

**FACULDADE NOSSA SENHORA APARECIDA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDADOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 3 ANOS**

Aluna: Maria Nazaré dos Santos Dourado China
Orientadora: Me. Alexandro do Nascimento Vaz

**FACULDADE NOSSA SENHORA APARECIDA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDADOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 3 ANOS**

Artigo Científico apresentado em cumprimento às exigências para o término do Curso de Pedagogia, sob a orientação da professora Me. Alexandro do Nascimento Vaz.

**FACULDADE NOSSA SENHORA APARECIDA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
TERMO DE APROVAÇÃO**

MARIA NAZARÉ DOS SANTOS DOUTRADO CHINA

**O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 3 ANOS**

Artigo apresentado em cumprimento às exigências para término do Curso de Pedagogia sob orientação da professora Me. Alexandre do Nascimento Vaz.

Avaliado em 19 / 02 / 2020

Prof. Me. Alexandre do Nascimento Vaz
Orientadora – FANAP

Prof. Me. Carolina Machado Moreira
Professor Examinador

Aparecida de Goiânia - 2020/1

RESUMO

RESUMO: O presente artigo busca mostrar a relevância da ludicidade no desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil na faixa etária de 3 anos. Tem o objetivo de revelar como a criança aprende por meio do brincar e ainda expor os benefícios que o brincar proporciona no processo de ensino-aprendizagem infantil e a importância do educador nestes momentos como mediador da ludicidade. Aborda também, considerações sobre a importância da ludicidade, dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos e como estes influenciam a criança na sua criatividade, no seu desenvolvimento cognitivo, físico, cultural e na socialização delas. Para este artigo, a fundamentação teórica busca a contribuição de diversos autores que tratam do assunto pesquisado proporcionando através deste estudo uma leitura mais consciente e clara sobre a Ludicidade na Educação Infantil e, em especial, na vida da criança de 3 anos de idade deixando este trabalho bem fundamentado e mais enriquecido.

PALAVRAS-CHAVE: Autismo. Ensino regular. Inclusão escolar. Práticas pedagógicas.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo discutir sobre a relevância da ludicidade na educação infantil e a importância do brincar no processo de ensino aprendizagem na faixa etária de três anos de idade. O lúdico contribui bastante para a educação infantil, pois através do brincar podemos perceber as diversas sensações de prazer que envolve as crianças.

Ludicidade é aquela que faz parte do universo da criança, como jogos, brinquedos e brincadeiras. São atividades livres, não impostas e realizadas com espontaneidade. Além de educar, elas representam uma forma da criança se expressar; uma maneira física e mental de desenvolver habilidades sociais, emocionais e cognitivas.

O brincar é fundamental a saúde física, emocional e intelectual da criança, portanto o lúdico deve estar presente na vida escolar das crianças como uma atividade diária.

Segundo o dicionário ludicidade significa: “qualidade do que é lúdico”. Ludicidade são atividades de caráter livre, para que uma brincadeira seja considerada lúdica ela deve ser de escolha da criança participar ou não dela (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE 2010). A ludicidade não se delimita apenas aos jogos, as brincadeiras e aos brinquedos, ela está relacionada a toda atividade livre e prazerosa, podendo ser realizada em grupo ou individual.

O ato de brincar tem um papel fundamental na vida social da criança, pois através da brincadeira a criança explora sua personalidade, fantasias, desejos, medos e criatividade, através da brincadeira a criança convive com diversas situações. Segundo Alves:

Para propiciar momentos de aprendizagem e interação com as crianças, a maioria dos professores adota em suas metodologias de ensino lúdico, que por sua vez, é uma das maneiras eficazes para envolver as crianças nas atividades de construção de conhecimento, contribuindo para a formação do cidadão, e sendo assim, são várias as suas manifestações tais como: jogar, brincar, recrear, lazer, ou seja, enquanto se divertem, as crianças se conhecem, aprendem e descobrem o mundo (ALVES et. al., 2012).

