

**FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL**

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Acadêmica: Ana Aparecida de Souza Leal
Professora Ms. Ivana Alves Monnerat de Azevedo**

**Anápolis/GO
2009**

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
PÓS GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ANA APARECIDA DE SOUZA LEAL

Anápolis – Go.
2009

ANA APARECIDA DE SOUZA LEAL

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo monográfico apresentado à Coordenação da Faculdade Católica de Anápolis como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Infantil, sob orientação da Prof^ª. Ms Ivana Monnerat de Azevedo.
Graduada em Pedagogia

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo monográfico apresentado à Coordenação da Faculdade Católica de Anápolis como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Infantil

Orientadora

Prof^a Ms.Ivana Alves Monnerat de Azevedo

Examinadora

Prof^a. Ms. Marisa Roveda – Coordenadora Pedagógica

Examinadora

Prof^a.Ms. Giulliana Brossi

Nota: ____ (____)

Anápolis-Go: ____ / ____ / ____

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Ana Aparecida de Souza Leal²

RESUMO

O artigo tem como objetivo discutir a importância de brincar nas escolas de educação infantil, como atividade que contribui, significativamente, para a socialização e aprendizagem das crianças. Para tanto, foram destacadas temáticas relativas à origem do brinquedo, o brincar, segundo proposições teóricas de Jean Piaget e Levy Vygotsky e o brinquedo como parte das atividades desenvolvidas na educação infantil, por meio do estudo bibliográfico, por meio das concepções teóricas dos autores: ANTUNES (1998); CUNHA(1988); FERNANDEZ (1990); KISHIMOTO (1999), dentre outros. Durante o estudo foi possível identificar o quanto o brincar é importante para o desenvolvimento infantil, favorecendo a ampliação da imaginação e dos processos, lógicos, afetivos, psicomotores, sociais e linguísticos das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedo. Recurso Pedagógico. Socialização. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article argues the importance of the toy in the learning of children of 3 the 4 years, searching to analyze the function of the toy for the infantile development; of the processes to teach and to learn, the study it pointed that the playful one is an important resource for the social development, intellectual and affective of the children, as well as efficient a pedagogical resource professor to perceive it as the children interact with the world that surrounds them. I conferred the importance to allow the children to play freely, without the interference of the professor, therefore this to play and a basic activity, implies possibilities of the child to create and to transform its reality. To develop an article that involves the subject to play, accumulating of stocks the directions, the challenges and the possibilities of each toy, became, for me, the possibility to know my proper environment of work and to apply, in this environment. To explore the meanings of the toys, as much the logical as the affective ones, to integrate them with other forms of symbolic activity, mainly, the formal language, consists a challenge that I considered myself and that desire to conquer with the accomplishment of this inquiry.

Words keys: importance, toy, learning, resource, activity, to transform **refazer**

INTRODUÇÃO

As crianças, no início deste século, estão sendo privadas de um espaço próprio para desenvolver suas potencialidades. Os pais, por conta do trabalho, não dispõem de tempo para

¹ Artigo monográfico apresentado à Coordenação da Faculdade Católica de Anápolis como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Infantil. Sob orientação da Prof^a. Ms Ivana Monnerat de Azevedo.

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Vale do Acaraú (UVA). Especialista em Gestão educacional e Pós-graduanda em Educação Infantil pela Faculdade Católica de Anápolis. Pós-graduanda e Educação Infantil

brincar com seus filhos. Por isso, as crianças passam a ocupar seu tempo assistindo a programas de televisão, que, muitas vezes, são inadequados para a faixa etária dessas ou brincam com jogos e brinquedos eletrônicos e acabam por desinteressar-se pelo modo de brincar não programado.

O brincar não programado caracteriza-se como o brincar livre, em que as crianças constroem seu próprio mundo e os brinquedos tornam-se as ferramentas que contribuem para esta construção. São com essas ferramentas que elas começam a desenvolver sua criatividade e sua habilidade, enriquecendo, desta forma, sua sociabilidade. Elas tornam indivíduos aptos a exercerem suas capacidades intelectuais e emocionais e a integrar-se ao ambiente social bem mais preparadas para os desafios da vida adulta.

