



Anais do XIV Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"

24 a 25 de setembro de 2020



Volume XIV, n. 3, set. 2020
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

EIXO 3 - EDUCAÇÃO, SOCIEDADE E PRÁTICAS EDUCATIVAS

Editores responsáveis: **Veleida Anahi da Silva - Bernard Charlot**

DOI: <https://doi.org/10.29380/2020.14.03.37>

Recebido em: **09/08/2020**

Aprovado em: **10/08/2020**

BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM. PLAY AS A LEARNING
TOOL. JUEGA COMO UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE.

MATHEUS LUAMM SANTOS FORMIGA BISPO

<https://orcid.org/0000-0002-1421-0936>

RESUMO

A preocupação em entender as relações e transformações que o ato de brincar tem passado justificou o interesse pelo tema. Cada vez mais educadores e demais profissionais da educação estão buscando métodos eficazes que façam a criança desenvolver o seu lado emocional e intelectual na fase da alfabetização. As brincadeiras são instrumentos pedagógicos de suma importância no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. O referencial teórico tomou por base estudos e pesquisas bibliográficas, principalmente nas teorias de Bernabeu e Goldstein (2012), Winnicott (1975), Kishimoto (1998), Vygotsky (1998). Com isso, concluímos que a brincadeira é de fundamental importância na vida da criança e é um meio que a criança utiliza para se desenvolver e aprender a se relacionar com as outras crianças e com o mundo em que estão inseridos.

ABSTRACT The concern to understand the relationships and transformations that the act of playing has passed on justified the interest in the theme. More and more educators and other education professionals are looking for effective methods that make the child develop his emotional and intellectual side in the literacy phase. Play is an educational tool of paramount importance in the child's development and learning. The theoretical framework was based on studies and bibliographic research, mainly in the theories of Bernabeu and Goldstein (2012), Winnicott (1975), Kishimoto (1998), Vygotsky (1998). Thus, we conclude that play is of fundamental importance in the child's life and is a means that the child uses to develop and learn to relate to other children and the world in which they are inserted.

RESUMEN

La preocupación por comprender las relaciones y las transformaciones que ha transmitido el acto de jugar justificó el interés en el tema. Cada vez más educadores y otros profesionales de la educación buscan métodos efectivos que hagan que el niño desarrolle su lado emocional e intelectual en la fase de alfabetización. El juego es una herramienta educativa de suma importancia en el desarrollo y aprendizaje del niño. El marco teórico se basó en estudios e investigaciones bibliográficas, principalmente en las teorías de Bernabeu y Goldstein (2012), Winnicott (1975), Kishimoto (1998), Vygotsky (1998). Por lo tanto, concluimos que el juego es de importancia fundamental en la vida del niño y es un medio que el niño usa para desarrollarse y aprender a relacionarse con otros niños y con el mundo en el que están insertos.

INTRODUÇÃO

O mundo da brincadeira, que geralmente faz parte do universo infantil está dentro de cada ser humano. As vivências da infância costumam deixar marcas que muitas vezes são inesquecíveis na vida, e o sujeito em sua fase adulta pode trazer parte dessas marcas infantis nos atos diários, como: gestos, modo de falar e manias. O ser humano tem a capacidade de armazenar dados da infância, tanto os bons quanto os ruins, como se fosse uma memória “extra” que fica no íntimo por fazer parte da história pessoal e social. Os brinquedos e brincadeiras são parte integrante dessa memória, por ser parte de experiências vivenciadas.

Os estudiosos concordam que as características principais do brincar são: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; uma forma de viver e não apenas um passatempo. O brincar é importante porque incentiva a utilização de brincadeiras e jogos.

A fase da infância é o momento principal do ser humano, é a idade das brincadeiras, das pequenas e significativas descobertas. Compreende-se que, é por meio das brincadeiras que a criança se satisfaz em diferentes momentos de sua vida, que executa seus interesses futuros, sacia suas necessidades lúdicas e manifesta seus desejos intrínsecos, tornando o ato de brincar um momento privilegiado de inclusão na realidade, uma vez que, conseguem expressar e refletir a forma como querem ordenar, organizar, construir e desconstruir o mundo em que vivem.