Percebendo a relevância do estudo para esclarecer dúvidas pontuais sobre o tema, o objetivo deste trabalho é refletir sobre a importância e contribuição do

brincar como estratégia lúdica que favoreça o processo de ensino e aprendizagem das crianças com 3 anos de idade na Educação Infantil.

A partir dos estudos pesquisados foi realizada uma pesquisa bibliográfica de cunho narrativo que, em um primeiro momento, tratou sobre como deve ser constituído o ambiente da Educação Infantil e sua finalidade e, no segundo momento, a discussão teórica abrangeu o brincar e seus conceitos. Por último, foi discorrido sobre a ludicidade e sua importância no momento em que os professores fazem uso dessa metodologia obter resultados significativos em relação a aprendizagem de crianças com 3 anos de idade.

Com base no tema do projeto, espera-se evidenciar a relação entre o uso de brincadeiras e o lúdico na Educação Infantil de modo que possa se perceber a relevância deste enfoque como estratégia de ensino e aprendizagem. Com isso, busca-se também apresentar as prováveis contribuições do tema para o aprendizado infantil, bem como as sugestões de atividades lúdicas, como cabra cega, telefone sem fio, morto vivo, entre outras brincadeiras que podem fazer do ambiente escolar, um cenário de aprendizagem onde o brincar ganhe sentido e significado variados para as crianças.

Assim sendo investigar os principais aspectos do brincar para a aprendizagem lúdica das crianças com 3 anos na Educação Infantil.

Entre os objetivos específicos buscou-se apresentar a definição de brincar; identificar os aspectos positivos do brincar para as crianças de 3 anos na Educação Infantil; correlacionar brincar a educação infantil e a ludicidade de forma a evidenciar as suas contribuições para a aprendizagem de crianças com 3 anos de idade.

O estudo foi realizado com base em uma revisão bibliográfica, que segundo Lakatos e Marconi (2006) se baseia em literaturas estruturadas obtidas através de livros e artigos científicos provenientes de bibliotecas convencionais e virtuais. Assim, a obtenção dos dados ocorreu através de buscas processadas por meio de artigos e materiais textuais encontrados no Google acadêmico.

Para a realização do projeto, o primeiro passo foi selecionar os artigos relevantes ao tema. Posterior a isso, foi realizada uma leitura exploratória e analítica dos materiais selecionados para a estruturação do trabalho e por fim fez-se a consolidação das principais ideias para a construção deste.

1. Sobre a brincadeira e a ludicidade

O cenário da Educação Infantil deve ser se constituir em um ambiente de brincadeiras, alegre, desafiador, espontâneo, no sentido de favorecer a exploração livre dos objetos, de vivência de situação adequadas ao tempo da criança no qual ela possa escolher seus brinquedos ou parceiros, em ritmo próprio, sem pressões ou expectativas dos adultos a serem cumpridas.

De acordo com o Referencial Curricular para a Educação Infantil, (RCNEI, 1998), o brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. É através disso que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e socializa. É interessante ressaltar também que este é uma atividade que auxilia na formação e socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais, pois através disso os pequenos expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam.

Nesse contexto, na finalidade da Educação Infantil são encontradas nas definições que, ora salientam o desenvolvimento infantil, ora a socialização da criança, por isso, tornando-se importante apreciar cada uma dessas atribuições (ALVES et al., 2012).

A brincadeira figura nela como um dos direitos de aprendizagem e de desenvolvimento, ao lado do direito de conviver, participar, explorar, comunicar, conhecer-se. É, pois, direito da criança. Segundo a BNCC:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 36).

Esse direito deve ser assegurado à criança da educação infantil nas creches e pré-escolas brasileiras através da proposição de

[...] campos de experiências”, isto é, uma forma de organização curricular que também já estava indicada nas DCNEI e que “acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural (BRASIL, 2010, p. 38).

