



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA-UEPB

CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARLUCE DE SOUZA SIZERNANDO

Campina Grande

2012

MARLUCE DE SOUZA SIZERNANDO

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho Acadêmico Orientado apresentado ao Departamento de Pedagogia, como pré-requisito à conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia, sob a supervisão da Prof^ª Ms. Livânia Beltrão Tavares

Campina Grande

2012

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB.

S625b Sizernando, Marluce de Souza.
 O brincar na educação infantil [manuscrito] /
 Marluce de Souza Sizernando, 2012.
 32 f. : il. : color

 Digitado.
 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
 Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba,
 Centro de Educação, 2012.
 “Orientação: Profª. Ma. Livânia Beltrão
 Tavares, Departamento de Pedagogia”.

 1. Educação Infantil 2. Brincar 3. Atividade
 Lúdica I. Título.

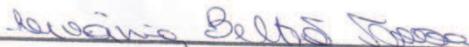
21. ed. CDD 372

MARLUCE DE SOUZA SIZERNANDO

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho Acadêmico Orientado apresentado como
requisito para a conclusão do curso de Pedagogia, pela
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

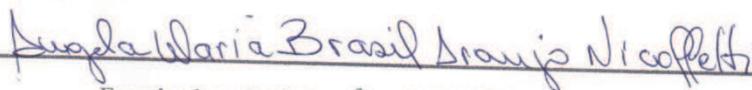
Banca Examinadora



Orientadora: Prof^ª Ms. Livânia Beltrão Tavares



Examinadora: Prof^ª Ms. Diana Sampaio Braga



Examinadora: Prof^ª Esp. Ângela Maria Brasil Nicoletti

Aprovado em 29/11/12

Campina Grande – PB

2012

RESUMO

Brincar é comunicação e expressão, associando pensamento e ação, um ato intuitivo, voluntário, uma atividade exploratória, por isto é que este trabalho tem como objetivo analisar como é vivenciado o lúdico na Educação Infantil. Norteados por textos teóricos que afirmam que o brincar é facilitador da aprendizagem, trazendo em evidência pontos referentes à etapa do desenvolvimento da psique infantil, reflexão sobre o currículo da educação pré-escolar e a natureza da intervenção, discutindo o papel do professor e a sua formação e o brincar no contexto escolar, já que a mesma é o lugar estabelecido para a construção do saber. Enfatizando a contribuição do lúdico ao desenvolver habilidades e competências para a vida.

Palavras chaves: Importância do brincar. Brincar aliado da aprendizagem. Formação do educador. Etapas do desenvolvimento infantil.

INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda o tema do brincar na Educação Infantil, fator fundamental para o desenvolvimento das habilidades da criança. A escolha do mesmo surgiu da compreensão do brincar como parte integrante da criança e facilitador da aprendizagem. O objetivo é apresentar evidências sobre as contribuições que o brincar oferece ao desenvolvimento infantil e à aprendizagem no contexto escolar. Para isso, faz-se necessário entender o processo do desenvolvimento cognitivo da criança nos seus primeiros anos de vida.

A instituição de Educação Infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam, indiscriminadamente, elementos da cultura que enriquecem o desenvolvimento em inserção social. Cumpre um papel socializado, propiciando desenvolvimento da identidade das crianças por meio das aprendizagens diversificadas realizadas em situações de interação que ocorre nas brincadeiras. O lúdico traz emoção, livre expressão e uma forte sintonia entre quem brinca e quem orienta as brincadeiras e, dessa forma, um busca compreender o outro, gerando assim um mútuo crescimento.

O trabalho ora apresentado corresponde a um estudo de revisão bibliográfica tendo como subsídios teóricos os textos de “PIAGET (Coleção os pensadores)” PESSANHA (1983), KISHIMOTO (2005), MOYLES (2002), MALUF (2007), PIAGET (1986), enfim autores que contribuem com este tema e acreditam que o lúdico é facilitador do processo ensino aprendizagem do universo infantil.

O trabalho está dividido em seis capítulos, o primeiro trata sobre Os Anos da Primeira Infância, visto que para entender o desenvolvimento é necessário conhecer as etapas do desenvolvimento cognitivo da criança. O segundo, o Brincar um Grande Aliado da Aprendizagem, a referente concepção enaltece que o desenvolvimento acontece em momentos naturais e lúdicos. O terceiro, o Brincar por Excelência, pois o mesmo é a própria linguagem da criança. O quarto, uma reflexão relacionada ao brincar e o currículo oficial: Uma Visão Alternativa Para o Currículo, contemplando o brincar como parte integrante do mesmo, discutindo a estrutura existente em busca de novas alternativas para a Educação Infantil. E, como toda transformação existe a ação humana, o quinto é a Natureza da Intervenção, ou seja, a capacidade de interação visando à

autonomia do ser. Por fim, o sexto é a contribuição da perspectiva lúdica para a inclusão e transformação social. Como todo aprendizado é fruto de concepções e métodos eficazes trazendo retorno à sociedade através de indivíduos capazes de ser protagonistas da própria história, pode-se afirmar que o lúdico contribui para a inclusão e transformação social.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 OS ANOS DA PRIMEIRA INFÂNCIA

Em toda análise do processo de formação das estruturas intelectuais, ou seja, da inteligência, desempenha papel fundamental a noção piagetiana de estágio. O estágio foi definido por Piaget, como forma de organização da atividade mental, sob seu duplo aspecto, por um lado motor ou intelectual, e por outro, afetivo (PESSANHA, 1983, p. 12)

Do nascimento até a adolescência, Piaget define três estágios do desenvolvimento, o primeiro é o estágio sensório-motor (do nascimento até dois anos). O segundo divide-se em dois sub-estágios o de preparação para as operações lógico-concretas (2 a 7 anos), e o de operações, lógico-concretas (de 7 até a adolescência). A partir da adolescência até a idade adulta, configura-se o estágio da lógica formal, quando o pensamento lógico, alcança seu nível de maior equilíbrio, ou seja, de operatividade, adquirindo a forma de uma lógica proposicional, que seria o auge do desenvolvimento (PESSANHA, 1983, p. 12)

No início do desenvolvimento da inteligência sensório-motora (até 1 mês de idade), os comportamentos globais da criança estão determinados hereditariamente e apresenta sobre a forma de esquemas reflexos. De 1 a 4 meses (2º sub-estágio), começam a aparecer as primeiras adaptações adquiridas e a assimilação distingue-se da acomodação, através das reações circulares primárias, ou seja, de repetições sucessivas das quais os resultados são assimilados aos esquemas, modificando-os, para permitir melhor adaptação as situações externas. No terceiro sub-estágio (4 a 8 meses), aparecem as repetições, os gestos que casualmente chegaram a produzir uma ação interessante sobre as coisas. No quarto sub-estágio (8 a 12 meses), a aplicação de meios já

conhecidos para resolver situações novas. No quinto sub-estágio (12 a 18 meses), a criança faz experiências com os objetos do meio externo e descobre novos meios para resolver certas situações. No sexto sub-estágios (18 a 2 anos), aparece a possibilidade da invenção de novos meios por combinação mental ou por combinação de ações. “Esse estágio já prevê uma mudança qualitativa na organização da inteligência que passa de sensível e motora a mental, isto é, representativa e interiorizada.” (PESSANHA, 1983, p. 12)

Portanto, a criança desde cedo, já possui uma inteligência, e esta deve ser respeitada e desenvolvida, conforme o estágio, em que a mesma se encontra. Daí a necessidade do conhecimento, por parte dos pais e educadores, desta noção piagetiana de estágios, pois através da utilização deste conceito, o desenvolvimento intelectual das crianças será máximo, resultando, futuramente, em um adulto intelectualmente desenvolvido.