O brincar assume caráter lúdico e desempenha papel fundamental na formação da personalidade da criança, à medida que lhes permite expressar livremente sentimentos, emoções, a percepção da realidade que a cerca, também contribui para torná-la ativa e criativa. Possibilita ainda, o exercício da amizade, respeito ao próximo, a interação com os colegas, contribuindo desse modo com seu processo de socialização.

Sem dúvida que os tempos, os contextos e os meios são outros, bastante diferentes dos anos 70, por exemplo, as crianças, atualmente, passam muito tempo isoladas principalmente em suas casas e até mesmo nos ambientes do recreio na escola. Muito desse isolamento é em função da dificuldade de socialização ou por conta dos novos brinquedos tecnológicos que ocupam praticamente todo o seu tempo.

As relações nas escolas estão congeladas e os conhecimentos ritualizados. Na maioria das vezes a automação do ensino distorce a relação entre o jogo e a aprendizagem. Para que a atividade ocorra sobre a forma de jogo torna-se necessário situá-lo na trajetória do desenvolvimento infantil, tanto o jogo simbólico, o de exercício e o de regras exercem um papel fundamental sobre o desenvolvimento infantil.

O brincar é uma ferramenta muito importante que pode ser utilizada pedagogicamente para auxiliar as crianças em seu desenvolvimento, mas para isso é preciso planejamento e contextualização. A prática da educação por meio da brincadeira na educação infantil pode ser relacionada aos conhecimentos lúdicos e culturais que os educandos trazem em suas experiências pessoais.

A escolha do tema foi motivada pelo fato de que as brincadeiras são de suma importância para a aprendizagem e que na alfabetização podemos utilizar diversos jogos que podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento da criança, contribuindo tanto na aprendizagem como no desenvolvimento sociopolítico, pessoal e cultural, de modo a facilitar o processo de ressocialização da criança.

O objetivo desse trabalho é de analisar a brincadeira como ferramenta eficaz no trabalho pedagógico para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

É na Educação Infantil que há possibilidade de uma real mudança na Educação, pois é nesse momento em que tudo começa. Se soubermos garantir a oferta de educação de qualidade para nossos alunos, com certeza teremos uma educação mais justa e consequentemente uma sociedade também mais justa. O lúdico se destaca como um método eficaz de inserir o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo que está dentro da criança, sendo a forma como ela procura descobrir o mundo que está a sua volta.

Além disto, as brincadeiras não são a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino e aprendizagem, mas um recurso que contribui para o desempenho de melhores culminâncias por parte dos professores interessados em promover mudanças no desenvolvimento e na vida das crianças que estão na fase da alfabetização.

De que forma as brincadeiras podem ser um fator pedagógico importante para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil? Como a brincadeira pode ajudar no desenvolvimento do aluno? A inserção da brincadeira pode ser uma estratégia eficaz no processo de ensino? Essas questões serão respondidas ao longo deste artigo.

Nessa perspectiva, a metodologia aplicada foi à qualitativa, com base no referencial bibliográfico que aborda sobre aprendizagem, brincadeiras, desenvolvimento e criatividade.

1. BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE ATIVIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, em seu artigo 16, toda criança tem o direito de “brincar, praticar esportes e divertir-se”. Todavia, jogos, brinquedos, brincadeiras e recreação são ferramentas que fazem parte da infância de toda criança e recebem distintas definições.

Para Bohm (2017), a palavra jogo vem do latim “*incus*” que significa diversão ou brincadeira. As definições mais encontradas para conceituar jogo são: divertimento, distração ou passatempo. Já o brinquedo, é visto como instrumento suporte da brincadeira e podem ser divididos em três categorias: artesanais, industrializados e pedagógicos.

O brinquedo artesanal é aquele feito a mão, o brinquedo industrializado é aquele desenvolvido nas indústrias e o brinquedo pedagógico, aquele que contribui na aprendizagem e desenvolvimento do aluno.

A brincadeira, de acordo com o dicionário Aurélio (2010), é definida como: Ato ou efeito de brincar, divertimento, passatempo, entretenimento, etc. É através da brincadeira que a criança desenvolve a capacidade de criar, imaginar e refletir o mundo que a cerca. Já a recreação, é ato ou efeito de recrear, de proporcionar a alguém divertimento e alegria.