Nesse contexto Kishimoto (2002) menciona que o brincar é uma ação livre que surge a qualquer hora iniciada e conduzida pela criança. Dá prazer, não exige como condição um

produto final, relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário, ou ainda, pode ser a atividade principal do dia a dia.

Para Kishimoto (2002) é no brincar que a criança consegue aprender muitas coisas da sua cultura, do seu mundo imaginário uma vez que a brincadeira desenvolve na criança a fala, a imaginação, a interação o esquema corporal e as linguagens. Assim, quando a criança brinca ela entra no mundo da imaginação e é por meio do faz-de-conta que ela vai aprender determinadas coisas que vão lhe ajudar no futuro como resolver certos problemas, ter mais confiança em si mesmo, ter maior facilidade em participar das coisas, compartilhar situações com os colegas e desenvolver a afetividade.

Aliada a essa proposta de aprendizagem focada no fluxo livre e na ação imaginadora da criança surge a ludicidade que se refere ao estado de consciência, um estado interno que vivencia a experiência lúdica que oferece prazer e dinamismo na proposta do brincar direcionada e com objetivos claros para a aprendizagem.

Para propiciar momentos de aprendizagem e interação com as crianças a maioria dos professores adota em suas metodologias de ensino lúdico que por sua vez é uma das maneiras eficazes para envolver as crianças nas atividades de construção de conhecimento contribuindo para a formação do cidadão e são várias as suas manifestações: jogar, brincar, recrear, lazer, entre outras (ALVES et. al., 2012). Ou seja, através do lúdico a criança se expressa, assimila conhecimento e constrói a sua realidade quando a mesma está praticando alguma atividade lúdica.

Sendo assim, o universo lúdico abrange de forma mais ampla os termos brincar, brincadeira, jogo e brinquedo e quando esses conceitos são trabalhados na prática com crianças de diferentes faixas etárias como é o caso daquelas com 3 anos de idade. É possível perceber que por meio de situações concretas as crianças brincam e aprendem.

Assim, a brincadeira é muito importante para o desenvolvimento da criança, pois é nela que a mesma cria certa liberdade podendo assim escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir naquele momento. É através das brincadeiras que as crianças mostram seus anseios, medos alegrias e angústias.

De acordo com Garcia:

O significado da atividade lúdica, para a criança está ligado a vários aspectos, que atestam sua importância no processo histórico-cultural. O primeiro deles é o prazer de brincar livremente; seguem-se o desenvolvimento físico que exige um gasto de energia para a manutenção diária do equilíbrio, do controle da agressividade, a experimentação pessoal em habilidades e papéis diversificados, a compreensão e incorporação de conceitos, a realização simbólica dos desejos, a repetição das brincadeiras que permitem superar as

dificuldades individuais, a interação e a adaptação ao grupo social entre outros. (Garcia, 2000, p.53).

O Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), Lei Federal nº 8069/1990, em seu Artigo 15. mostra que a criança e o adolescente tem direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento. Já no artigo 16 do Estatuto da Criança e Adolescente (ECA) da lei mostra também que a criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se como também de dar sua opinião e expressar-se e participar da vida familiar e comunitária sem discriminação.

O brincar é um direito da criança que deve ser respeitado e o lúdico está na brincadeira, nos jogos e no brinquedo.

O brincar da criança é então a imaginação e ação sempre imitando o adulto ou outra criança. Do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a ludicidade traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas ajudando-as no seu desenvolvimento em relação à sociedade (Queiroz, 2006).

A brincadeira tem sido de muita eficácia na educação infantil, pois, por meio da mesma a criança vem se desenvolvendo de forma prazerosa respeitando assim sua infância e seus direitos através desse mundo lúdico inserido na educação infantil podemos transformar as crianças em seres humanos sociáveis.

De acordo com KISHIMOTO:

Quando a brincadeira é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas. (Kishimoto 1994 p. 50)

A partir do exposto, é necessário compreendermos o que é ludicidade.