Paralelamente, à construção da inteligência, ou do pensamento lógico, Piaget analisa a construção do universo, pela criança no estágio sensório-motor, em função das categorias do objeto ou substância, espaço, causalidade e tempo. (PESSANHA, 1983, p. 12).

Esses conhecimentos são de fundamental importância para a educação, já que a mesma é um processo construído na família e escola, tendo como meta o desenvolvimento humano.

Seria impossível discutir sobre educação sem enfatizar a linguagem em meio ao processo de desenvolvimento, sabendo que a mesma é mola condutora da comunicação e socialização.

Em relação a isso, MOYLES (2002, p. 62) relata que as crianças usam a linguagem em suas brincadeiras a maior parte do tempo, mesmo quando conversam consigo mesmas, ou com seus brinquedos. Um contexto específico, e às vezes subestimado, para o desenvolvimento da linguagem, da habilidade, e competência comunicacionais é a área do brincar de faz-de-conta, que frequentemente é acompanhado por complexas interações lingüísticas proporcionando não apenas a oportunidade de começar de onde elas “estão” atualmente, como também de usar as suas experiências reais e imaginárias para a linguagem e aprendizagem.

Visto que o brincar de faz-de-conta contribui para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, ele deve receber o seu devido valor. Enfatizando que vivemos em um mundo globalizado, em que a comunicação humana faz a diferença em todo o contexto é de fundamental importância desenvolver o poder da comunicação, usando a ferramenta adequada interligando o brincar e a linguagem em prol de uma educação eficiente e eficaz desenvolvendo aptidão para viver em sociedade.

Esse forte relacionamento entre o brincar e a linguagem é defendido em um estudo de LEVY (1984, p. 60), em que ela examina uma rica literatura sobre o brincar e o uso da linguagem em crianças de cinco anos de idade. Ela encontrou uma “associação inegável” e concluiu que o brincar é um meio efetivo para estimular o desenvolvimento e a inovação do uso da linguagem, especialmente em relação ao esclarecimento de novas palavras e conceitos, o uso e a prática motivadores da linguagem, o desenvolvimento de uma consciência metalinguística e o encorajamento do pensamento verbal.

De acordo com Levy, o brincar é o meio efetivo para estimular o desenvolvimento e a inovação no uso da linguagem. O brincar também proporciona o desenvolvimento da linguagem usando a criatividade com os objetos, desde um simples cubo ou bola, até um carrinho ou uma boneca, onde a criança através de sua imaginação pode fazer com que qualquer um dos simples objetos seja algo de natureza diferente, geralmente com relação com o seu dia-a-dia. Através deste relacionamento que a criança faz, do brincar com cenas do seu cotidiano, imitando e interpretando os sons e atitudes, acrescenta ao seu vocabulário palavras mencionadas que tenham relação com o seu contexto familiar. (LEVY, *apud* MOYLES, 1984, p. 52)

Segundo Chacra, o faz-de-conta é uma atividade caracterizada pela “assimilação do real ao eu”, isto é, “transforma o real, por assimilação mais ou menos pura, às necessidades do eu”, e constata: “é nesse nível ficcional do faz-de-conta, que a criança encontrará um equilíbrio afetivo e intelectual, na medida em que está em processo de adaptação ao mundo adulto.” (CHACRA, 1991, p.49)

Ao analisar a concepção de Chacra sobre o brincar (faz-de-conta), percebemos que a autora menciona a interligação com a concepção piagetiana que defende que para que se aconteça um desenvolvimento cognitivo na criança faz se necessário passar pelas seguintes etapas: primeiro ela assimila o novo conhecimento e em seguida ela acomoda

o mesmo e depois de vivenciar os conflitos entre o antigo e o novo conhecimento, acontece o processo da equilibração, ultrapassando o esquema e concepção do que antes era único por outro pensar mais maduro e real. A referente autora também cita o brincar de faz-de-conta como um verídico exemplo deste processamento no qual a criança aproxima o real, do seu eu buscando a equilibração afetiva e intelectual encontrada no mundo que a cerca.

Vimos à importância que se tem de observar o estágio de vida da criança, para que conhecendo o referente estágio, possa-se utilizar os meios adequados para o melhor desenvolvimento cognitivo, desta forma a criança terá uma melhor assimilação e equilibração das coisas do mundo que a cerca. A partir disso vemos a grande importância do brincar como um aliado na aprendizagem, por este motivo ele deve estar intimamente ligado ao nascimento da inteligência, pois é no brincar em que as crianças poderão enriquecer a sua socialização, utilizando em sua vida não só a realidade vivida em família, mas também utilizando a realidade de outras pessoas, acelerando assim, ainda mais o seu desenvolvimento e conhecimento a cerca de onde vive, no qual a Instituição Escolar tem papel fundamental, pois é nela onde são formados novos cidadãos e desenvolvida boa parte da inteligência cognitiva.

A permanência das leis do desenvolvimento mental é suficiente para explicar estas convergências e como todos os homens, incluindo os “primitivos” começaram sendo crianças, o pensamento infantil precede o de nossos longínquos antepassados, do mesmo modo que precede o nosso (PESSANHA, 1983, p. 12).

1.2 O BRINCAR: UM GRANDE ALIADO DA APRENDIZAGEM

“O verbo brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica. Portanto, brincar é comunicação e expressão, associando pensamento e ação”. Essa concepção de brincar foi divulgada por Maluf (2007, pg. 17) em seu livro “Brincar, prazer e aprendizagem”, o que nos conduz à reflexão de que o brincar expressa vida, sendo assim um instrumento de arte na administração do ensino.