A brincadeira é a principal recreação da infância, pois é ela quem permite à criança refletir, desorganizar, destruir e reconstruir, trocar experiências, assimilar o mundo, desenvolver o lado motor, social e cognitivo. Deste modo, profissionais e escolas buscam meios eficientes de ensinar as crianças a serem equilibradas, atenciosas e saudáveis. Nesta perspectiva:

[...] estudiosos da área da educação há muitos anos, veem na brincadeira um importante meio de desenvolvimento cognitivo, social, intelectual e social, pois permite à criança aprender e desenvolver essas diversas habilidades. (PROETTI, 2012, p. 21)

A brincadeira propicia saúde, facilita o crescimento, faz com que a criança estabeleça uma atitude social, por meio da promoção de experiências criativas que só o brincar permite. Deste modo, a

brincadeira é definida como ato de brincar e se divertir, assim com a recreação, e o brinquedo são instrumentos que facilitam o brincar. Segundo Reis (2016),

O brinquedo é um instrumento que permite concretizar a brincadeira; a brincadeira por sua vez promove o lúdico que fica no espaço potencial do ser humano – cérebro - e o jogo entretém os indivíduos. Em todo caso, são meios que o indivíduo utiliza para expressar angustias, sentimentos, pensamentos, etc. (REIS, 2016, p. 3).

Ressalta-se que os jogos e brincadeiras reforçam sua prática como valor estrutural, que dá suporte a construção da personalidade infantil, o valor da relação que desprende a criança para o contato com outras crianças, adultos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações. E por fim, valores lúdicos que no uso dos brinquedos e brincadeiras devem ser avaliados para verificar se os jogos, brinquedos e brincadeiras possuem qualidades que estimulem o aparecimento da ação lúdica, proposto pelo brincar aprendido. Assim, a brinquedoteca também pode ser um ambiente estruturalmente lúdico, direcionado para a implantação do conhecimento por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras. (FORTUNA, 2003).

A inserção da educação infantil na educação básica, como sua primeira etapa, é o reconhecimento de que a educação começa nos primeiros anos de vida e é essencial para o cumprimento de sua finalidade, afirmada no Art. 22 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996: “a educação básica tem por finalidade desenvolver o educando, assegurar – lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer – lhes meios para progredir no trabalho e nos estudos posteriores”. (SERGIPE, 2013, p. 13). Para maior compreensão da importância do lúdico na educação infantil, conforme definição encontrada no dicionário de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (2011, p. 10), “lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* que quer dizer jogos, brinquedos, divertimentos”. Em contrapartida,

Se achasse confinamento a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório (ALMEIDA, 2009, p. 26).

O ato de brincar é uma atividade existente desde os tempos remotos, de tempos e lugares diferentes diversificando-se a partir do contexto sociocultural e histórico em que a criança está inserida. Já a brincadeira é uma recreação que pode ser adaptada em conformidade com a imaginação e criatividade da criança e do adulto. (WAJSKOP, 2007, p.25). Neste sentido,

A brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. (WAJSKOP, 2007, p.25).

Conforme Fortuna (2003), as brincadeiras conhecidas nas décadas das vovós, das mães, dos pais, etc., perduram até os dias atuais na vida das crianças, com diferentes versões, isso porque, na atualidade, há diferentes espaços geográficos, culturas e como novidade a globalização da era da informação e da tecnologia.

Brincadeiras são universais, é uma atividade historicamente presente na vida da humanidade ao longo dos tempos, tornando-se parte cultural de um povo. O brincar faz parte da atividade natural na vida da criança, é cotidiano, espontâneo, divertido, prazeroso, criativo e o melhor, descompromissado. Mesmo com tanta criação e elevação conceitual sobre as finalidades do ato de brincar, este termo ainda é muito discutido, pois ele refere-se a diferentes contextos da criatividade humana, tornando o termo atividade lúdica um conjunto de diversidade da expansão imaginária do indivíduo. Desta forma, evidencia-se que, pensar na criança como um mero aprendiz, reproduzidor de cultura e informações, como um indivíduo frágil e vulnerável não é de todo errado, mas o que não se pode esquecer é que esses pequenos cidadãos serão futuros adultos, e, portanto, construtores de sua própria história e da história de uma nação. (ALMEIDA, 2009).

