, num período de vida em que o corpo evolui, ‘a criança vai permanecer prisioneira numa sala de aula durante as melhores horas do dia e uma força borbulha com vontade de correr, brincar, gritar, agir e se expandir’ (CUNHA, 1998, p. 123).

Jogos e brincadeiras, a maneira mais saudável, divertida para se ensinar as crianças. Habilidades físicas e psicomotoras são estimuladas e irão favorecer o seu desenvolvimento. Segundo Cunha (1998), jogando ela utiliza agilidade, força, motricidade ampla e fina, equilíbrio, respiração, esquema corporal, orientação espacial e temporal, ritmo, direção e agilidade. Tais funções se aperfeiçoam e se desenvolvem gradativamente.

O lúdico tem a possibilidade de solicitar e estimular a capacidade de observação da criança, ativando sua atenção, concentração, memorização, percepção visual, percepção auditiva, percepção olfativa, percepção gustativa e tátil, pensamentos, raciocínio, criatividade e imaginação, linguagem planejada, análise e síntese. (CUNHA, 1998, p. 17).

As relações e interações sociais acontecem com liberdade e autonomia, enquanto a criança brinca. Confronta diferenças individuais, habilidades e dificuldades que os próprios elementos do grupo se encarregam de aproveitar e direcionar desde que os educadores atuem como mediadores, apresentando os desafios entre jogos competitivos e cooperativos.

A interação entre os jogadores é fundamental. Estes enquanto jogam elaboram estratégias, discutem, analisam erros e acertos, replanejam e reformulações sem grandes pressões ou cobranças, uma vez que a situação é lúdica. Esta é a grande capacidade do lúdico e aproxima as crianças umas das outras e criar fortes vínculos afetivos e também operar na resolução de conflitos surgidos entre eles. (DOHME, 2003, p. 28).

Esta ligação entre educador e educando e entre os colegas que brincam setorna muito saudável, criando um forte vínculo entre estas partes. De acordo com Dohme (2003, p. 28) este vínculo ajudará no desenvolvimento das brincadeiras. As crianças se auxiliam e ensinam umas às outras, corrigem regras, inventam novas normas para o jogo, etc.

O papel do professor é criar condições para que as crianças brinquem e incentivem e propor o que se fará para que a brincadeira tenha início, mas se as crianças se desviarem da atividade inicialmente proposta, isto não constitui problema algum a liberdade de mudar de rumo durante a brincadeira é uma característica importante da atividade. Cabe assim o professor organizar a sala com brinquedos e organizá-los de forma que possa estimular a

criança ao início de uma brincadeira com uma história, fornecer informações, ajudar e incentivar mesmo quando as crianças não os pedem para dar assistência àqueles que não entram na brincadeira para participar.

Ao elaborar uma brincadeira o professor precisa de uma linha de pensamentos para seguir, objetivos claros. O professor precisa sempre avaliar se o trabalho que ele executou foi bom ou mau, se as suas ações valeram se deve ou não praticá-lo novamente. É na atividade diária que se vai introduzindo práticas com brincadeiras e o professor não deve desqualificar as relações vividas pelos alunos nos ambientes educativos. (DOHME, 2003).

O material é sempre essencial por ampliar as ações possibilitando que as crianças possam intervir e se relacionar com objetos concretos, tornando o processo educativo mais próprio e mais próximo. ‘Este material não precisa ser sofisticado, material simples também pode ser bem aproveitado, material reciclável, construído pelo próprio aluno’ (DOHME, 2003, p. 30).

O brincar como meio de aprimoramento de capacidades, caminhos para novas aprendizagens é questão essencial no meio educacional. O professor que tem experimentado os resultados desta prática sabe o quanto a aprendizagem das crianças melhora quando e num ambiente agradável, de compartilhamento, divertimento, com alegrias e motivações adequadas a sua idade.

#### 4 CONTRIBUIÇÕES DAS BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO SIMBÓLICO

O brincar é natural na vida das crianças. Segundo ao dicionário Aurélio (2003), brincar significa divertir-se; entreter-se com alguma coisa infantil.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), refere-se ao brincar:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Ofato das crianças, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. (BRASIL, 1998, v. 2, p. 22)

Brincar é uma atividade extremamente produtiva e proporciona a criança a passar por todas as fases de seu desenvolvimento de uma forma mais prazerosa e espontânea.