2.1 O que é ludicidade

Santos (2002) refere-se ao significado da palavra ludicidade que vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo.

Através da ludicidade as crianças desenvolvem as capacidades de atenção percepção, sensação, memória e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem são na infância que as crianças demonstram seus interesses necessidades e desejos.

Ludicidade é um termo usado em todas as atividades lúdicas em nosso dia a dia, mas devemos levar o estado emocional de cada indivíduo, as vezes o é divertido e que traz prazer não é divertido para o outro. Uma simples brincadeira pode fazer com que o outro traga lembranças desagradáveis de seu passado, Sendo assim a atividade lúdica pode ser trabalhada em qualquer fase da vida, porém de forma prazerosa para ambas as partes.

O professor para ser um bom mediador e saber aplicar as atividades lúdicas tem que estar bem consigo mesmo, pois os alunos conseguem sentir a energia do professor seja negativa ou positiva, Vale lembrar que em uma atividade dessas o professor se torna um aprendiz, pois ele ao mesmo tempo em que ensina ele participa e aprende, então é sempre bom que ele faça uma antecipação dessa atividade para ver se vai lhe causar prezar ou desconforto.

A ludicidade está presente nos seres humanos a partir do momento em que nascem tendo como exemplo, o contato com os pais, o primeiro com o mundo, o primeiro sorriso, palavras, brincadeiras e passos.

De acordo com Garcia:

O significado da atividade lúdica, para a criança está ligado a vários aspectos, que atestam sua importância no processo histórico-cultural. O primeiro deles é o prazer de brincar livremente; seguem-se o desenvolvimento físico que exige um gasto de energia para a manutenção diária do equilíbrio, do controle da agressividade, a experimentação pessoal em habilidades e papéis diversificados, a compreensão e incorporação de conceitos, a realização simbólica dos desejos, a repetição das brincadeiras que permitem superar as dificuldades individuais, a interação e a adaptação ao grupo social entre outros. (Garcia, 2000, p.53).

No tema ludicidade estão incluídos os jogos simples e jogos com regras, rodas cantadas, brinquedos, brincadeiras de faz-de-conta entre outros. Para a criança, uma das formas naturais e mais eficientes de expressar sua corporeidade é de forma lúdica, através do brinquedo, do jogo e das brincadeiras.

A ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. A brincadeira é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Santos (2002, p. 12) relata sobre a ludicidade como sendo,

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. Santos (2002, p. 12)

Através da ludicidade as crianças desenvolvem as capacidades de atenção percepção, sensação, memória e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem, é na infância que as crianças demonstram seus interesses necessidades e desejos.

3. A relação entre educação e brincadeira: o papel do professor como mediador.

O professor tem um papel de extrema importância na aprendizagem da criança, pois antes de tudo ele deve ser um facilitador da aprendizagem criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interajam com seus colegas e resolvam situações-problemas no cotidiano escolar. O professor precisa traçar metas e objetivos que almeje alcançar o que a determinada brincadeira quer transmitir, logo o docente precisa ter um grandioso conhecimento para conseguir identificar as necessidades de cada criança. Libâneo (1998, p.29) afirma que o professor medeia à relação ativa do aluno com a matéria inclusive com os conteúdos próprios de sua disciplina, mas considerando o conhecimento, a experiência e o significado que o aluno traz à sala de aula, seu potencial cognitivo, sua capacidade e interesse, seu procedimento de pensar, seu modo de trabalhar. Nesse sentido, o conhecimento de mundo ou o conhecimento prévio do aluno tem de ser respeitado e ampliado.