[...] é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças. (FORTUNA, 2003, p.35)

Nessa perspectiva, o brincar, é, pois, uma ferramenta altamente eficaz no desenvolvimento das atividades pedagógicas em momentos oportunos e alcança resultados satisfatórios que sem esse recurso provavelmente não chegaria. Para Winnicott, “há uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais” (WINNICOTT, 1975, p. 76).

Desta forma, o brincar se torna um grande contribuinte no desenvolvimento da criança, pois, ela se insere de forma afetiva no cotidiano social e particular da criança. A brincadeira é um momento de experimentação, de aprender regras, de organização, de construir e reconstruir para si e para todos a sua volta. Assim, o brincar pode ser considerado como uma forma de comunicação linguística que a criança se utiliza para compreender e interagir. (WAJSKOP, 2007)

O caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, na formação do caráter e da personalidade de cada um. Enquanto que as brincadeiras dirigidas são atividades cujo objetivo específico é o de promover a aprendizagem de um determinado conceito, ou seja, além de serem marcadas pela intencionalidade do educador. (PIAGET, 2003).

A atividade de brincar e jogar são exercícios de grande relevância para a saúde física, mental, emocional e intelectual da criança, e através dessas ações a criança consegue expressar-se oralmente, socialmente, adquirir autoestima, autoconfiança, necessária para aprender a enfrentar os desafios construindo seus próprios conceitos de vida. (PIAGET, 2003).

Compreende-se que a brincadeira é uma forma da criança construir o seu universo social, imaginário e cultural, pois ela consegue envolver situações reais do seu dia-a-dia no mundo imaginário criado por ela. O exercício de brincar proporciona também desenvolvimento, não sendo apenas um instrumento didático mediador da aprendizagem, uma vez que, os jogos, brincadeiras e brinquedos estimulam áreas importantes como, a motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Desse modo, o brincar contribui para a criança exteriorizar seu potencial criativo

(FORTUNA, 2003).

A criança tem um domínio natural para a brincadeira, por meio desse dom ela consegue decifrar coisas inimagináveis pelo adulto, até porque o brincar proporciona uma aprendizagem mais dinâmica e natural, além de divertida, estimulante, socializando-a e permitindo com que a criança haja de maneira a conquistar sua autonomia. Assim, o trabalho desenvolvido por meio do lúdico, não é apenas um momento para a criança se divertir, mas também, uma forma de aprender, construir, superar desafios e conquistar habilidades. Por isso é importante que o educador interaja com o lúdico, firmando o jogo, a brincadeira, e o brinquedo como recursos pedagógicos auxiliares dos diversos níveis do conhecimento. (PIAGET, 2003)

1. BRINCADEIRA, CRIATIVIDADE E APRENDIZAGEM

O brincar é algo natural no dia a dia das crianças, pois se define como criativo, prazeroso, espontâneo e sem nenhum comprometimento. O brincar caracteriza-se como uma forma de expressão criativa que promove o conhecimento, vivenciado pela criança desde seu nascimento.

[...] Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-lo. Ao permitir à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 1998, p. 36)

“No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos, os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparenta ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhe deram origem, sabendo que estão brincando”. (BRASIL, 1998, p. 27). Em outras palavras, através do brincar, a criança tem em suas mãos a possibilidade de lidar, estabelecer relações com outros e com ela mesma.

Nos dias de hoje, os conhecimentos estão sempre passando por um processo de melhoramento, que faz com que a criatividade se desenvolva. E como a infância é a época da descoberta, é nesse período que a possibilidade de inovar é ainda mais notória.

As crianças nascem com um enorme potencial criativo, que são inibidos à medida que se tornam adultos. Isso se deve ao fato de que tanto o sistema educativo como as normas sociais dominantes promovem uma redução da capacidade imaginativa e favorecem o conformismo e as atitudes dogmáticas. (BERNABEU e GOLDSTEIN, 2012, p. 71).