O brincar, o jogo – o mais puro e espiritual produto dessa fase de crescimento humano- constitui o mais alto grau de desenvolvimento do menino durante esse período, porque é a manifestação espontânea do interno, imediatamente provocada por uma necessidade do interior mesmo. É, ao mesmo tempo, modelo e reprodução da vida total, da íntima e misteriosa vida da natureza no homem e todas as coisas. Por isso, engendra alegria, liberdade, satisfação e paz, harmonia com o mundo. Do jogo, emanam as fontes de tudo que é bom. O menino que joga com tranquilidade, com atividade espontânea, resistindo à fadiga, chegará seguramente a ser um homem também ativo, resistente, capaz de sacrificar-se pelo seu próprio bem e pelos demais (FROBEL, 2010 P.62).

Afirma o autor que a realização provocada pelo brincar está enraizada na alma da criança, concretizada através de jogos, das emoções e sentimentos provocados pelo mesmo, enfatizando que o brincar é o ápice do desenvolvimento da criança, incrementada com a alegria e satisfação com o mundo. Tornando-o um ser equilibrado, participativo e apto ao sacrifício em prol de si e dos outros.

Winnicott (1975, *apud* MALUF, 2007, p. 17-18) define o brincar como “uma área intermediária de experimentação ao qual há uma contribuição interna e externa.” Nesse sentido, através do brincar a criança experimenta e relaciona questões internas com a realidade.

Froebel foi considerado por Blow (1911) como o psicólogo da infância ao introduzir o brincar para educar e desenvolver a criança. Froebel concebe o brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo e os dons dos brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis.

Logo, podemos dizer que o brincar é inerente ao desenvolvimento integral da criança e além de tudo realiza o ser, e denomina o brinquedo como parte dessa ação.

Baseado no que foi mencionado acima, o jogo condiciona e dirige a aprendizagem da criança na instituição escolar e no seu crescimento pessoal, ou seja, a criança desabrocha com a alegria que o brincar proporciona, enriquecendo assim a sua vida. Por isso, o jogo é considerado uma atividade principal na idade pré-escolar.

Segundo MUKHINA (1995, p. 155), o jogo é a atividade principal, não porque a criança de hoje passa a maior parte do tempo se divertindo, o que não deixa de ser verdade, mas porque o jogo dá origem a mudanças qualitativas na psique infantil.

Para a mesma autora, o jogo é a ferramenta fundamental, não apenas porque a criança vivencia momentos de lazer e diversão, mas porque o jogo é o artifício de importantes avanços na mente da criança. “O papel no jogo dramático consiste em cumprir as obrigações que o papel impõe a exercer os direitos em relação a os demais participantes do jogo” (MUKHINA, 1995, p.156)

De acordo com a autora acima citada, no jogo dramático a criança interpreta papéis nos quais se faz necessário cumprir os deveres impostos pelo personagem e exercer os direitos relacionados a todos os que estão envolvidos no jogo, ou que fazem parte deste. “O conteúdo do jogo é o que a criança destaca como aspecto principal nas atividades do adulto. Os principais conflitos são motivados pela posse do objeto o qual se produz a ação” (MUKHINA, 1995, p. 156 - 158).

Sendo assim, o conteúdo do jogo é o que o ser infantil enfatiza como primordial nas ações do adulto. E, dessa forma, ao realizá-la, vivencia um conflito, no qual é motivado pelo domínio do objeto que conduz à ação.

Essa interpretação detalhada das relações entre os homens através do jogo ensina a criança a observar certas regras. Por meio do jogo, as crianças conhecem a vida social dos adultos, compreendem melhor as funções sociais e as regras pelas quais os adultos regem suas relações (MUKHINA, 1995, p. 160)

A referente autora enfatiza que, no jogo, a criança aprende a respeitar regras que são a mola condutora nas relações humanas, assim sendo conhece a vida social do adulto e as suas funções. “O conteúdo do jogo dramático dos pré-escolares mais velhos é o respeito às regras resultantes do papel que assumiram” (MUKHINA, 1995, p. 160)

Nesta fase, a criança segue rigorosamente as regras, de acordo com os papéis que interpreta. É interessante destacar que neste período a criança discute com frequência, justamente estabelecendo as reais funções de cada ser representado. “O jogo requer da criança iniciativa e coordenação de seus atos com os dos demais, para estabelecer e manter a comunicação” (MUKHINA, 1995, p. 162).

De acordo com o que foi visto acima, o jogo desenvolve na criança a capacidade de participação e a torna responsável pelos seus atos, fazendo com que a mesma estabeleça laços de comunicação entre toda a equipe e entre os participantes, ou seja, além de desenvolvê-la cognitivamente, desenvolve-a também socialmente.

No jogo conjunto as crianças assimilam a linguagem da comunicação, aprendem a coordenar suas ações com as das demais e ajudar-se mutuamente (MUKHINA, 1995, p. 163).

É interessante destacar que o jogo é uma atividade em equipe, por isso a criança tem a necessidade de se comunicar com o companheiro e exige que o mesmo interprete e fale a mesma linguagem do seu parceiro, pois caso isso não ocorra, a mesma se tornará um empecilho para que se tenha um êxito no jogo. Nisso, percebemos que é fundamental uma linguagem adequada para que se alcancem os objetivos do jogo. Portanto, podemos afirmar que a brincadeira está interligada com a comunicação, em prol de desenvolver um ser humano dotado de habilidades.

O jogo exerce grande influência sobre a linguagem. A situação lúdica exige dos participantes um determinado desenvolvimento da linguagem comunicativa. A criança que não consegue expressar claramente seu desejo durante o jogo, que não é capaz de compreender as instruções verbais dos demais, é uma carga para os companheiros. A necessidade de comunicar-se com os companheiros estimula a linguagem coerente. (MUKHINA, 1995, p. 165)

Segundo o RECNEI, “ao mesmo tempo em que enriquece as possibilidades de comunicação e expressão, a linguagem representa um potente veículo de socialização” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 24)

Além da idade das crianças nos fazem observar o seu grau de conhecimento, a linguagem também nos revela muitas coisas sobre o nível de desenvolvimento dela, pois a mesma representa um potente veículo de socialização, ou seja, a linguagem é a ideologia da comunicação entre os seres humanos, enfatizando, concepção, ideias, sonhos e metas, projetos de vida e de mundo. Porém por trás da linguagem existe uma ferramenta indispensável que é a arte de pensar, portanto pensamento e linguagem parceria na qual fazem do ser humano um brilhante profissional e irradiante homem. Se analisarmos no contexto histórico do nosso país, as pessoas que deixaram suas marcas possuíam essa dualidade de inteligência. No ver infantil ela é portadora de análise do seu desenvolvimento, ultrapassando até mesmo os conhecimentos naturais da idade

cronológica, já que a criança e suas brincadeiras verbalizam o que ela já é capaz de compreender sobre o mundo.