Percebe-se que o papel do professor, segundo a LDB, é mais do que transmitir informações. Numa gestão democrática, ele deve participar da elaboração da proposta pedagógica do estabelecimento de ensino como também estabelecer os objetivos, as metas que se quer alcançar no tocante ao perfil do aluno que se quer formar uma vez que é ele que tem maior contato com o aluno e é de sua responsabilidade a construção de uma educação cidadã. O artigo também fala com relevância sobre o que o professor deve priorizar em relação à aprendizagem do aluno buscando meios que venham favorecer aqueles que apresentam dificuldades durante o processo. É importante que o professor participe das atividades da escola em conjunto com as famílias dos alunos e a comunidade por isso, na sua

prática pedagógica, o professor não pode ser omissos diante dos fatos sócio-históricos locais e mundiais. Ele precisa entender não apenas de sua disciplina, mas também como de política, ética, família para que o processo de ensino/aprendizagem seja efetivado na sua plenitude dentro da realidade do aluno.

O profissional que compreende a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança cria espaços e ações que possibilitam a criança a avançar neste processo fazendo as mediações necessárias durante o brincar. É de grande valia os desafios propostos para que a criança estimule o pensar e estabeleça as relações necessárias para sua aprendizagem. Conseqüentemente, o professor ao fazer uma mediação na brincadeira estimula e cria obstáculos às ações das crianças contribuindo positivamente para seu desenvolvimento nos aspectos social, afetivo cognitivo, psicomotor e linguístico.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. “É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão”. (RCN (Referencial Curricular Nacional), 1998, v.1, p.29).

Entende-se que a mediação não acontece apenas quando o professor interfere diretamente numa brincadeira, mas a sua presença, a organização do espaço, dos objetos e dos horários são também exemplos de mediação. Brougère (2001) nos atenta para o papel do educador na brincadeira que deve ser construir um ambiente que possibilite e estimule a brincadeira. Um professor mediador constrói um ambiente também mediador do brincar.

A aprendizagem decorrente da brincadeira vem da experimentação que a atividade propicia. O professor pode possibilitar grande experimentação por parte das crianças. As maneiras de mediação que o professor pode utilizar no ambiente da educação infantil são muitas, basta que ele reconheça o valor dos objetos, do ambiente, da sua ajuda e orientação e, principalmente, da sua organização, para assim possibilitar uma qualidade no brincar de seus alunos.

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das

crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. (RCN, Referencial Curricular Nacional, 1998, v.1, p.29).

Na Educação Infantil o lúdico é uma ação atuante, primordial e muito importante. Primeiramente por ter a necessidade de ser um profissional conhecedor da maneira que seus alunos aprendem para que o seu trabalho seja realizado com o objetivo de desestabilizar e direcionar o ensino garantindo que a utilização do lúdico seja uma estratégia propícia possibilitando um ambiente de criatividade e desafiador, a aprendizagem vai fluir de forma dinâmica e divertida.

4. Contribuições de Vygotsku

Lev Vygotsky nasceu em 1896 na Bielo-Rússia, de família judia. No ano de 1918 formou-se em Direito pela Universidade de Moscou. Casou-se aos 28 anos e teve duas filhas. Faleceu em 1934, vítima de tuberculose, doença com que conviveu durante quatorze anos. Enquanto cursava Direito também participava dos cursos de História e Filosofia.

A partir de suas experiências através da formação de professores na escola local do estado, dedicou-se ao estudo dos distúrbios de aprendizagem e de linguagem, das diversas formas de deficiências congênitas e adquiridas e assim graduou-se em Medicina. Fundou o laboratório de Psicologia da Escola de Professores de Gomel proferindo várias palestras que posteriormente foram publicadas no livro Psicologia Pedagógicas no ano de 1926.

Após ter participado do II Congresso de Psiconeurologia (estudo das intenções entre cérebro e mente) em Leningrado, foi convidado a trabalhar no Instituto de Psicologia de Moscou devido a sua atuação. Iniciou sua carreira aos 21 anos, após a Revolução Russa e já nesta época preocupava-se também com questões ligadas a Pedagogia.