Neste sentido, a conceituação de criatividade permite diversas interpretações porque envolve processos de pensamento, formas e modalidades, características do desenvolvimento infantil e a influência dos fatores socioculturais, sejam estes fatores analisados de forma individual ou por grupos. Criatividade ou atividade criadora pode ser conceituada como sendo:

[...] toda realização humana criadora de algo novo, quer se trate de reflexos de algum objeto do mundo exterior, quer de determinadas construções do cérebro ou do sentimento, que vivem e se manifestam somente no próprio ser humano. (VYGOTSKY, 1998, p.7)

É através da brincadeira que a criança caminha para novos espaços e descobrimentos da sua própria vida na sociedade. “É no brincar e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu” (WINNICOTT, 1975, p.80). Seguindo essa linha, o mesmo autor afirma que:

[...] o impulso criativo é algo que pode ser considerado como uma coisa em si, algo naturalmente necessário a um artista na produção de uma obra de arte, mas também algo que se faz presente em qualquer pessoa – bebê, criança, adolescente, adulto ou velho – se inclina de maneira saudável para algo ou realiza deliberadamente alguma coisa, desde uma sujeira com fezes ou o prolongar do ato de chorar como fruição de um som musical. Está presente tanto no viver momento a momento de uma criança retardada que frui o respirar, como na inspiração de um arquiteto ao descobrir subitamente o que deseja construir, e pensa em termos do material a ser utilizado, de modo que seu impulso criativo possa tomar forma e o mundo seja testemunha dele. (WINNICOTT, 1975, p.100).

A criatividade do indivíduo é algo nato, mas que precisa ser estimulada no sujeito desde a infância. É na escola, durante o processo de escolarização, que o professor da educação infantil estimula as crianças com brincadeiras e recreações a fim de desenvolver a criatividade e autonomia que contribuirão na fase adulta.

Como se pode ver, a criatividade manifesta-se nas brincadeiras infantis. As brincadeiras, o jogo, não são simples recordações vividas, mas uma reelaboração criativa delas, um processo através do qual a criança combina entre si os dados da experiência, produzindo novos sentidos para o real, em resposta a suas curiosidades e necessidades.

Contudo, a integração das brincadeiras no contexto escolar, permite aos estudantes em todos os níveis de ensino, aprender de forma lúdica, criativa e interativa. A aprendizagem acontece durante a brincadeira e como diz Bernabeu e Goldstein (2012, p. 61) “favorecer a partir da escola uma atitude lúdica ajuda os indivíduos a continuarem sendo durante toda a sua vida pessoas mais criativas, mais tolerantes e mais livres; e, portanto, também mais felizes”. .

1. BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

O ato de brincar muitas vezes é visto como algo que não é sério e que não tem importância para o aprendizado. O momento da brincadeira proporciona a criança grande desenvolvimento. Através da brincadeira ela aprende, explora o mundo, possibilidades, relações sociais, cria sua autonomia de ação, organiza emoções. Assim,

Brincando, as pessoas se relacionam sem preconceitos nem amarras e se preparam para encarar aquelas situações vitais que lhes vão permitir definir sua própria identidade. O jogo promove e facilita qualquer aprendizagem, tanto física (desenvolvimento sensorial, motor, muscular, coordenação e psicomotor etc.) como mental: nesse sentido, como sublinharam Piaget e

Bruner, entre outros, o jogo constitui um meio fundamental para a estruturação da linguagem e do pensamento. (BERNABEU, GOLDSTEIN, 2012, p. 56).

A utilização de brinquedos com fins pedagógicos me leva a crer que o uso desses materiais é de grande importância no processo de aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Quando os professores promovem atividades usando a brincadeira para dar prazer e interação à criança, percebe-se que é muito relevante esse brincar para o seu desenvolvimento. O brincar livre também é importante e promove esse processo de aprendizagem, por isso deve ser incentivado e promovido pelos educadores.

A brincadeira pode ser tanto individual quanto coletiva. Ela não precisa necessariamente de regras, podendo dar a criança a opção de ser livre, fazendo com que ela escolha se terá regras e quais serão se quer modificar ou não. Conforme Bernabeu e Goldstein (2012, p, 59).