De acordo com o RECNEI, “por meio da linguagem, o ser humano pode ter acesso a outras realidades sem passar, necessariamente, pela experiência concreta”, e através desse recurso “criança tem acesso a mundos distantes e imaginários” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 24-25)

Como na brincadeira, a linguagem tem um papel primordial, observamos que tanto o brincar como a linguagem possui uma característica igual, a de que mesmo estando em um determinado lugar, podemos ter acesso à outra realidade através da nossa imaginação. Nisso percebemos que essa relação entre linguagem e brincar tem vários pontos positivos em relação ao desenvolvimento da criança, principalmente em relação à educação, pois é sinônimo de respeito pela cultura do outro, sendo capaz de entender que a diversidade entre os povos nos torna mais ricos em conhecimentos, fazendo das diferenças um instrumento de comunicação.

Conscientes de que as diferenças sempre existirão o segredo é como lidar com elas, acredito que nem todas as instituições profissionais da educação escolar têm a concepção que no lúdico aconteça o aprendizado, mas foi essa contradição que fez pesquisadores estudarem sobre essa temática e descobrir a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Por isso, as diferenças podem ser vistas como uma inspiração do conhecimento humano, visto que a escola é um órgão ao qual desenvolve esse potencial, essa discussão teria que fazer parte da educação, trilhando o caminho da linguagem enaltecendo que independente da cultura que estamos inseridos o brincar está enraizado no ser infantil.

Ao pensar em uma prática educativa que contemple o lúdico, é necessário discutir sobre a formação que um pedagogo deveria ter, afinal de contas é ele o responsável para que a teoria do brincar se transforme em realidade.

Segundo Solé (*apud* MALUF, 2007, p. 13), o fundamental para o pedagogo seria a formação teórica na qual deve focalizar fundamentalmente as principais teorias que tratam o desenvolvimento e a aprendizagem; do jogo; do tempo livre da recreação e do prazer, marcando bem suas diferenças e em paradigmas, se situam na formação

pedagógica na qual oportuniza uma vivência concreta no âmbito lúdico, ou seja, uma formação que complemente a formação teórica que se construa pela vivência e não apenas pela consciência.

É de suma importância que a prática do lúdico se faça presente na sala de aula, pois o conhecimento acontece a partir de experiências vivenciadas, juntamente com uma boa formação teórica pedagógica. Podendo retornar a nossa infância a cada momento através de brincadeiras e ajudar as crianças a descobrirem as suas verdades, seus temores, suas alegrias, seus gostos e suas vontades e assim vê-las vislumbrar novos horizontes do saber, do sentir e do ser criança. Deste modo, dando à criança o direito de ser ela mesma e condições necessárias para o seu desenvolvimento.

De acordo com o contexto, porque será que é tão importante brincar? O brincar é importante porque incentiva a utilização de jogos e brincadeiras. No brincar exige, necessariamente, participação e engajamento, com ou sem brinquedo, sendo uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante. Portanto, o brincar proporciona asas à imaginação de uma criança, construindo assim sua identidade.

Para Cunha (1994), brincando a criança desenvolve suas potencialidades. Os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que a criança pense e alcance melhores níveis de desempenho.

Contata-se que é através das brincadeiras que a criança representa o discurso externo, interioriza construindo o seu próprio pensamento. Pois a brincadeira exige concentração, agilidade e raciocínio lógico.

Santos (1997, *apud* MALUF, 2007, p. 31) descreve que o “Brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver”. Deste modo, é na brincadeira que a criança expressa as suas concepções de vida sendo o brincar a ponte que conduz ao desenvolvimento.

Vygotsky (1991) não hesitou em conceber a brincadeira como zona proximal, pois nela a criança supera a sua própria condição no presente, agindo como se fosse maior. A criança desafia seus próprios limites ações e pensamentos. Podemos afirmar que é na brincadeira que a criança descobre soluções para vencer os desafios da vida real. “A atividade lúdica influencia a formação dos processos psíquicos. No jogo desenvolve-se a atenção ativa e a memória ativa da criança” (MUKHINA, 1995, p. 164)

Podemos afirmar que o lúdico é um importante aliado do desenvolvimento da psique infantil, ativando a memória e concentração da criança.

O jogo ajuda a desenvolver a personalidade da criança, porque através dele ela compreende o comportamento e as relações dos adultos que lhe servem de modelo de conduta, dessa forma adquire os hábitos indispensáveis para comunicar-se com as outras crianças. (MUKHINA, 1995, p. 165-166)

Como foi mencionado acima, o jogo é de fundamental importância na formação humana, é visto que o mesmo desenvolve a personalidade fazendo com que a criança entenda as ações dos adultos e as internalizem, servindo de exemplo e assim concebe hábitos essenciais para dialogar e se relacionar com as outras crianças.

O pré-escolar começa a estudar brincando. O estudo é para ele uma espécie de jogo dramático com determinadas regras. A criança assimila sem se dar conta, dos conhecimentos elementares. Para o adulto, o estudo é algo muito diferente do jogo. Influenciada pelo adulto, a criança vai mudando de atitudes: O estudo passa a ser desejado. Ao mesmo tempo, cresce sua capacidade de estudar. (MUKHINA, 1995, p. 166)

Na concepção infantil, o estudo é um jogo dramático, pois existem regras para serem cumpridas e, desta forma, adquire conhecimentos, sem nem perceber.

Faz-se necessário, também, discutir sobre a importância do brincar nas escolas, contrapondo a concepção do brincar no currículo oficial com uma nova visão alternativa. Enfatizando que o brincar é essencial para que o aluno tenha um aprendizado significativo. Portanto, é necessário rever os seguintes tópicos: analisar o currículo existente, relacionando com um novo modelo alternativo, incluindo o brincar; refletir sobre o brincar nas escolas; verificar a interação e a importância do adulto no desenvolvimento da criança relacionado ao brincar.

Pode-se afirmar que o brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola. (MALUF, 2007, p. 30)

Independente do tipo de vida que se leve, adultos, jovens e crianças, todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver. A capacidade de brincar abre para todos uma possibilidade de decifrar os enigmas que os rodeiam. O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender. (MALUF, 2007, p.29)

Ao se falar na instituição escolar, imaginamos logo a figura do professor, onde o mesmo possui um papel de extrema importância para a sociedade. E nesse ambiente podemos afirmar que ele é um artista que brilha no palco da vida. E como todo artista deve ser conhecedor do seu público para atingir os seus objetivos; é fundamental que o professor tenha a concepção que o desenvolvimento infantil acontece através de brincadeiras e dessa forma a criança brilhará no palco da vida. E, para que isso aconteça, faz-se necessário que o professor crie oportunidades inovadoras, fazendo do brincar a magia dos profissionais da educação.

Assim, como a criatividade do adulto interage com a criança, podendo torná-la criativa, a paciência e a serenidade influenciarão também no desenvolvimento da capacidade de observar e de centrar a atenção. (MALUF, 2007, p. 30)

Fazendo uma parte com o que foi visto acima, o verdadeiro artista é o que tem o poder de chegar e contagiar o seu público e dessa forma acontece uma interação entre ambos, por isso o professor tem o poder de interagir com a criança e vivenciar momentos de êxitos para o seu desenvolvimento.