Em 1922 publicou um estudo sobre os métodos de ensino da literatura nas escolas secundárias. Demonstrou grande interesse pela psicologia acadêmica a partir de trabalhos envolvendo problemas de crianças com defeitos congênitos, tais como: cegueira, retardo mental severo, surdez entre outras nos quais dedicaria anos

de estudos buscando oportunidades de compreensão dos processos mentais humanos, sendo este o centro do seu projeto de pesquisa.

Embora tenha um curto período de vida deixou uma grande herança teórica que foi silenciada por quase meio século sendo acusado de ser idealista. Vygotsky inicia suas teorias no final da revolução russa quando o país se torna socialista criando assim um pensamento marxista, pois segundo Karl Marx “tudo é histórico, fruto de um processo e, que são as mudanças históricas na sociedade e na vida material que modificam a natureza humana em sua consciência e comportamento”. Influenciado por estas ideias Vygotsky se dizia marxista e desenvolveu sua teoria sobre funções psicológicas superiores e como a linguagem e o pensamento estão fortemente conectados.

Curiosamente suas obras não obtiveram sucesso na União Soviética, território marxista, sendo conhecido por lá como comunista de direita. Tanto Vygotsky como Piaget compartilham de ideias construtivistas onde a única aprendizagem significativa é aquela que ocorre através da interação entre sujeito, objetos e outros sujeitos.

4.1 Os estágios de aprendizagem

Vygotsky em sua teoria deu destaque para as relações de desenvolvimento e aprendizagem. Para ele a criança inicia seu processo de aprendizado antes mesmo de ter acesso à escola, mas a interação e aprendizado escolar acrescentam novos componentes ao seu desenvolvimento.

De acordo com o Vygotsky, quando nasce a criança interage com o ambiente de forma típica e peculiar. A forma mais elementar de relação do homem com o ambiente tem uma ligação direta de estímulo-resposta. É por isso, por exemplo, que se retira a mão rapidamente ao ter contato com uma superfície quente.

A mediação é um conceito central da teoria de aprendizagem de Vygotsky e representa a intervenção de um elemento intermediário em uma relação. Os mediadores podem ser instrumentos ou signos. O processo de educação ocorre, então, por meio da mediação semiótica. Ela, por sua vez, atua na construção de processos mentais superiores.

Para o teórico, o ambiente tem papel fundamental no desenvolvimento intelectual da criança, ou seja, o desenvolvimento ocorre de fora para dentro. Assim, a internalização, o que permite absorver o conhecimento vindo do contexto, são fundamentais.

As influências sociais, então, em vez de biológicas, são à base da teoria de aprendizagem de Vygotsky. A internalização está diretamente relacionada à repetição: a criança se apropria da fala do outro e a torna sua.

Isso ocorre no processo de socialização já que quando se relaciona com o adulto a criança reconstrói as formas culturais, o pensamento, as significações e os usos das palavras.

Como na teoria de aprendizagem de Vygotsky, o desenvolvimento da criança está diretamente relacionado à sua socialização. Ele categorizou esse processo em três níveis:

Zona de desenvolvimento real: refere-se às etapas já alcançadas pela criança e que permitem que ela solucione problemas de forma independente.

Zona de desenvolvimento potencial: é a capacidade que a criança tem de desempenhar tarefas desde que seja ajudada por adultos ou companheiros mais capazes.

Zona de desenvolvimento proximal: é a distância entre as zonas de desenvolvimento real e potencial. Ou seja, é o caminho a ser percorrido até o amadurecimento e a consolidação de funções.

Isso significa que, antes mesmo de frequentar a escola, a criança desenvolve seu potencial a partir das trocas estabelecidas e adquire conhecimento. Quando vai para o ambiente escolar, ela se familiariza com esse mundo e sai da zona de desenvolvimento real para, com auxílio do professor, atingir seu desenvolvimento potencial.