O brincar é um elemento essencial na vida das crianças, pois é brincando que elas expressam sua imaginação e criatividade, possibilitando a recriação dos contextos por parte das crianças. Adultos e crianças como parceiros, brincam e aprendem, através das mediações com o outro que ensina e faz junto, numa construção de signos, significados, visões de mundo, apropriando-se e construindo ao mesmo tempo, os diversos bens culturais através de lembranças de adultos que brincaram quando crianças, novas brincadeiras relembradas, aprendidas e inventadas, demonstrando que elas são de todos aqueles que ousarem tornar-se crianças também.

O brinquedo estimula a inteligência provocando o desenvolvimento da criatividade, possibilitando o exercício de concentração, de atenção e de engajamento. É um convite à brincadeira, proporcionando desafios e motivação. O prazer proporcionado pelos brinquedos deverá ser transposto para a educação, mas calcado, principalmente, na atividade espontânea. As crianças precisam superar obstáculos, precisam querer superá-los.

A ação de brincar é mais do que uma atividade sem consequência para as crianças. Brincando, elas não apenas se divertem, mas recriam e interpretam o mundo em que vivem e interagem com este mundo, brincando, a criança aprende. Por isso, cada vez mais se recomenda que os jogos e brincadeiras ocupem um lugar de destaque no programa escolar desde a educação infantil.

Assim, explorar os significados dos brinquedos, tanto os lógicos como os afetivos, integrá-los com outras formas de atividade simbólica, principalmente, a linguagem formal, constitui-se um desafio que me propus e que desejo conquistar com a realização desse estudo.

1. A ORIGEM DO BRINQUEDO

Desde os tempos remotos, o brinquedo faz parte da história do homem e, segundo CUNHA (1988), os mais antigos brinquedos, como: a bola, a pipa, o arco, a roda de penas as bolas foram ‘impostos’ às crianças como objetos de culto, e somente mais tarde, devido à força de imaginação das crianças, transformados em brinquedos.

Inicialmente, esses objetos não eram invenções de fabricantes especializados, pois esses objetos eram produzidos pelas próprias famílias ou, em oficinas de artesãos - marceneiro, caldeireiro, fabricantes de vela, dentre outros.

Assim, a origem dos brinquedos está relacionada às transformações históricas e sociais, como também às modificações dos instrumentos de trabalho, ao longo da evolução do processo produtivo, passando a exigir do homem, o manuseio diversificado e detalhado desses objetos, contribuindo assim, para a ampliação de suas capacidades, por meio de técnicas, cada vez mais aprimoradas.

Para tanto, o aprimoramento dessas atividades demanda:

[...] não só um período de tempo mais dilatado para ocorrer, como também o investimento do grupo social na produção de objetos especialmente orientados para este fim, e em ações educativas que objetivem o seu aparecimento. (Rocha, 1994, p.42).

Foi então, a partir da evolução dos próprios instrumentos de trabalho que, os brinquedos passaram a ser identificados como objetos destinados ao lazer, enquanto atividade lúdica, principalmente, para as atividades infantis e/ou sendo utilizada para descrever objetos com a mesma finalidade, voltada para os adultos. (Enciclopédia Wikipédia, 2009, p. 01).

Os primeiros brinquedos datam de 6500 anos atrás – as bolas de fibra de bambu usadas pelas crianças do Continente Africano. Na Grécia Antiga e no Império Romano, os brinquedos mais comuns eram os barquinhos e as espadas de madeira, utilizados pelos meninos e as bonecas, pelas meninas. Durante a Idade Média, os fantoches eram brinquedos bastante usados, porém, de forma mais específica, uma pequena parcela da sociedade – a nobreza.

Com o advento do capitalismo comercial ou mercantil (século XVIII), o brinquedo passou a ser comercializado com fins lucrativos. A partir daí, esses objetivos começam a se afastar da sua origem. A fabricação de brinquedos em série provocou um aumento significativo desses objetos, tornando possível a sua aquisição por um número maior de pessoas.