É preciso que os professores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos através da brincadeira, do jogo e outras atividades. (MALUF, 2007, p. 33)

É através do brincar que a criança vai diferenciando o seu mundo interior (fantasias, desejos e imaginação) do seu exterior, que é a realidade por todos nós compartilhada. Cada criança expressa os seus desejos, fantasias, vontades e conflitos. Faz-se necessário que o professor estabeleça uma conexão entre o prazer, o brincar e o aprender. Ocorrerá uma estimulação da imaginação e da fantasia da criança, indo muito mais além de uma intenção educativa. (MALUF, 2007, p. 33)

O mundo se cria e se transforma através de ideias e concepções que por alguém foi desenvolvida e acima de tudo idealizada e acreditada. E com a educação não poderia ser diferente, podemos afirmar que o que se aborda no roteiro escolar é o educador que tem o poder de direcionar os fatos. Por isso o texto acima, deixa uma reflexão para esses profissionais relacionando ao lúdico em suas vivências, convidando o professor para ser protagonista na história da educação. E ao mesmo tempo desenvolver nas crianças esse potencial estimulado através da estimulação da imaginação e da fantasia delas vivenciada no brincar. Visando ir além de uma intenção educativa, dando a responsabilidade e compromisso com o mundo que o cerca.

Não é possível conceber a escola apenas como mediadora de conhecimentos, e sim como um lugar de construção coletiva do saber organizado, no qual professores e alunos, a partir de suas experiências, possam criar, ousar, buscar alternativas para suas práticas, ir além do que está proposto, inovar. (MALUF, 2007, p.33)

O ser humano é dotado de inteligência e a sua ação faz a diferença no mundo, mas para isso ele tem que ser ousado e enxergar além do que se pede que seja em todas as áreas do conhecimento, por isso o professor é um ser pesquisador, e iluminador de mentes.

Se analisarmos o contexto histórico do nosso país os iluministas afirmavam que deveriam desenvolver no ser o potencial de racionalizar os acontecimentos. Enfatiza essa ideia, pois o educador não deve apenas conceber a ideia que a escola é apenas mediadora do conhecimento, e sim um lugar coletivo organizado para a construção do saber, formando homens capazes, de decidir, interpretar e iluminar o mundo.

Os brinquedos são parceiros silenciosos que desafiam as crianças, eles permitem que as crianças conheçam com mais clareza importantes funções mentais com o desenvolvimento do raciocínio abstrato e da linguagem. (MALUF, 2007, p.44-45)

O referente texto relaciona o brinquedo com um parceiro do desenvolvimento, enaltecendo que o brinquedo não fala, mas tem poder de desenvolver na criança a linguagem e o raciocínio abstrato. Portanto o brinquedo sendo parceiro silencioso causa grandes descobertas e eficácia na criança.

O brinquedo não é apenas um objeto que as crianças usam para se divertirem e ocuparem o seu tempo, mas é um objeto capaz de ensiná-las e torna-las felizes ao mesmo tempo. (MALUF, 2007, p. 45)

O texto acima aborda a temática sobre o brinquedo o qual não pode ser visto como um mero ocupar tempo e divertimento, mas sim como um instrumento capaz de desenvolver um grande aprendizado e ao mesmo tempo capaz de realizar o ser infantil conduzindo-as a felicidade.

Para se brincar é necessário que se tenha o brinquedo, por isso o texto abaixo relata a função do mesmo definido por Winnicott, citado por Maluf, em seis categorias, na qual podemos analisar as seguintes:

- 1) As crianças tem prazer (físico e emocional) em todas as experiências de brincadeiras;
- 2) A criança aprecia concluir que seus impulsos coléricos ou agressivos podem ser expressos sem retorno do ódio e da violência do meio para com ela;
- 3) As crianças brincam para dominar angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem as angústias se não forem dominadas;
- 4) A personalidade infantil evolui através de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos;
- 5) A brincadeira fornece uma organização para iniciação de relações emocionais, propiciando o desenvolvimento de contatos sociais;
- 6) A brincadeira, o uso de formas e artes e a prática religiosa, tendem, por métodos diversos, mas aliados, à unificação e integração geral da personalidade.

Para a criança o brinquedo significa um pedaço do mundo que ela já conhece, e o resto do mundo ela ainda vai explorar, conhecer. É muito interessante observar crianças brincando, temos condições de melhor conhecê-las e entendê-las. (MALUF, 2007, p.50-51).

Na concepção infantil o brinquedo significa a caça de um tesouro, utilizando a informação e os conhecimentos contidos nas pistas para se chegar ao novo (o

desconhecido) e o explorar. Por isso é muito importante brinquedoteca, um espaço estruturado para brincar.

Um fator importante relacionado ao brincar é a brinquedoteca, para os educadores ela é uma ferramenta essencial, pois ela é um ambiente adequado para se desenvolver o brincar. Mas, antes de tudo, é necessário definirmos o que é a brinquedoteca:

É um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro de um ambiente lúdico. Na verdade, seria um lugar preparado onde as crianças ficam o tempo que quiser, pois neste local elas brincam, inventam, expressam suas fantasias, seus desejos, seus medos, seus sentimentos e conhecimentos construídos a partir das experiências que vivenciam. (MALUF, 2007, p. 62)

Podemos afirmar que a brinquedoteca é o lugar do ápice do desenvolvimento infantil, na qual as crianças expressam suas fantasias e os seus conhecimentos construídos. Além disso, a brinquedoteca oferece diversidades de brinquedos, em um ambiente de ludicidade.

É interessante destacar que a brinquedoteca pode ter várias funções:

A *função pedagógica* é a de oferecer possibilidade bons brinquedos e, ao mesmo tempo, brinquedos de qualidade.

A *função social* é a de possibilitar que as crianças de famílias economicamente menos favorecidas possam fazer o uso de brinquedos.

A *função comunitária* é a de favorecer que as crianças que jogam em grupo aprendam a respeitar, a ajudar e a receber ajuda, a cooperar e a compreender os demais. (MALUF, 2007, p. 64)

Ao analisarmos as funções da brinquedoteca, mencionadas acima, podemos observar que a mesma oferece desde brinquedos bons e de qualidade, independentemente da situação econômica da família da criança, até um melhor desenvolvimento solidário na criança, fazendo a respeitar e compreender os seus parceiros, através da realização dos jogos em grupos.