4.2 Vygotsky e a brincadeira

Vygotsky dedicou sua atenção também à um aspecto importante e inerente a educação infantil. Esse aspecto é a brincadeira. Na Educação Infantil, um dos seis seus pilares é o brincar e em um dos estudos Vygotsky (1994) afirma que o brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem constituindo -se uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem. O autor concluiu ainda que na análise da evolução do desenvolvimento infantil se considera o contexto do imaginário da criança e isto inclui deixar que a criança não perca sua essência e possa tanto brincar como aprender novas maneiras de interagir com as brincadeiras. Conforme Vygotsky (1998, p. 126), “É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera

visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”.

Assim, a ação em uma situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação (VYGOTSKY, p. 43-46 1994). Nesse contexto, deve - se considerar a faixa etária da criança, pois sendo a criança muito pequena ela poderá distinguir a percepção visual do real significado da situação vivenciada.

De acordo com Vygotsky (1999, p.123), a brincadeira exerce uma forte influência no desenvolvimento infantil uma vez que é utilizada pela criança, de um lado pela necessidade de ação e por outra para satisfazer suas impossibilidades de executar determinadas ações. No entanto, a brincadeira não é apenas uma atividade simbólica uma vez que mesmo envolvendo situações imaginárias. Ela se baseia em regras de comportamento condizentes com aquilo que está sendo representado o que fará com que a criança internalize regras de conduta, valores, modo de agir e de pensar de seu grupo social que passará a orientar o seu comportamento e desenvolvimento cognitivo.

Conforme Vygotsky (1998, p. 126):

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

A criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de imediato passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação “a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

No brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de uma palavra) de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Por exemplo: um pedaço de madeira tornasse um boneco. Isso representa uma grande evolução na maturidade da criança.

Vygotsky (1998, p. 137) afirma “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança. Será também importante indicador do desenvolvimento da mesma influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

5. Pesquisa de campo

A pesquisa se caracterizou como pesquisa de campo sob uma abordagem qualitativa onde a mesma não se preocupa com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social. De acordo com (LAKATOS & MARCONI, 1991, p.186).

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.(LAKATOS & MARCONI, 1991, p.186).

A pesquisa qualitativa é “[...] um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados” Neves (1996, p.1). O método qualitativo de caráter investigativo deixa os entrevistados pensarem livremente sobre o tema em questão possibilitando ao pesquisador fazer uma análise do objeto de estudo a partir dos dados coletados entre os profissionais.

Visando um melhor entendimento do objeto de estudo, realizou-se a pesquisa em uma instituição, localizada no município de Aparecida De Goiânia em Goiás. A instituição é filantrópica e atende cerca de 130 crianças de 2 anos e 6 meses a 7 anos de idade e conta com cinco salas de aula com cerca de 26 alunos em cada divididos por faixa etária. A instituição conta com cinco professoras regentes e quatro monitoras e uma professora extracurricular.

A instituição pesquisada apresenta uma infraestrutura muito ampla e organizada com espaços para realizar várias vivências lúdicas como brinquedoteca, parque, biblioteca, sala de informática e quadra de esportes.

O planejamento é realizado mensalmente é norteado pelo projeto político pedagógico (PPP) e pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Nos planejamentos, a priorização é para que os professores usem sempre métodos e técnicas que privilegiem sempre a presença de atividades lúdicas na realização das atividades propostas, porém não abandonando totalmente algumas técnicas do ensino tradicional. De acordo com os docentes, depois que passou a existir a exigência dessas atividades lúdicas as crianças começaram a desenvolver com maior rapidez a aprendizagem. A pesquisa foi realizada em um período regular, de cinco dias, onde foi reservado o horário para observação das atividades lúdicas realizadas com as crianças e também observar a estrutura dos planos de aula e a execução dos mesmos pela professora regente na turma de 3 anos.