Os estudantes das etapas infantil e primária aprendem com distintos tipos de brincadeiras (individuais ou de grupo): brincadeiras que implicam movimento, como o de perseguição; simbólicas, como jogos de palavras que, cantados ou com música, como as brincadeiras de roda, bailes etc., mais adiantes desenvolvem atividades lúdicas que combinam sorte e inteligência: jogos de mesa, com os de tabuleiro ou o xadrez; de competição, como as corridas; jogos de simulação, de engenho e habilidade etc.

Vygotsky em sua teoria criou um conceito visando explicar de que forma a experiência social auxilia no desenvolvimento cognitivo. Este é denominado zona de desenvolvimento proximal, sendo caracterizada pela distância entre o nível atual e real de desenvolvimento. Para Vygotsky (1998), aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida e é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança, pois,

Zona de desenvolvimento proximal é um conceito elaborado por Vygotsky; define a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver um problema sem ajuda, pois os conhecimentos já estão consolidados, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro. É a distância entre o nível de desenvolvimento real (conhecimentos consolidados) e o potencial (conhecimentos prospectivos, que a pessoa tem a potencialidade de aprender, mas que ainda estão em desenvolvimento). (VYGOTSKY, 1998),

Assim, seguindo esse aparato teórico fica claro que o ato do brincar é de suma importância e indispensável no processo do desenvolvimento da aprendizagem da criança. Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais uma atividade utilizada pelo docente apenas para fazer com que as crianças brinquem, mas como atividade, que faça parte do plano de aula da escola.

1. BRINCADEIRA NA SITUAÇÃO ESCOLAR

De acordo com o artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (EUREKA, 2015, p. 17-18), “toda criança e adolescente tem o direito à liberdade de brincar, praticar esporte e divertir-se”. O Parâmetro Curricular Nacional – PCN, mensura a tarefa de rever objetivos, conteúdos, formas de encaminhamento das atividades, expectativas de aprendizagem, maneiras de avaliar, além

de orientar os professores,

Já as Diretrizes Curriculares Nacionais (BRASIL, 2010, p. 18) vem garantir à criança “(...) o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças”.

É na educação infantil que a brincadeira assume papel primordial na formação dos indivíduos, pois as creches e instituições de ensino funcionam como uma extensão do aprendizado conquistado através da experiência social e interações interpessoais. Portanto, o pensamento que a sociedade tinha de que o ambiente escolar para ser eficaz deveria ser pedagógico está aos poucos mudando, e a ludicidade está tomando uma nova proporção que amplia a visão do lúdico como elemento essencial na conquista do conhecimento.

No ensino, o reconhecimento da importância das brincadeiras em todas as etapas da educação está melhorando.

Nesta perspectiva, a brincadeira encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição, que se constrói a partir dos intercâmbios sociais que nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente (WAJSKOP, 2007, p. 26).

Atualmente as brincadeiras são consideradas como prioridade para a criança nas instituições de ensino, seu espaço está sendo ampliado a cada dia e a maioria dos educadores preocupa-se em proporcionar um ambiente acolhedor e planejado “Nesse sentido, brincar deve se constituir em atividade permanente e sua constância dependerá dos interesses que as crianças apresentam nas diferentes faixas etárias”. (BRASIL, 1998, p. 50).

No ambiente escolar os jogos e as brincadeiras precisam ser estimulados e seu tempo de aplicação planejada, com intuito de desafiar, favorecer a expressividade, a autonomia, e a imaginação da criança. Na educação infantil o professor precisa conhecer seus alunos e o grau de dificuldade da sala de aula antes de dispor uma brincadeira, afinal, somente através dessa verificação inicial será possível analisar se o jogo a ser aplicado está coerente com a cultura da criança e se essa atividade causa interesse e motivação. Por meio dessas observações o educador buscará envolver os educandos para alcançar os objetivos desejados com a aula.