Na atualidade, a criança tem à sua disposição, uma grande quantidade de brinquedos, das mais variadas formas e tamanhos. No entanto, ainda existem aqueles que defendem a necessidade do resgate dos brinquedos tradicionais – bolas (meia e de gude), bonecas (de pano e de papel), pois, “[...] além de fazerem parte da cultura da infância, podem estimular a criatividade, a coordenação motora, a imaginação, a percepção visual, auditiva e tátil e a concentração”. (MOURA, 2008, p. 01).

Tais elementos consistem em aspectos essenciais aos processos de socialização e de aprendizagem da criança e, segundo as perspectivas pedagógicas atuais que é durante uma brincadeira, que a criança, ao mesmo tempo em que se diverte, aprende e amplia as suas relações sociais (socialização).

Essas ações são mais significativas quando mediadas pelos adultos (pais e professores) que direcionam suas intervenções para esses fins, com vistas à “[...] integrar lazer e aprendizagem que contribuam para o desenvolvimento simbólico, a imaginação, o criatividade, o raciocínio lógico e a auto-estima da criança.” (OLIVEIRA, 1990, p. 15).

Dessa forma, o prazer proporcionado pelos brinquedos nas atividades escolares deve estar calcado, inicialmente, nas atividades que suscitem a construção e aquisição desses atributos psicossociais e sensorio motores, a partir da valorização das ações espontâneas da criança e da relação dialógica que estabelece com os seus pares, vivenciando situações adversas e superando obstáculos, de maneira mais segura e criativa, como afirma Fernandez (1990) que é brincando, que se descobre a riqueza da linguagem e se aprende.

2. O BRINQUEDO NA VISÃO DE VYGOTSKY E DE PIAGET

O ato de brincar - a brincadeira não é um mero entretenimento, pois esta contribui, significativamente para o desenvolvimento social e cognitivo da criança. Dessa forma, brincar é mais do que uma atividade sem conseqüência para a criança, pois, brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive e interage com o mesmo.

Vygotsky, (1986) e Piaget (1976) afirmam que as atividades lúdicas têm fundamental importância na educação, principalmente na educação infantil. Assim, o brincar desempenha uma função muito importante para a criança em formação e no entendimento ou compreensão do mundo e do seu desenvolvimento psicossocial, contribuindo para que essa possa assimilar comportamentos que irão vivenciar na vida adulta.

Vygotsky (1986), a partir da concepção sócio-histórica relativa do processo de desenvolvimento humano considera que esse processo ocorre ao longo da vida e que, as funções psicológicas superiores: “[...] controle consciente do comportamento, atenção e

lembrança voluntária, memorização ativa, pensamento abstrato, raciocínio dedutivo, capacidade de planejamento, etc.” (REGO, 2001, p. 02), cujo sujeito é um interativo, por meio das interações sociais que, por sua vez, se constituem as formas privilegiadas de acesso as mais variadas informações.

Segundo essa concepção, o ato brincar consiste em uma atividade social, específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos, por meio do faz-de-conta. É uma atividade humana criadora na qual, a imaginação, a fantasia e a realidade interagem, na produção de novas interpretações, de expressão e de ação, pelas crianças, como também, de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Para este autor,

[...] a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe da boneca e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal. (VYGOTSKY, 1989, p. 124).

Vygotsky (1986) destaca também que, uma das funções básicas do brincar é permitir que a criança aprenda a elaborar e resolver situações conflitantes que vivencia no seu cotidiano. Para tanto, a criança deverá usar, continuamente, a observação, a imitação e a imaginação, como práticas preponderantes ao seu desenvolvimento físico e mental da criança, pois: “ [...] é brincando, ela experimenta, descobre, inventa, aprende e adquire habilidades.” (REGO, 2001, p.06), que se constituem em ações que contribuem para que a construção e/ou ampliação da curiosidade, da autoconfiança, da autonomia, da linguagem, da concentração e da atenção da criança.

Vygotsky, citado por Rego (2001), classifica o brincar em três fases. Na primeira fase, a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas, cujo ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas. Essas fases de desenvolvimento oferecem um suporte determinado para o desenvolvimento da criança, produzindo um novo significado à brincadeira, de cunho significativo e simbólico.