Diante das observações ficou claro que a professora sempre faz a utilização do brincar no cotidiano escolar mesmo com os desafios diários. E, neste período de pesquisa, todo o trabalho executado pela professora afirma a teoria, pois os jogos, os brinquedos e brincadeiras, são elementos que ajudam no desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico e do psicossocial, promovendo também a coletividade. Através desses três elementos, as crianças aprendem a construir seu mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste projeto foi possível entender que a Educação Infantil fase de ensino pode ser conceituada como a fase em que a criança aprende a socializar-se, interage com objetos e seus pares, entre outras coisas. Para que essa socialização, integração e outros tipos de aprendizagem aconteçam e favoreçam o desenvolvimento integral da criança, se faz importante o uso de diferentes estratégias de ensino, entre as quais está o brincar de forma lúdica.

Conforme pontuado neste projeto tanto o brincar como a ludicidade quando associados em função de uma aprendizagem significativa para as crianças, mesmo aquelas bem pequenas, essa aprendizagem pode ser valorosa do ponto de vista do desenvolvimento integral da criança, pois além de habilidades motoras, psicomotoras conseguiram aprender de forma prazerosa e dinâmica.

Conclui-se que o brincar em uma proposta lúdica de aprendizagem contribui para o desenvolvimento integral da criança e as diferentes habilidades e competências que podem ser percebidas a partir da interação brincar e lúdico.

Desse modo, as contribuições do tema para a sociedade se dão pelo fato de que se trata de um assunto interessante e porque o tema pode acrescentar muito a aprendizagem das crianças por denotar um ensino dinâmico e prazeroso.

Diante do que foi feito e estudado, notou – se a relevância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças da educação infantil na faixa etária de três anos de idade, pois a prática do brincar no desenvolvimento integra fatores importantes para que se chegue a uma educação de qualidade para o desenvolvimento em diversos aspectos. É notório que se o professor adotar a prática do lúdico nas atividades a criança tem um maior desenvolvimento de suas capacidades físicas e psicomotoras, tendo um desempenho escolar diferente e com maior rapidez.

Foi possível notar que os professores, mostram se interessados em inserir sempre a prática do lúdico no momento da realização das atividades, e os educandos contentes em realizar atividades dinâmicas, e que trazem a eles momentos de descontração e ao mesmo tempo de construção do conhecimento.

Apesar dos resultados obtidos, estes dados não podem ser considerados conclusivos. Há necessidade de outras pesquisas que visem aprofundar a temática em questão, no sentido de ampliar o conhecimento o que, por consequência, oportunize o trabalho pedagógico no universo educacional pesquisado

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, A. S. et. al. **A importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança**. Universidade Estadual, Vale do Acaraú, São Luís, 2012.

Almeida, Wendel. **Formatação abnt de tcc, monografias e artigos pelas regras e normas estabelecida**. Disponível em: <https://www.tccmonografiaseartigos.com.br/regras-normas-formatacao-tcc-monografias-artigos-abnt> acesso em 18 de março de 2020.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação infantil (LDBEN), n. 9.394, de 20 dez. de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, Diário Oficial, 23 dez. 1996, p. 27833.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 2001, vol. 1-2.

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

LAKATOS, M. E. MARCONI, M. A. **Fundamento da metodologia científica**. /6 ed. – São Paulo. Revista e Ampliada. Atlas, 2006.

Mendes de Oliveira, Wilandia. **UMA ABORDAGEM SOBRE O PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM**. Disponível em:

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança (1994)**. Tradução de Zoia Prestes. In: *Revista Virtual de GIS*. Laboratório de Tecnologia e Desenvolvimento Social: COPPE/UFRJ, nº 8 ,p. 23-36, abril de 2007a.

Huizinga, Johan, ***O Jogo Como Elemento da Cultura***. Disponível em: <http://omovimentoealudicidade.blogspot.com/2010/08/johan-huizinga.html> Acesso em 21 de mar. de 2020.

Scholze, Branche, Terra do Nascimento Darlene, Vantoir Roberto, Cláudia. **O PAPEL DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM INFANTIL**. Disponível em: http://www2.unemat.br/revistafaed/content/vol/vol_7_8/artigo_7_8/69_82.pdf. Acesso em 21 de mar. de 2020