No contexto escolar, as brincadeiras costumam ser introduzidas como mero recurso didático, com o intuito de facilitar a aquisição de determinados conteúdos curriculares. Assim, por exemplo, se utilizam as “palavras cruzadas” para o ensino da língua. Também como recurso didático é aceito um tipo de brincadeira que envolve os alunos em situações imaginárias, seja para fazê-los entrar em um jogo de simulação (disfarces, dramatizações, representações teatrais...), seja para lhes propor situações problemáticas ou dilemas que têm de resolver. (BERNABEU e GOLDSTEIN 2012, p. 59-60).

Portanto, os espaços e ambientes das instituições de educação infantil devem ser organizados para atender as necessidades de cada faixa etária, devendo ser amplos, passíveis de reorganização, de fácil acesso e diferenciados, permitindo assim a assimilação por parte das crianças da função e atividades a serem desenvolvidas nos mesmos.

Os vários momentos do dia que demandam mais espaço livre para movimentações corporais ou ambientes para aconchego e/ou para maior concentração, ou ainda, atividades de cuidados implicam, também, planejar, organizar e mudar constantemente os espaços (BRASIL, 1998, p. 68).

Nessa perspectiva, os ambientes nas pré-escolas, creches e instituições são compostos de recursos e possibilidades de explorações e vivências, ampliando o conhecimento do indivíduo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante disto, considero de extrema importância o ato do brincar no processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Visto que esse ato proporciona a satisfação a todas as necessidades da criança, pois a brincadeira trás motivação e proporciona aprendizagem e criatividade. O brincar torna-se importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente em sua vida desde os mais funcionais até os de regras e o de faz-de-conta. Estes são elementos que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade, como podemos perceber diante de alguns resultados, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

Mas para que o brincar seja realizado em sala de aula o educador deve ser incentivado e preparado em sua graduação para que possa proporcionar esse prazer e o desenvolvimento infantil. Então, nós futuros educadores devemos nos profissionalizar e nos preparar para formar indivíduos pensantes e capazes de serem cidadãos conscientes. E nada melhor que essa aprendizagem seja através do brincar que proporciona prazer e ensino-aprendizagem.

Pode-se constatar ainda que o ato de brincar estimula a criança a compreender o mundo e a sua realidade, além de desenvolver vários aspectos cognitivos. É através da ludicidade que a criança desperta para novos horizontes, novas experiências e novos sonhos. Então, cabe aos professores, por meio das ações institucionais e planejadas, criarem um ambiente de trabalho com um contexto favorável ao lúdico.

Nessa perspectiva concluímos que é de fundamental importância na vida da criança, e a brincadeira é um meio que a criança utiliza para desenvolver, aprender a se relacionar com as outras crianças e com o mundo em que estão inseridos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, MG, 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em: 05 ago. 2016.

BERNABEU, N; GOLDSTEIN, A. **A brincadeira como ferramenta pedagógica**. São Paulo: Paulinas, 2012.

BOHM, Otto Paulo. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira na Educação**. Disponível em: <<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo-B%C3%B6hm.pdf>> Acesso em: 12 nov. 2017.

BRASIL, Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. V.II, Brasília: MEC, SEB, 1998.

--_____. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.

EUREKA, Equipe. **ECA: estatuto da criança e do adolescente**. São Paulo: Eureka, 2015.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2011.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino aprendizagem. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

HOLANDA, Aurélio Buarque. **Mini Dicionário: Aurélio da Língua Portuguesa**. 8ª Ed. Editora Positivo, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneiro, 1998.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 3. ed. São Paulo: Ática 2003.

PROETTI, Simone Ziatonio. **Brinquedoteca: desenvolvimento das múltiplas inteligências**. São Paulo: EDICON, 2006.

REIS, Edelfrancla Gomes. **O Papel do Brinquedista**. Recife, PE, 2016. Disponível em: <<http://intranet.pe.senac.br/dr/ascom/congresso/downloads/xiv-congresso-trabalhos-aprovados-comunicacao-oral.pdf>>. Acesso em: 31 out. 2017.

RODRIGUES, A. de J. (Org.). **Metodologia científica**. 2 ed. Aracaju: UNIT, 2009.

SERGIPE. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**: Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Sergipe: Síntese Publicações, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

WINNICOTT, D. W. (1971). **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