O jogo infantil é considerado por Vigotsky (1988), uma forma de atuar sobre a zona de desenvolvimento proximal, pois através do mesmo, a criança consegue desempenhar funções que ainda não domina na sua vida concreta. A brincadeira, mesmo sem a manipulação do objeto - brinquedo é um momento de apropriação pela criança do mundo

adulto e que pode ser realizado como qualquer outra prática social. É brincando que a criança desenvolve sua inteligência e sua sensibilidade. As situações-problema contidas na manipulação dos brinquedos fazem a criança crescer por meio da procura de soluções e de alternativas para os conflitos existentes.

Vale ressaltar que a brincadeira pode se tornar satisfatória quando o uso dos brinquedos busca as tendências imaginárias. A criança se socializa através da integração com o objeto e o ambiente cultural que a rodeia, assimilando os seus códigos. O brinquedo torna-se o objeto mediador da comunicação entre a sociedade e a criança. O apoio também do brinquedo e brincadeiras é importante e favorece a construção dos valores de formação do indivíduo, pois, ao mesmo tempo em que brinca, a criança está aprendendo de maneira prazerosa e significativa, propiciando meios que venham ajudá-lo psicologicamente.

A criança se socializa através da integração com o objeto e o ambiente cultural que a rodeia, assimilando os seus códigos. O brinquedo torna-se o objeto mediador da comunicação entre a sociedade e a criança.

Piaget (1996) afirma que o desenvolvimento da criança acontece, a partir das atividades lúdicas. Para ele, a criança precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo, contribuindo para que seja possível identificar a sua maneira de assimilar (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e acomodar (mudar a si mesmas para adaptar-se com o meio), deverão ser sempre através do jogo.

Piaget (1996) acreditando que o brincar é essencial na vida da criança, destaca que tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos, porque:

[...] o brincar oferece à criança a oportunidade de assimilar o mundo exterior às suas próprias necessidades, sem precisar muito de acomodar realidades externas". O autor considera o jogo como um fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo. (1978, p.63).

O estudioso acredita também que o processo de desenvolvimento do sujeito ocorre ao longo de sua vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo desta vida e que, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprende no brincar com as regras do jogo.

Nessa atividade, o conhecimento não deriva da representação de fenômenos externos, mas sim, da interação da criança com o meio ambiente. O processo de acomodação e de assimilação é meio pelo qual a realidade é transformada em conhecimento.

Piaget (1996) fala do jogo simbólico, momento em que a criança recria a realidade - atividade social, com contexto cultural e social. Ao ver o brinquedo, a criança é tocada pela sua proposta, reconhece algumas coisas, descobrem outras, experimenta e reinventa, analisa, compara e cria. Sua imaginação se desenvolve e sua habilidade também, enriquecendo seu mundo interior, tem mais coisas a comunicar e cada vez mais pode participar do mundo que a cerca, suavizando o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança.

Piaget considera que o desenvolvimento humano se processa, em quatro períodos que se caracterizam por “aquilo que o indivíduo consegue fazer melhor, no decorrer das diversas faixas etárias ao longo do seu processo de desenvolvimento”. (FURTADO, 1999, p. 27). Esses períodos se referem à evolução humana referente às ações Sensório-motoras (período sensório-motor - 0 a 2 anos); pré-operacionais (período pré-operacional- 2 a 7 anos); operações concretas (7 a 11/12 anos) e operações formais (11/12 anos em diante)

No Período Sensório-motor, a atividade cognitiva baseia-se, principalmente, na experiência imediata através dos sentidos em que há interação com o meio, esta é uma atividade prática. Na ausência de linguagem para designar as experiências e assim recordar os acontecimentos e idéias, as crianças ficam limitadas à experiência imediata, significando que quase não existe nada entre a criança e o meio, pois a sua organização mental está em estado bruto.

Durante o Período Pré-operacional, a criança já é capaz de representar as suas vivências e a sua realidade, através de diferentes significantes, dentre esses, os jogos e brincadeiras, onde o que predomina é a assimilação, consistindo no estágio em que se reorganiza verdadeiramente o pensamento do sujeito.