Jean Piaget (2003, p. 29), em seu livro Seis Estudos de Psicologia postula que o desenvolvimento cognitivo passa por quatro estágios: O primeiro estágio é o sensorio-motor de zero a dois anos. Nêle, a criança descobre o mundo através dos sentidos: tato, paladar, visão, audição e olfato.

O segundo é o estágio pré-operatório de dois a seis anos. É quando a criança desenvolve a capacidade simbólica.

No estágio operatório-concreto de sete a dez anos, a criança passa a usar a lógica e o raciocínio de modo correto, porém ainda não sabe explicar todos os passos que dá para resolver um problema prático.

O último estágio é o operatório formal, dos 11 ou 12 anos em diante. Nêle o pensamento já não depende tanto da percepção ou do manuseio de objetos concretos. A lógica do adolescente permite que ele reflita sobre as coisas sem xerá-las concretamente.

Na fase pré-operatória, quando começa a aparecer as brincadeiras simbólicas, o imaginário das crianças são as realidades vivenciadas. Isto é, começa a usar símbolos mentais, imagens ou palavras; a representar objetos que não estão presentes; e a antecipar acontecimentos futuros na qual brinca de imitar tudo ao seu redor.

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos. (WASKOP, 2001, p. 25)

É através das brincadeiras simbólicas que as crianças refletem a sociedade e em que estão inseridas codificando suas experiências. Basta observar e ver principalmente nas brincadeiras de faz de conta, que a criança tem as mesmas atitudes que a sua mãe, ou de quem seja o papel que está fazendo, e quando envolve algumas profissões elas recriam o que vive e o que ouve e o que sentem. Ao brincar e criar uma situação imaginária, a criança assume diferentes papéis: ela pode se tornar um adulto, outra criança, um animal ou um herói televisivo, mudar seu comportamento e agir como se fosse outra pessoa.

Para Cunha (2007, p. 23):

Às vezes, o faz-de-conta não imita a realidade, mas ao contrário, é um meio de sair dela, um jeito de assumir um novo estado de espírito como, por exemplo, quando a criança veste uma fantasia de palhaço e vai para o fogão fazer comidinha, ou então, veste a fantasia de fada e vai correr e brincar de pegador. Quando existe representação de uma determinada situação, especialmente se houver verbalização, a imaginação é desafiada pela busca de soluções para os problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade.

O faz de conta é essencial para a vida e a evolução das crianças contribuindo para sua vida social ajudando a enfrentar com mais facilidade as dificuldades do mundo real. Brincando a criança interage, seja com alguém ou com algum brinquedo passando por momentos de prazer e conhecimento permitindo-se explorar, imitar, criar e transformar ideias.

O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psicológico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento (LEONTIEV, 1998 apud CORREIA, 2011, p. 139).

Não há dúvidas do quanto o brinquedo influencia no desenvolvimento da criança. É no brinquedo que a criança consegue ir além do seu comportamento habitual, atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra e por meio dele que a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente.

O brincar é a principal atividade da criança, pois através dele a mesma irá desenvolver sua aprendizagem construindo um paralelo com a realidade que a cerca. Ferland (2006, p. 16) considera o brincar como a atividade própria da criança, cheia de sentido para ela, através da qual consegue desenvolver suas capacidades de adaptação e de interação, conquistando assim sua autonomia.

O brincar é uma atividade completa, que proporciona um meio ou ambiente pelo qual a criança desenvolve habilidades cognitivas, sociais, comunicativas, autocoado, solução de problemas e funções sensorio-motoras.

A criança é a principal agente do seu desenvolvimento e a brincadeira é a atividade na qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão, de ação. É através dele que a mesma constrói as aquisições necessárias para seu desenvolvimento e aprendizado. A aprendizagem começa durante a infância viabilizando os sucessos ou insucessos do futuro, os primeiros anos de uma criança podem ser determinantes para um bom ou mau desenvolvimento, refletindo no adulto a qual a mesma irá se tornar.

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. ‘Brincando a criança torna-se operativa’ (BATLLORI, 2003, p. 128). Ao brincar, explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual está inserida.

Os jogos das crianças não são apenas recordações do que olhamos adultos fazerem elas nunca reproduzem de forma absoluta e igual ao sucedido na realidade. O que sucede é uma transformação criadora do percebido para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança, ou seja, uma reinvenção da realidade (BATLLORI, 2003, p. 128).