Enfim, a brinquedoteca resgata o brincar, sendo uma atividade de lazer que contribui para o desenvolvimento integral da criança em sua aprendizagem, criatividade, socialização e em todas as circunstâncias de sua vida, tanto na escola quanto no lar e na comunidade. (MALUF, 2007, p.67)

Segundo o RECNEI “a fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 22)

Observando a intensa relação podemos perceber que uma completa o sentido da outra, pois para vivermos em harmonia com o outro faz necessário compreendermos os comportamentos e atitudes humanas, sendo nato ao ser, ele utiliza a fantasia e a imaginação como ferramenta indispensável no processo de relação humana, conduzindo-o ao crescimento e desenvolvimento, pois a fantasia e imaginação podem ser relacionadas ao fermento que faz o bolo crescer, essa metáfora nos conduz a seguinte reflexão: O bolo é um homem no qual para se chegar a realização e a ser esplêndido do ser, necessita da fantasia do seu eu e imaginação dos demais para que possa atingir o fantástico equilíbrio em suas relações com o mundo em que o cerca, consciente de que o seu papel, que na visão infantil, inicia interpretando papéis de adultos que no decorrer do tempo, transforma em aprendizado, tornando-o um cidadão capaz de descobrir o sabor de viver e estar no mundo.

Depois de observarmos essa relação, fica-nos muito claro, que tanto a fantasia como a imaginação influencia de forma benéfica e que educação é um processo no qual o ser constrói, descobre, inova conceitos e atitudes, gerando um aprendizado prático na vida, e se falando em prática é interessante destacar que quando a criança brinca de ser família, representando os pais convencionais de pai, mãe e filhos o qual cada um exerce sua função a mãe, cozinha, lava, passa, enfim faz os afazeres domésticos e o pai visto como chefe da família, executando o seu profissional, sendo um motorista e o filho, estuda e brinca, nesse momento acontece a magia do aprendizado no qual o intelecto infantil busca na fantasia e imaginação a parceria para desenvolver essas habilidades, competências e atividades realizados pelos mesmos. Enaltecendo que o brincar está interligado à educação como o homem inexistente sem fantasia e imaginação. Portanto, o aprendizado acontece nas horas mais simples da vida, brincando, naturalizamos o que há de mais bonito no ser, a capacidade da criação.

Por fim, podemos ainda ver o quanto a fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para a criança, pois as ensina a se relacionarem com pessoas, pelo fato de que somos desafiados a conquistar pessoas, espaço profissional, e dignidade humana, na qual a utilização da fantasia e imaginação fazem toda a diferença quando usada na forma adequada. E ao passar o tempo, no dia pode ser interpretada como sabedoria, nas horas de decisões e conflitos, pois se trabalhada na maneira correta traz benefícios ao próprio ser e ao seu ciclo de relacionamento, enfatiza essa ideia por que uma criança com a potencial de imaginação é reflexo de um adulto, feliz e realizado.

Segundo o RECNEI “Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também a vida como também de transformá-la” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 22)

Ao analisarmos o brincar da criança, torna-nos extremamente perceptível a transformação das vidas daquelas crianças através da imitação, isso se torna possível, porque se pararmos para pensar imitamos algo ou alguém que nos chama a atenção, ou que admiramos, e dessa forma nos encontramos através da descoberta do outro brotando desse encontro do eu com tu o desejo de imitá-la. E o interessante é que nesse encontro acontece um grande aprendizado no qual podemos destacar que a criança ao imitar um motorista, ela observou gestos e ações do mesmo, acrescentando em seus conhecimentos, regras no trânsito e também desenvolve a percepção visual, espacial, além da possibilidade de vir ser um futuro profissional (motorista). Visto que toda experiência de tornar novo um ser a imitação pode ser vista como um passo no caminho do desenvolvimento.

Segundo o RECNEI as crianças:

Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 23).

Ao observarmos que no brincar as crianças não possuem intervenção direta do adulto, percebemos que as mesmas desenvolvem-se por inteira, desde socialmente, como cognitivamente, isso acaba por aumentar o seu conhecimento e acelerar todo o seu

aprendizado, portanto o desenvolvimento do ser se dá através da experiência e internalização no ato do brincar. A intervenção é necessária para entendermos que em alguns momentos necessitamos da orientação dos outros, mas faz necessário que o norteador desse conhecimento tenha a convicção que o verdadeiro condutor, conduz para a autonomia, proporcionando momentos para que o ser seja capaz de remar o seu próprio lucro, sem esquecer de que seremos eternos aprendizes, e que a troca de experiência nos leva a novos horizontes. Mostrando a capacidade do ser de se renovar socialmente, cognitivamente e historicamente.

Segundo o RECNEI as crianças “também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 23)

Através do brincar, a criança constrói um mundo novo, chegando a elaborar e a internalizar as suas emoções e desenvolvimento, nisso vemos o desenvolvimento emocional da criança, que conseqüentemente, trará bons frutos, tanto para ela, como para a sociedade em que ela vive, pois a mesma será capaz de enraizar-se no conhecimento, visando a arte para o segredo do desenvolvimento. Ao analisar a natureza vegetal, a árvore para dar bons frutos, passa por todo um processo, a semente é lançada a terra, regada e cultivada, trazendo como resultado um delicioso fruto. Assim como o vegetal passa por etapas o aprendizado humano também, o importante é respeitar cada uma em seu determinado tempo. Portanto, a semente da gênese infantil, são as emoções na qual bem trabalhadas desenvolve um ser equilibrado, fazendo com que a sua irrigação aconteça através do lúdico, proporcionando o direito a um desabrochar em todos os aspectos: Emocional, pessoal e cultural, e depois de todo o crescimento fornece a sociedade excelentes frutos.

Segundo o RECNEI, para se desenvolverem:

As crianças precisam aprender com os outros, por meio de vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 21)

Como todo aprendizado, nós sempre aprendemos com os outros, e com as crianças não é diferente, elas também aprendem com os outros e essa aprendizagem se torna mais forte, mais alicerçado quando se usa o lúdico, principalmente dentro da escola, lugar apropriado para o desenvolvimento da aprendizagem dos mesmos. A partir disso percebemos a importância do lúdico nas escolas, pelo fato de que todos os seres vivos do universo possuem sua forma adequada de crescimento, mas o que realmente faz a diferença é o que conhecemos e dominamos técnicas, estratégias e caminhos para se chegar ao objetivo proposto. Por isso, é que a instituição escolas é vista como formadora do conhecimento, tendo como ponto de partida a seguinte reflexão: Que cidadão queremos formar? Diante desse fato, está claro que não são as respostas que movem o mundo e sim as perguntas, por isso, é que apresento o lúdico como um meio de questionamentos, descobertas e construção do conhecimento, portanto, a criança tem que ser vista com a promessa desse saber, por isso, é que a escola tem que compreender o seu universo através das brincadeiras, dando a oportunidade de criar e recriar o mundo da imaginação e fantasia, entregando em suas mãos a arte do pensar.

2. ANÁLISE E DISCUSSÃO

2.1 O BRINCAR POR EXCELÊNCIA

Educar através de jogos, brinquedos e brincadeiras é, sem dúvida, uma alternativa enriquecedora, pois a forma mais importante da criança dialogar com o mundo é brincando (MOYLES, 2006, 83).

