



“Não se pode matar o tempo sem ferir a eternidade.”

# BRINCAR UMA OCUPAÇÃO SÉRIA

Professora Tatiana Comiotto



# Brincar é fundamental

- Um dos sinais de doença das crianças é o desinteresse em brincar.
- 50% do desenvolvimento intelectual ocorre entre a concepção e os quatro anos;
- Brincadeiras favorecem:
  - O crescimento corporal;
  - O desenvolvimento da força e da resistência física;
  - A coordenação dos movimentos;
  - A percepção da criança;



# Brincar:

- Contribui para sua vida afetiva pela:
  - Satisfação encontrada na atividade voluntária;
  - Alívio de tensões;
- Desenvolve intelectualmente pelo exercício da atenção e da imaginação;
- Favorece o domínio das habilidades de comunicação:
  - Oral;
  - Postural;
  - Gestual;
  - Gráfica;
  - Artística;
- Facilita a auto-expressão;



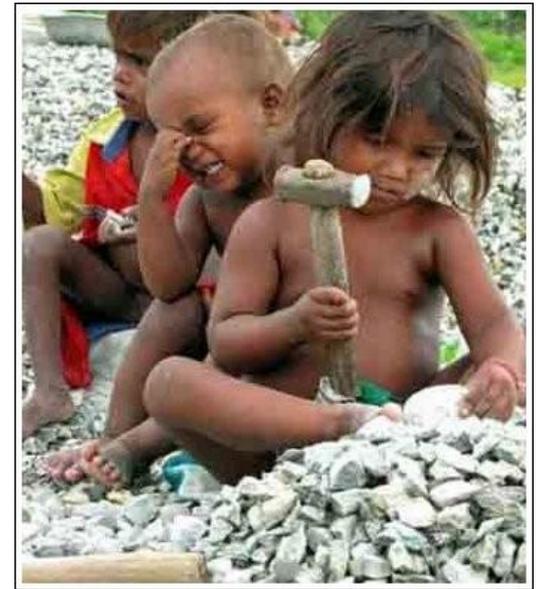
# Brincando a criança se socializa.

- Brincar ajuda na descoberta do “eu” e do “outro” (social e cultural), contribuindo para a difícil construção da identidade pessoal.
- Brincar dá sentido à fase mais importante da infância (de zero a seis anos), quando se assentam os alicerces da personalidade.



# Brincar é natural

- As crianças brincam espontaneamente, mesmo nas condições mais adversas de carência maternal, de penúria e de proibições;
- Mesmo nos campos de concentração nazistas elas brincavam.



# Dieta Lúdica Inapropriada:

- É o que acontece com crianças internadas em hospitais, asilos, orfanatos ou espremidas em apartamentos;
- Onde há falta de oportunidade ou de espaço para brincar.
- Apresentam deficiência de desenvolvimento.



## “Não gosto desse brinquedo, ele brinca sozinho!”

- Brincar deve dar à criança a oportunidade de exercitar suas habilidades básicas.
- O lazer, a recreação e a brincadeira infantil caracterizam-se pela participação ativa e absorvente.
- Diversão é distração.
- Passatempo é fazer o tempo passar.
- “Recriar” é criar de novo, uma atitude participante;
- “Divertir” é ser desviado da rota, ser levado por outro caminho;



# “A esfera mais extensa e intensa no mundo da criança é a do brinquedo.”

- Se a criança faz seu brinquedo:
  - Ela se torna autora e dona dele;
  - Ela imprime a esse brinquedo sua intenção e seu desejo, criando o que necessita;
  - É mais criativo;
  - Permite uma atividade mais inventiva;
  - Exercita mais a mente;
- Pode ser utilizado material de sucata, pois educa a criança contra o consumismo.
- Se utiliza brinquedo fabricado, ela se torna dominada pelo objeto, que tem sua forma, finalidade e leis predeterminadas antes do interesse da criança.



# O importante não é o brinquedo em si, mas o que ele provoca e o que a criança é capaz de criar ao manipulá-lo

- Os sentimentos de:
  - Participação;
  - Cooperação;
  - Companheirismo;
  - Autoestima;
  - Violência;
  - Agressividade;
  - Discriminação;
- São provocados ou reforçados pelos jogos e brinquedos.
- Ficam encravados na personalidade da criança.



# Na história...

- Platão, 400 anos a.C., já defendia o uso de jogos e brincadeiras na educação dos pequenos.
- No século XVI, os jesuítas reconheceram o potencial educativo dos jogos e das dramatizações.
- Pestalozzi, Froebel e Dewey (reformadores educacionais do século XIX) provaram a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil.
- No século XX, as experiências de Maria Montessori e Jean Piaget confirmaram o mérito das chamadas “atividades lúdicas”.



# Pensadores...

- Herbert Spencer, filósofo inglês, acreditava que brincar era uma necessidade básica para que as crianças descarregassem o excesso de energia que possuíam.
- Stanley Hall, psicólogo americano, dizia que brincando a criança se expressa e repete a história da evolução das espécies.
- Karl Gross, psicólogo alemão, observou a relação entre brincadeira e imaginação e disse que brincar é um fenômeno de crescimento do pensamento e da atividade.
- Freud concluiu que brincar é um artifício que a criança usa para aprender a enfrentar a realidade.



# Piaget – “Epistemologista genético”

- A criança se adapta e se organiza no ambiente por meio de dois processos:
  - Acomodação
    - Quando enfrenta uma nova situação ou um novo problema com a experiência e os mecanismos que já conhece;
  - Assimilação
    - Quando é capaz de criar um novo esquema ou modificar esquemas anteriores para encarar novos desafios;
- Deve haver um equilíbrio entre os dois processos:
  - Predomínio da acomodação: a criança imita os adultos.
  - Predomínio da assimilação: acontece o jogo ou a brincadeira infantil.



BRINQUE!