Através da brincadeira, as crianças ultrapassam a realidade, transformando-a através da imaginação. Desta forma, expressam o que teria dificuldades e mrealizar através do uso de palavras. A brincadeira potencia o desenvolvimento, já que assim aprende a conhecer, aprende a fazer, aprende a conviver e, sobretudo, aprende a ser.

#### 4 OS QUATRO PILARES NA EDUCAÇÃO

Na atualidade, a didática escolar deve ser baseada no fato de que toda ação educativa tem suas peculiaridades, variando conforme as circunstâncias do contexto em que ela ocorre. Essa didática deve estar conectada, tanto como ao aluno, quanto como ao mundo que o cerca. Uma ação didática significativa é aquela que consegue interferir na realidade educativa, permitindo uma consistência pedagógica (UNESCO 1996).

A Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, comandada pelo político europeu Jacques Delors, elaborou e organizou o relatório para a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura) em que se exploram os Quatro Pilares da Educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser.

A Educação deve elaborar-se por meio destes quatro aprendizados essenciais, que, ao longo da vida de cada pessoa, se tornarão os pilares de seus conhecimentos. Segundo o Relatório da Comissão da UNESCO, aprender a conhecer visa não tanto a aquisição de um repertório de saberes codificados, ‘‘mas o domínio dos instrumentos do próprio conhecimento. Pode ser considerado simultaneamente como um meio e como uma finalidade de vida humana’’ (UNESCO 1996).

Quando se refere ao meio de vida humana, deve-se ter como meta o aprendizado que permite a compreensão do mundo que rodeia para desenvolver as capacidades de comunicação. Em relação à finalidade da vida humana, refere-se ao prazer de descobrir, conhecer e compreender o mundo ampliando a autonomia e o senso crítico sobre ele. ‘‘Edo que as aprendizagens acontecem ao longo da vida, o ‘‘aprender a conhecer’’ abrange o incentivo à curiosidade intelectual’’, para favorecer as aprendizagens além do ambiente escolar (UNESCO 1996).

A escola é um espaço de diferentes informações e vivências diárias a cada dia. Diariamente, os alunos e professores estão expostos a inúmeras situações que visam novos conhecimentos e aprendizagens e, pela complexidade do processo de aprendizagem efetiva, nem sempre é possível ter certeza de que o aluno esteja aprendendo, por mais disciplinado que ele e o professor sejam (DELORS, 2012).

Segundo Delors (2012, p. 39) por isso, vale a pena focar na criatividade e na qualidade das aprendizagens, buscando colocar em prática os pilares da educação nas propostas do dia a dia de sala de aula.

Os pilares da educação servem para nortear a prática educativa como:

Como ensinar os alunos a colocarem em prática seus conhecimentos? Como contextualizar suas aprendizagens e em suas atividades cotidianas? Como adaptar o Ensino às possibilidades futuras que são imprevisíveis? A ideia é encontrar conhecimentos e aprendizagens adequadas para garantir a qualidade e efetividade das mesmas (DELORS, 2012, p. 39).

Desse modo, o professor estará contribuindo para a formação de discentes preparados para um mundo de experiências polivalentes e dinâmicas. A atuação docente deve pretender despertar em cada aluno o interesse pelo conhecimento, desenvolver sua capacidade de aprender cada vez melhor, ajudando-os a ampliar suas habilidades intelectuais e cognitivas que os permitam construir seu próprio pensamento crítico, despertando o prazer pelo conhecimento.

Não basta que cada um possua uma quantidade de conhecimentos de que possa abster-se indefinidamente. É necessário despertar o prazer pelo descobrimento do conhecimento e pela sua compreensão, construção e reconstrução, de modo que não seja passageiro e que se mantenha através do tempo, valorizando a curiosidade, a autonomia e a atenção permanentemente para aprofundar e enriquecer os conhecimentos e adaptar-se ao mundo de mudanças no qual vivemos (DELORS, 2012, p. 39).

Os pilares consistem em Aprender a conhecer, combinando uma cultura geral, suficientemente ampla, com a possibilidade de estudar, em profundidade, um número reduzido de assuntos, ou seja: aprender a aprender, para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida.

Aprender a fazer se define como ter a capacidade de fazer escolhas, pensar criticamente e não confiar ou depender apenas de modelos existentes.

Aprender a fazer, a fim de adquirir não só uma qualificação profissional, mas, de uma maneira mais abrangente, a competência que torna a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe. Além disso, aprender a fazer no âmbito das diversas experiências sociais ou de trabalho, oferecidas aos jovens e adolescentes, seja espontaneamente na sequência do contexto local ou nacional, seja formalmente, graças ao desenvolvimento do ensino alternado como trabalho (DELORS, 2012, p. 39).