O uso dessa linguagem permite à criança experimentar diferentes papéis e interagir com o outro. E por meio dessa linguagem, é que a criança expressa sentimentos, desejos, ideias, necessidades e constrói conhecimentos. (MOYLES, 2006, 83)

O texto acima relata que a criança se comunica com o mundo através das brincadeiras, e ensinar brincando é uma alternativa excepcional de desenvolvimento e enriquecimento do ser infantil, partindo da linguagem, interação com outro, conduzindo a emoção e sentimentos para se chegar ao objetivo que é a construção do conhecimento.

O brincar pode ser vivido em atividades diversas como imitação do mundo adulto, teatro, literatura, construção, música, criação de histórias, desenhos sendo sempre mediadas pelas demais linguagens da criança. (MOYLES, 2006, 83-84)

Portanto, o que é necessário é que os profissionais da educação incorporem em sua prática pedagógica o brincar por excelência já que o mesmo está incluído na educação infantil acreditando no potencial do desenvolvimento da criança através do brincar, consciente de que brincar é coisa séria. Portanto, o jogo é uma estratégia eficiente e eficaz para o desenvolvimento da criança.

3.2 O BRINCAR E O CURRÍCULO OFICIAL: UMA VISÃO ALTERNATIVA

O currículo, no contexto histórico, é organizado e baseado em interesses econômicos de acordo com a realidade de cada país. Entretanto é necessário que seja observado o desenvolvimento cognitivo dos educandos. Para isto existem modelos alternativos que levam em consideração o brincar e a criatividade como significativos para atender as necessidades de aprendizagem e amor pelo aprender. (MOYLES, 2006, p. 80)

Ao analisar o contexto histórico do currículo, percebemos que sua origem foi pautada em interesses econômicos de cada país.

Ao passar o tempo, já se tem uma nova concepção relacionada ao mesmo, no qual podemos denominar de modelos alternativos enfatizando o brincar como a ponte que leva ao desenvolvimento e a chave do aprender.

3.3. A ESTRUTURA EXISTENTE

Na última década o currículo foi elaborado segundo o sistema de valores do grupo político dominante, formado por homens, os quais fizeram a reforma educacional. Esses tinham a concepção do brincar como algo desnecessário para aprendizagem, haja vista que eram pessoas que valorizavam a aprendizagem para a preparação para o trabalho. (MOYLES, 2006, p. 80)

Portanto o grande desafio da Educação Infantil é valorizar e reconhecer a criança como um ser particular, que pensa e constrói conhecimento e não como um adulto em miniatura.

Segundo o RECNEI a criança “desde muito cedo, pode-se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira, isso faz com que ela desenvolva sua imaginação” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 22)

O texto acima ressalta que o ser humano é um ser comunicativo, por isso desde muito cedo a criança representa-se através de gestos, e de acordo com sua evolução, isso acontece quando interpreta os papéis em suas brincadeiras. Portanto, o brincar é um forte aliado ao desenvolvimento da imaginação.

3.4 A NATUREZA DA INTERVENÇÃO

Na relação educador e educando, a intervenção é uma ferramenta essencial, e para isso faz-se necessário conhecer a sua natureza:

A intervenção no brincar sociodramático permite ao adulto participante manter a atividade em andamento, motivando as crianças a persistir. Enquanto algumas crianças participam espontaneamente, outras precisam ser orientadas e incentivadas a desempenhar um papel completo. O adulto pode ajudar a modificar a história, a fim de unir o grupo e entusiasamá-lo pela tensão introduzida na história. Essa união e empolgação são essenciais no desenvolvimento do brincar sociodramático, mas as crianças pequenas têm dificuldade em atingi-las sozinhas. (MOYLES, 2006, p. 81)

Podemos afirmar que na intervenção no brincar sociodramático a participação do adulto se dá através da motivação e incentivo dependendo do desempenho da criança, o educador pode ajudá-lo a chegar ao objetivo proposto. O que faz a diferença é o caminho a ser trilhado no qual se chama intervenção, fazendo com que o aluno seja capaz de descobrir e construir o seu conhecimento.

É importante lembrar que, embora o adulto possa orientar e, em certa extensão, ampliar o brincar sociodramático, o brincar e a ação precisa ser essencialmente das crianças. As suas ideias devem ser usadas. As palavras faladas precisam ser as suas palavras, expressando os seus pensamentos.

3.5 A CONTRIBUIÇÃO DA PERSPECTIVA LÚDICA PARA A INCLUSÃO E TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

“Brincar na escola propicia aprender e ensinar com prazer e significado, o que representa uma revolução nos padrões da escola e contribui para o sucesso escolar.” (MOYLES, 2006, p. 81)

“Ter sucesso escolar é uma forma de inclusão escolar e, por conseguinte, social, pois representa o acesso ao direito da efetiva escolarização.” (MOYLES, 2006, 81-82)

O referente texto aborda que o lúdico na escola é uma revolução padrões educacional, e que a mesma traz grande sucesso para a instituição através da inclusão social e de um verdadeiro aprendizado.

“Torna as relações na escola e, por conseguinte, na sociedade, mais justas, mais humanas, mais solidárias, porque se fundamenta em uma visão da aprendizagem como processo associado à transformação e preconiza o acolhimento das diferenças.” (MOYLES, 2006, p. 82)

Ressaltando que o brincar é essencial nas relações professor e aluno gerando assim uma liberdade de expressão para mostrarmos o que está implícito no ser.

Sabemos que existe a necessidade de educar “a criança inteira” a qual deve ser integrada aos planejamentos curricular.

Planejar um currículo em torno de uma estrutura com as oito inteligências de Gardner exigiria coragem, mas educaria as crianças com um sentimento verdadeiramente essencial de habilidades básicas para a vida. Esses seriam peixes realmente impressionantes de se pescar! É uma pena que alguns professores atuantes na área ainda não conseguem ter um olhar transformador do mundo (MOYLES, 2006, p. 82).

No Brasil, temos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda sendo empregados de forma distinta, demonstrando um nível baixo de conceituação neste campo. (KISHIMOTO, 2005, p. 17)

Diante de tão grande importância do brincar, seja através do jogo, do brinquedo ou da brincadeira, torna-nos importante refletir sobre a situação em nossa nação, o Brasil. Porém, vemos que aqui no Brasil, o jogo, o brinquedo e a brincadeira são utilizados de forma distinta, deixando, pois, de gerar o desenvolvimento completo nas

crianças. Nesse contexto uma pergunta nos é questionável: E qual seria a solução? Desde já devemos perceber que ao mencionar o termo solução, ele não seria uma utopia, até mesmo porque a educação funciona através de desafios, a solução seria a ação do ser pensante em prol da vida... E um dos pontos de partida seria investimento na formação dos profissionais da área, e criação de projetos que privilegiem o brincar como fator principal. De forma geral relacionada à educação baseado em desenvolvimento de habilidades e competências e faz-se necessária a contemplação de projetos relacionados à cultura, esporte e lazer nas escolas. Um dos exemplos já existentes é a escola integral, projeto do governo federal. E acima de qualquer projeto está o comprometimento e a responsabilidade dos profissionais, colocando a teoria em prática.