No Período das Operações Concretas, o desenvolvimento emerge do pensamento pré-lógico para as soluções lógicas de problemas concretos vivenciados pela criança. As transformações consistem em operações que conduzem às transformações reversíveis para que, posteriormente, se revertam em imersões, se constituindo em uma fase de transição entre as ações e as estruturas lógicas mais gerais.

É no Período Operatório Formal que a criança realiza raciocínios abstratos, não recorrendo ao contacto com a realidade e, a criança deixa o domínio do concreto para passar às representações abstratas. Nesse estágio, a criança desenvolve a sua própria identidade, podendo haver, neste período problemas existências e dúvidas entre o certo e o errado, como também manifesta outros interesses e ideais que defende segundo os seus próprios valores e naquilo que acredita. Essas fases de desenvolvimento destacam as

formas diferenciadas da organização mental que possibilitam as diferentes maneiras do indivíduo relacionar-se com a realidade em que vive.

Geralmente, todos os sujeitos vivenciam essas fases na mesma seqüência. Entretanto, o início e o término de cada uma delas pode sofrer variações em função das características da estrutura biológica de cada indivíduo e da riqueza dos estímulos proporcionados pelo meio ambiente em que ele estiver inserido, convertendo em estágios que servem de subsídios à ampliação dos processos lúdicos, sociais e cognitivos do indivíduo.

As teorias de Piaget (1996) e Vygotsky (1986) apresentam uma forte convicção de que brincar tem fundamental importância para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança. As regras associam-se ao papel relevante exercido pelo prazer de brincar, porque essas regras revelam a seriedade com que a criança encara o brincar livremente.

Entende-se que, a partir dos princípios aqui expostos, é importante que o professor contemple o brincar livremente como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às crianças encontrar significados nas relações que elas mantêm com o mundo por meio deste brincar.

Esses estudiosos afirmam que as crianças já nascem com o desejo de brincar e que cabe aos professores incentivar esse desejo, como, por exemplo, escolhendo tipos de brinquedos apropriados para cada idade, colaborando para interação social e para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Entretanto, há que se destacar que, o brincar além de oferecer somente momentos prazerosos à criança contribui, significativamente para que a sua relação com os seus pares (pais, colegas, professores), contribuindo para a formação de vínculos cada vez mais seguros, se transformando um poderoso aliado no processo de aprendizagem da criança ao longo de sua escolaridade e de sua vivência social. Na brincadeira as crianças vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas.

3. O BRINQUEDO NO COTIDIANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico tem grande importância para o desenvolvimento integral da criança, constantes estudos defendem sua aplicação e seu vínculo ao processo educativo pode ser verificado ao longo dos registros de nossa história. Diversos são os autores que desde a antiguidade ressaltam as qualidades educativas que o brincar, por seus atributos, tem a propriedade de alcançar, os PCN's faz o seguinte enfoque.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta. A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não-brincar. (1998, p.13)

Vive-se, na atualidade, em uma sociedade em que; o brincar das crianças não é o que existe de mais importante no elenco de preocupações que os adultos têm com relação a elas, ou de expectativas que criam acerca de suas vivências escolares, na educação infantil, em alguns casos, os pais são os primeiros a expressar insatisfação quando percebem que a criança tenha brincado durante o período de aula.

Eles expressam uma satisfação maior com as tarefas e os trabalhos que possam ser desenvolvidos pelas crianças do que com as manifestações advindas dos brinquedos, ou das atividades nas quais as manifestações lúdicas se encontram mais presentes, uma vez que, de certa maneira, situações permeadas de ludicidade não lhes soam como produtivas, tampouco como ferramenta de preparação de seus filhos para o futuro. A partir dessa forma de compreensão, o brincar é compreendido, na sociedade, como perda de tempo.