Aprender a conviver é um pilar que dá suporte ao indivíduo para que viva em sociedade e saiba respeitar e entender e conhecer o outro.

Aprender a conviver, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências - realizar projetos comuns e preparar-se para gerenciar conflitos - no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua. No momento em que os sistemas educacionais formais tendem a privilegiar o acesso ao conhecimento, e m

desenvolvimento das outras formas de aprendizagem é mister conceber a educação como um todo. Essa perspectiva deve no futuro inspirar e orientar as reformas educacionais, seja na elaboração dos programas ou na definição de novas políticas pedagógicas. (DELORS, 2012, p. 39)

O quarto pilar, aprender a ser refere-se ao desenvolvimento da capacidade de autonomia da pessoa:

Aprender a ser, para desenvolver, o melhor possível, a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal. Com essa finalidade, a educação deve levar em consideração todas as potencialidades de cada indivíduo: memória, raciocínio, sentido estético, capacidades físicas, aptidão para comunicar-se (DELORS, 2012, p. 39)

O desenvolvimento destes pilares ajuda o indivíduo a se compreender, compreendendo o outro, a compreender e valorizar o espaço no qual se insere, aprende a fazer e aprimorar suas competências. A educação é entendida como algo que vai muito além do que se pratica, especialmente nos países desenvolvidos, a saber: as iniciativas de atualização, reciclagem e conversão, além da promoção profissional, dos adultos. Ela deve abrir as possibilidades da educação para todos, com vários objetivos: oferecer uma segunda ou terceira oportunidade; dar resposta à sede de conhecimento (UNESCO, 1996).

#### **4.1 Brincar e desenvolver**

O ato de brincar se desenvolve e mt orno dos quatro pilares da educação. No pilar que se refere a ‘‘aprender a conhecer’’ a criança se interessa pelo objeto que brinca e com curiosidade e imaginação vai criando várias formas para brincar, várias regras, etc. nesta exploração intelectual a criança se desenvolve para favorecer as aprendizagens além do ambiente escolar. Aprender a conhecer cria possibilidades de estudar um número assunt os, para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida.

Outro pilar que envolve a ação de brincar é o ‘‘aprender a fazer’’ a fim de adquirir habilidades para realizar os jogos ou brincadeiras conforme as indicações ou mesmo usar o seu poder imaginário e criativo para diversificar as maneiras de aplicar determinados jogos. Além disso, a criança deve ser instigada a ‘‘aprender a fazer’’ no âmbito das diversas experiências com as brincadeiras que lhe são oferecidas, seja espontaneamente e na sequência do contexto local ou nacional, ou formalmente.

Quando se refere ao pilar ‘‘aprender a conviver’’, desenvolvendo a compreens3o do outro e a percep3o das interdepend4ncias - realizar projetos comuns e preparar-se para gerenciar conflitos - no respeito pelos valores do pluralismo, da compreens3o m3tua, os jogos e brincadeiras colaboram bastante para conduzir a crian3a 3 esta socializa3o. Os jogos e brincadeiras t4m grande potencialidade para aprimorar na crian3a o seu esp3rito cr3tico, sua condi3o de resolver situa3es-problema e de se relacionar com os outros colegas.

Aprender a ser implica o despertar da melhor forma poss3vel, da personalidade e estar apto para agir com autonomia, seguran3a, discernimento e responsabilidade pessoal. Com essa finalidade, no ato de brincar deve levar em considera3o todas as potencialidades de cada ind3viduo, como ativar a mem3ria, racioc3nio, sentido est3tico, capacidades f3sicas, aptid3o para comunicar-se, entre outros aspectos. Estes quatro pilares s3o relevantes, pois, enquanto a crian3a brinca e vai construindo um mundo todo espec3fico, din3mico voltado para a sua forma3o integral, ela pode participar de maneira direta na constru3o de seus conhecimentos.

## 5 CONCLUSÃO

Brincar na educação infantil é a oportunidade de desenvolvimento, as crianças experimentam desenvolvem independência, descobrem se expressam além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia proporcionando o desenvolvimento da linguagem do pensamento, concentração e atenção. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Sendo assim é necessário que o espaço seja elaborado de uma maneira atrativa e agradável para as crianças pois se o ambiente sério, se a multiplicação faz com que elas percam a vontade de se comunicar, expor seus sentimentos e ideias deixando-as frustradas.