A infância é, também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. (KISHIMOTO, 2005, p. 19)

Pelo fato de sabermos que as crianças serão o Brasil de amanhã, torna-nos claro que nesta idade onde tudo se torna possível, elas possam ter a esperança de uma mudança, tanto do social, como no moral. Partindo deste raciocínio, podemos novamente perceber a importância do brincar, já que ele desenvolve na criança a obediência de regras e moral, conscientizando que a sabedoria consiste em entender que o ser humano possui limites e no seu corpo e na sua ação, e quando não se respeita esse limite, acarreta várias consequências a vida, é através dos jogos e brincadeiras que se aprende a seguir regras, pois a vida é o jogo mais sublime do mundo, no qual o saber perder é tão importante como ganhar. Sabendo que se ultrapassar a regra do jogo da vida constrói automaticamente uma sociedade patológica. Tendo em contra partida o desenvolvimento da moral que são as virtudes humanas, sabendo distinguir as ações boas e ruins que conduz ao equilíbrio pessoal, profissional e social.

Hoje, a imagem da infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil. (KISHIMOTO, 2005, p. 21)

Em todos os setores de nossa vida, podemos perceber que a ajuda de outra pessoa sempre nos é necessária, isso acaba também sendo essencial para as crianças, onde para o desenvolvimento e construção do seu conhecimento infantil é necessário concepções psicológicas e pedagógicas, para que as mesmas construam um futuro no

mundo mais desenvolvido, em conhecimento e mais desenvolvido socialmente. Daí a importância do professor e da sua interação visando o crescimento do ser, para a construção desde futuro que queremos, por isso, a interação realizada pelo educador deve contemplar o olhar da psicologia e da pedagogia, de acordo com a dificuldade do educando, visto que o aluno deve ser analisado como um ser, frágil, mas portador de uma fonte de energia capaz de transformar o mundo. E é nesse momento onde entra o papel da escola, sabendo aproveitar e reaproveitar essa energia da melhor maneira possível, contemplando o lúdico como um gerador e reaproveitador da energia, contida na criança, e em seguida conectar os fios na intervenção do conhecimento.

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. (KISHIMOTO, 2005, P. 24)

Ainda tendo em vista o nosso futuro, e todos nós sendo conhecedores das regras existentes em nossa sociedade, podemos ver que o jogo também influencia na criação de regras já que ele ensina a administrar o nosso eu e a conhecer os passos para um futuro promissor, desenvolvendo no ser critérios e análises para chegar ao empreendimento nos negócios e atividades, realizadas no jogo da vida. Enfrentando cada dia o obstáculo, compreendendo os seus mistérios, driblando o seu adversário para se alcançar a vitória, por isso o jogo e as regras previstas por ele, prepara o ser infantil para quando adulto se deparar com alguma situação difícil, a memória possa ativar para os caminhos inteligentes sem perder o foco da vitória, mesmo passando por um labirinto, o importante manter o controle das emoções estudando o melhor caminho para vencê-lo, e às vezes é necessário parar, respirar fundo para seguir adiante, por isso é que confirmo que as regras no ser humano essas virtudes e valores, os tornando uma ação universal.

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações:

1. *Função lúdica*: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e

2. *Função educativa*: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. (KISHIMOTO, 2005, p. 37)

Outra grande importância do brinquedo educativo, importância essa que muitas das vezes nos passa por despercebido, é de que o brinquedo assume tanto função lúdica, como educativa. Visto que o brincar assume essas duas importantes funções, percebemos novamente a sua importância no nosso país, pois a criança não apenas desenvolve o lúdico, como também a educação da criança, isso é tão importante, pois o conjunto do lúdico com a educação se completam e estão interligados, porque os dois visam a evolução do ser. Nesse conjunto, fazem parte professor, aluno, pais, comunidade, enfim, todos os profissionais da educação em uma instituição escolar, mas educação não se restringe a só esse órgão, mas as mudanças de comportamentos e atitudes na vida, no qual o planeta gira, dando a oportunidade de transformação a cada instante. Portanto, acredito que mesmo fazendo desse discurso uma brincadeira sem importância, ao ler, jamais seremos os mesmos. Acredito que alguns possam saltar esses conhecimentos no ar, não acreditando no desenvolvimento do lúdico, mas deixo o seguinte questionamento: Sabia que para lançarmos algo no ar, adquirimos esta habilidade, brincando, quer saber como ao saltar uma “pipa no céu”, é necessário dominar essa direção, portanto descobrimos habilidades necessárias para a vida. A criança que a oportunidade de brincar se torna um adulto promissor do sucesso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho aborda o tema do brincar na Educação Infantil, fator fundamental para o desenvolvimento das habilidades da criança. A escolha do mesmo surgiu da compreensão do brincar como parte integrante da criança e facilitador da aprendizagem. Nosso objetivo foi analisar como o lúdico é vivenciado na Educação Infantil, identificando as dificuldades vivenciadas pelo professor, buscando favorecer a percepção da importância de trabalhar o lúdico em sua prática em sala de aula. Este artigo tem por finalidade, com base em pressupostos teóricos, apresentar evidências sobre as contribuições que o brincar oferece ao desenvolvimento infantil e à aprendizagem no contexto escolar.

Portanto, diante de tudo isso, esse trabalho vislumbra contribuir o enriquecimento de educadores e pais na formação do ser infantil, buscando desenvolver uma escola que seja capaz de identificar as necessidades de seus alunos, favorecendo a socialização, o respeito mútuo e o diálogo, será uma escola mais humana e democrática e que contribua positivamente na formação dos futuros cidadãos participativos no meio social.

Sendo imprescindível que os educadores repensem sobre a ação pedagógica, consciente de que são os principais responsáveis pela transformação da mesma, usando a originalidade do pensar para e o desenvolvimento no campo do saber.

REFERÊNCIAS

FUNDAMENTAL, B. M. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** Brasília, 1998.

HELLAND,H. **Friedrich Fröbel**. Recife: Massangana, 2010.

KISHIMOTO,T. M. **Jogo, Brincadeira, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2005.

MALUF, A. C. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2007.

MOYLES, J. R. (2002). **Só brincar?** Porto Alegre: artmed, 2002.

MUKHINA,V. **Psicologia da idade escolar** São Paulo: Martins Fontes, 1996.

PESSANHA, J. A. **Piaget - Pensadores** São Paulo: Abril Cultural, 1983.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia** Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1986.