Para esses pais o aprendizado assim como o desenvolvimento das crianças deve estar vinculados a um fazer incessante, por meio do qual a criança execute intermináveis tarefas, tendo o caderno repleto de exercícios e atividades, o que lhes proporciona, de certa forma, uma sensação de tranquilidade com relação à formação educacional dos filhos. Tudo isso por não ter conhecimento do verdadeiro emprego do lúdico no cotidiano escolar da educação infantil

Os PCNs ressaltam como lúdico contribui com o aprendizado, assim conceitua o termo:

Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (1998, p. 14)

Observa-se que o lúdico deve ter caráter espontâneo e desvinculado de um fazer produtivo. O brinquedo propõe, além do mais, um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. O brinquedo, sendo representado por um material, é sempre objeto suporte de uma brincadeira, exercendo a função de estimulante para fazer fluir o imaginário

infantil. Nesse sentido, não tem o brinquedo a necessidade da industrialização, uma vez que, para a criatividade da criança, brincadeira representa a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica e,

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. [...] amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. RCNEI, 1998, vol. 2, p.22)

Uma criança que, por exemplo, bate ritmicamente com os pés no chão e imagina-se cavalgando um cavalo, está orientando sua ação pelo significado da situação e por uma atitude mental e não somente pela percepção imediata dos objetos e situações. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, não existe um sistema de regras que organize sua utilização, estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, propõe, além do mais, um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico.

É preciso que os profissionais de educação infantil tenham maior acesso ao conhecimento produzido na área da educação infantil em geral e repassem essas informações aos pais, a fim de se reconstruírem juntos cidadãos para atuarem na produção de conhecimento. E, para que possam aplicar propostas à realidade da escola em que atuam, efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação. 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.

Na Educação Infantil, o brincar promove um espaço educativo e pedagógico; oportuniza um trabalho inter e multidisciplinar entre as áreas do conhecimento, proporcionando às crianças a oportunidade de participar, desenvolver a inteligência, a criatividade e a sociabilidade.

Para Macedo (2005) o brinquedo é uma aprendizagem social, porém, esta ela não é inata, aprende-se a brincar. Cabe aos adultos – pais e educadores proporcionar e criar um ambiente que estimule a brincadeira, pois a criança se desenvolve pela experiência social e nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência dos adultos e do mundo criado por eles. Dessa forma, o brincar, enquanto atividade social propicia a interação específica e

fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição da criança como sujeito construtor de sua história.

Muito se fala do lúdico no cotidiano escolar da criança, em como são importantes o brincar e a brincadeira. O brinquedo no cotidiano da escolaridade infantil não somente oferecerá momentos prazerosos à criança, como também serve para que a relação professor e aluno torne-se amistosa, agradável, contribuindo para a formação de vínculos cada vez mais fortes, tornando-se um poderoso aliado no processo de aprendizagem da criança ao longo de sua escolaridade.

Embora nem todos os profissionais de educação concordem que a criança deve brincar somente com jogos pedagógicos, ainda há aqueles que possuem a crença de que esses jogos contribuem significativamente para o desenvolvimento infantil em detrimento de outras formas de brincar e, segundo Leontiev (1988, p. 122):

O desenvolvimento mental de uma criança é conscientemente regulado, sobretudo pelo controle de sua relação precípua e dominante com a realidade, pelo controle de sua atividade principal. Nesse caso, o brinquedo é a atividade principal. Chamamos de atividade principal àquela em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos, que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

É importante ressaltar, nesse particular, que alguns profissionais de educação concebem o brincar como algo inerente à criança, mas que precisa da interferência deles para que o inerente torne-se um pilar explícito de aprendizagem formal no ambiente escolar. Muitos desses profissionais afirmam que as crianças já nascem com o desejo de brincar e que cabe aos professores incentivar esse desejo, como, por exemplo, escolhendo tipos de brinquedos apropriados para cada idade, já que tal atividade colabora na interação e no desenvolvimento das crianças.

Esses profissionais não percebem, portanto, que a brincadeira, mesmo sem brinquedo, na concepção vigotskiana, é um momento de apropriação pela criança do mundo adulto e que pode ser realizado como qualquer outra prática social.