A brincadeira do faz de conta, é a atividade lúdica em que a criança explora a imaginação e os recursos disponíveis para criar e recriar a realidade, ao mesmo tempo em que cria e recria sua identidade. É no ato de brincar que elas mais aprendem e descobrem coisas novas e, nesse momento, vão conhecendo o mundo e passam a refletir sobre esse ele.

A criança que brinca não está apenas realizando uma atividade prazerosa ou com sua idade, mas está construindo alicerces para o seu aprendizado posterior garantindo benefícios permanentes para sua vida escolar e, posteriormente, no trabalho e na vida social. Através do ato de brincar a criança vai aprendendo a se relacionar consigo mesma, com o outro e com o mundo ao seu entorno.

O professor é o responsável por compreender o que o aluno está transmitindo e aprendendo nas brincadeiras, e criar um laço afetivo com o mesmo facilita uma interferência para que possa de alguma maneira ajudá-lo. Dessa forma o professor tem a oportunidade de auxiliar a criança na elaboração das brincadeiras enriquecendo a imaginação, criatividade, autonomia e a capacidade de descobrir soluções. Essa interação permite a criança a trocar experiências, respeitar regras, saber seus direitos assim expandindo seu relacionamento social.

Brincar junto reforça os laços afetivos. É uma manifestação do nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os pais, com a professora, com os colegas. A participação do adulto na brincadeira da criança eleva o nível de interesse, enriquece e contribui para o esclarecimento de dúvidas durante o jogo. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam o brinquedo o recurso mais estimulante e mais rico e aprendizado. É importante que a escola proporcione a

interação entre as crianças com brincadeiras diversificadas que atraem e estimulam seu desenvolvimento de uma forma dinâmica, espontânea e significativa.

Portanto quando a criança brinca está se preparando para o mundo compreendendo como funciona. A brincadeira é a ligação da criança para a vida adulta, desenvolvendo o seu intelectual, social, físico, cognitivo e emocional.

## REFERÊNCIAS

- BATLLORI, J. **Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.** São Paulo: Madras, 2003.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: DE, 2010.
- CARNEIRO, Maria Ângela Barbat; DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar.** São Paulo: Melhoramentos, 2007.
- CORREIA, Jaqueline Maria. **Obriocar e sua importância para o desenvolvimento motor da criança na educação infantil.** Campina Grande, 2011.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2007.
- DELORS, Jacques (org.). **Educação um tesouro a descobrir - Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI.** Editora Cortez, 7ª edição, 2012.
- DHOME, Vânia. **Atividade lúdica na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- FERLAND, Francine. (2006). **O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional.** São Paulo: Roca, 2006.
- FERNANDES, Odara de Sá; ELALI, Geice Azambuja. **Reflexões sobre o comportamento infantil e mumpático escolar: o que aprendemos observando as atividades das crianças.** Paideia, vol. 18, no. 19, pp. 41-52, Ribeirão Preto, 2008.
- FREIRE, Karen. **Importância do brincar entre pais e filhos.** 2014. Disponível em <<http://cd.ego.escolavirtualpadres.com/atividade/importancia-do-brincar-entre-pais-e-filhos.html>>. Acesso em 26 set. 2016.
- LANDI, Carlos. **Brincadeiras ao ar livre possibilitam desenvolvimento físico e mental das crianças.** Hospital Samaritano São Paulo, 2012. Disponível em <<http://www.samaritano.org.br/pt-br/imprensa/noticias/Paginas/Brincadeiras-ao-ar-livre-possibilitam-desenvolvimento-f%C3%AAsico-e-mental-da-crian%C3%A7as.aspx>>. Acesso em 15 set. 2015.
- LEBOVICI, Serge. **Significação e função do brinquedo na criança.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

NEGRI NE, Art on. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

PI AGET, **Jean**. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 2003.

TOLEDQ Gristina. **Obri ncar e a constitui ção de identi dades e dferenças na escola**. Rio de Janeiro: Nterói, 2008.

UNESCO **Aprendendo: o tesouro dentro**; Relatório para a UNESCO da Internacional. Comissão de Educação para o Século XXI. Paris: UNESCO, 1996.

WAJ SKOP, Gsela. **Bri ncar na pré-escola**. 3ª ed., São Paulo: Cortez, 1999.