Acredita-se que, em relação à importância do papel do professor no desenvolvimento e aprendizagem das crianças, ele tem função de orientador, norteando os caminhos, para que as crianças possam se desenvolver intelectualmente. Nesse sentido, Leontiev (1988, p. 60) afirma que:

As relações de uma criança, dentro de um grupo de crianças são também peculiares. Os vínculos que as crianças de três a cinco anos estabelecem entre si constituem ainda, em grande parte, o elemento pessoal - privado, por assim dizer em seu desenvolvimento, que conduz a um verdadeiro espírito de grupo. Nesse aspecto, a professora desempenha o papel principal - mais uma vez em virtude de suas relações pessoais com as crianças.

Conforme postula o autor o brincar na educação infantil contribui para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente. Do ponto de vista de formação de significantes, isto é, dos representantes que são empregados para simbolizar alguma coisa, o brincar põe à mostra um simbolismo próprio, individual, criado pela própria criança e de acordo com seus sentimentos ou interesses subjetivos.

A ludicidade tem importância, pois aqui percebemos que a ela facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social, a construção do conhecimento, a comunicação e a expressão, sendo ela uma necessidade do ser humano que não deve ser observada simplesmente como uma brincadeira ou diversão qualquer.

Apesar de reconhecer o valor das atividades lúdicas no processo educacional, principalmente na educação infantil, verificamos que tem sido insignificante a ênfase dada por algumas universidades do nosso país que atuam com formação de professores para as séries iniciais. É necessário dinamizar os conteúdos sistematizados, através de atividades lúdicas na academia e demais centros de formação de educadores com o propósito de despertar a ludicidade no adulto, para então, uma vez conhecendo e experimentando tal prática, poder utilizá-la no trabalho com seus educandos. É grande a necessidade de introduzir na base da estrutura curricular da formação do educador um novo pilar: a formação lúdica.

[...] por meio do jogo simbólico o educador pode perceber os conteúdos atribuídos ao objeto, e indicar suas opiniões sobre o que elas acham; quanto mais o educador utilizar a ludicidade, mais trabalhará com seu educando de forma agradável. A formação lúdica no educador possibilita conhecer-se, saber de suas potencialidades, limitações, levando a importância do jogo para a vida da criança, jovens e adultos. A opção por uma formação também lúdica implica num senso maior de criticidade sobre sua ação como educador, em atitudes investigativas sobre o caráter real da atividade lúdica no âmbito educacional e de suas possibilidades, já que o uso do lúdico é bem mais abrangente e cheio de objetivos do que o simples fato de brincar por brincar. (CUNHA, 1988, p. 15).

Apesar de reconhecer o valor das atividades lúdicas no processo educacional, principalmente na educação infantil, verifica-se que esta atividade ainda não é tida como um aparato pedagógico significativo, tanto pelas instituições destinadas à formação de professores e a atuação desses profissionais nas escolas de educação básica, dentre essas, a educação

infantil, sendo necessário realizar ações que dinamizem os conteúdos de ensino, a partir de atividades lúdicas, como forma de despertar a ludicidade, tanto no adulto – professores como na criança.

É na sala de aula que as crianças constroem a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído, como também, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. (KISHIMOTO, 1999).

Macedo (2005, p. 14) afirma que: “brincar é sem dúvida uma forma de aprender. Mas é muito mais do que isto, é experimentar, relacionar-se, transformar-se, negociar”.

Dessa forma, cabe aos educadores oportunizar o crescimento da criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente que estimule as interações sociais e a imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu conhecimento.

Há inúmeros fatores que poderia esclarecer a ausência do lúdico no contexto escolar, dentre eles o fato de alguns professores acreditarem que a formação profissional adquirida já é suficiente, ou então, por priorizarem os equipamentos, acreditando que as mesmas contemplem as necessidades de seus alunos.

Quando brinca, a criança cria uma situação imaginária. A situação imaginária pode ser considerada como uma característica definidora do brinquedo em geral, pois ela já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas. O desenvolvimento a partir de jogos em que há uma situação imaginária às claras e regras claras é uma situação imaginária que delinea a evolução do brinquedo da criança.

Cunha,(1988) argumenta que a principal vantagem do aprendizado associado à brincadeira está no fato de a criança não se sentir pressionada, cobrada ou com obrigação de responder a expectativas.

Brincar é essencial para o desenvolvimento e a aprendizagem. Ao brincar a criança está aprendendo, se preparando para vivenciar a realidade e lidar com valores sociais. A ludicidade está sendo estudada como um processo de suma importância no desenvolvimento humano.

Dentro da sala de aula, através do brinquedo, pode-se superar e ressignificar diferentes objetos internalizados, segundo Vygotsky, (1996) a criança com idade de cinco anos, possui desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para satisfação imediata desses desejos.

Quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que pode ser considerada como uma característica definidora do brinquedo em geral, pois ela já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas.

Santos (2000) destaca que o brincar tem um papel decisivo para o desenvolvimento da criança e essa deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que a exploração deste elemento como recurso didático não seja a que o professor esperava. Não cabendo ao professor interromper o pensamento da criança ou atrapalhar a simbolização que ela está fazendo apenas para atender o propósito de uma atividade didática.

A escola é um lugar onde é possível apropriar-se de saberes e perceber que existem brincadeiras para as crianças, além de cuidados primários, Entende-se que o papel do profissional é construir uma percepção mais ampliada do lúdico, traduzindo questões que se referem à tensão dos papéis de cuidado e educação e entender a função da educação infantil. O trabalho cotidiano não é somente um lugar de aplicação de saberes produzidos por outros, mas também um espaço de produção, de transformação, de mobilização e de saberes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo oportunizou a identificação de que o brinquedo contribui, de forma significativa para o desenvolvimento sócio-afetivo e cognitivo da criança, pois, quando estão desenvolvendo essa atividade, a criança expressa sentimentos de formas variadas, por meio de desenhos, modelagens, falas, músicas e do brincar livremente. O professor, ao observar as crianças brincando, também aprende que brincar é um recurso pedagógico que contribui para o desenvolvimento físico, afetivo e intelectual das crianças.

Conclui-se que, diferentes situações lúdicas podem ser utilizadas para construir conhecimento e que a maior contribuição que o lúdico pode proporcionar é a tão desejada independência intelectual, uma vez que prepara a criança para a vida e influencia na formação de sua personalidade. As crianças, enquanto brincam, revelam o modelo familiar que idealizam e o que vivenciam. A brincadeira torna-se um momento de harmonização entre o real e o imaginário. A criança projeta no seu brincar a família que deseja, fornecendo à professora indícios de sua realidade.

A partir desses indícios, os profissionais de educação podem trabalhar os diferentes núcleos familiares, demonstrando para as crianças que a sociedade pode ter diferenças e essas diferenças precisam ser consideradas e respeitadas. Assim, o brincar pode se tornar um momento de desmistificação de modelos padronizados pela sociedade e, principalmente, de rompimento de preconceitos.

A ludicidade pode ser um caminho para se resgatar a socialização e a integração da criança com o seu contexto, sua afetividade e sua cognição, pois, quando as crianças têm oportunidade de brincar, individualmente ou em grupos, elas vivem uma experiência única, porquanto, brincando, elas negam o empirismo tão presente e tão comum nos adultos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** : conhecimento de mundo, volume 3. Brasília : MEC/ SEF, 1996 .

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1998

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

ENCICLOPÉDIA WIDIPÉDIA. Disponível em <http://www.encyclopédia.com.br>. Acesso em 07 de abril de 2009.

FERNANDEZ, Alicia. **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

FURTADO, Odair et al. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 13.ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida,. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, ed. Cortez, 1999.

LEONTIEV, Alexis N. **A brincadeira é a atividade principal da criança pequena**. Fundação Roberto Marinho. Professor da Pré-Escola. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOURA, Selma. **O resgate de brinquedos tradicionais da infância**. In: Revista Paulista de Educação Física, março-2008. Disponível em <http://www.usp.br/eef/rpef/>. Acesso em 10/04/2009.

OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense. 1990.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 12 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

ROCHA, M. Sílvia P. M. L.. **O real e o imaginário no faz-de-conta: questões sobre o brincar no contexto da pré-escola**. In GOES, M.C.R., SMOLKA, A.L.B. A significação nos espaços educacionais - interação social e subjetivação. Campinas- S.P.: Papirus, 1997

SANTOS, S. Santa Marli Pires (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

VIGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.