ARTE DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA APARECIDA PIMENTA

RESUMO

A brincadeira na infância se constitui em momento que marca o desenvolvimento das relações, interações e brincadeiras que a criança vai concretizando e experimentando no processo de aprendizagem, no seu aprendizado e nas descobertas que vai realizando e que vai deixando muitas lembranças que o tempo não desfaz. A pesquisa é de cunho bibliográfico utiliza materiais disponíveis para o embasamento do referencial teórico reportando aos autores Piaget (1996, 2011), Oliveira (2002), Kishimoto (2003), Bomtempo (1986), Cunha (2001), entre outros. O presente artigo centra sua reflexão nas brincadeiras na educação infantil em que se percebe que que as atividades lúdicas proporcionam a apreensão do conhecimento e da aquisição do saber que a criança faz com as descobertas por meio de vivência lúdica no processo de ensino-aprendizagem. Por intermédio das atividades lúdicas, das brincadeiras, dos jogos a criança se comunica consigo mesma e com o mundo, aceita sua existência e a dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimento e se desenvolve de forma plena.

Palavras-chave: Brincadeiras; Criança; Educação Infantil; Aprendizagem.

ABSTRACT

Playing in childhood constitutes a moment that marks the development of relationships, interactions and games that the child is concretizing and experiencing in the learning process, in his learning and in the discoveries he is making and that leaves many memories that time does not undo. . The research is of a bibliographical nature, using materials available for the basis of the theoretical reference, reporting to the authors Piaget (1996, 2011), Oliveira (2002), Kishimoto (2003), Bom Tempo (1986), Cunha (2001), among others. This article focuses its reflection on games in early childhood education, in which it is perceived that ludic activities provide the apprehension of knowledge and the acquisition of knowledge that the child makes with discoveries through a ludic experience in the teaching-learning process. Through ludic activities, games and games, the child communicates with himself and with the world, accepts his existence and that of others, establishes social relationships, builds knowledge and develops fully.

Keywords: Games; Child; Child education; Learning.

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira é de extrema importância não só para a Educação, mas para o ser humano como um ser em desenvolvimento. O brincar precisa urgentemente ser resgatado tanto na família quanto na Escola. Temos que brincar mais. O processo de aprendizagem é um processo lúdico, prazeroso, é um processo de descobertas, de curiosidade.

A humanização das atividades passa pelo lúdico, pela brincadeira, pelo prazer e isso passa pela oportunidade de brincar mais, seja na Escola, na família uma vez que a vida é tão corrida, o cotidiano é tão estressante e louco que acabamos não parando para esse tempo de lazer, esse tempo de brincadeira, então, brincar é muito importante, brincar faz parte da vida e assumir essa dimensão de vida e a saúde depende dessa questão do lazer, de estar mais relaxado, de construir, de termos metas a serem alcançadas em termos mais gerais.

O presente artigo é uma pesquisa de cunho bibliográfico e sua reflexão central gira em torno das brincadeiras e atividades lúdicas na Educação Infantil na apreensão do conhecimento e da aquisição do saber que a criança faz com as descobertas por meio de vivência lúdica no processo de ensino-aprendizagem.

Piaget (1970, 1996, 2011), Oliveira (2002), Kishimoto (1994, 2003), Bomtempo (1986), Cunha (2001), o Referencial Curricular da Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998) defendem a brincadeira como parte primordial na infância e na educação infantil, fase em que as crianças desenvolvem o raciocínio-lógico, a interação com o mundo se as brincadeiras forem utilizadas pelos profissionais da educação dando liberdade para que as crianças possam se desenvolver de forma autônoma e feliz.

Urge a necessidade de resgatar a brincadeira, esse brincar como forma de conhecer o mundo, de ampliar os horizontes, como uma maneira do ser humano enriquecer a vida em qualquer atividade.

O lúdico pode ser um agente facilitador do desenvolvimento e da aprendizagem e isso nos instiga a investigar como o lúdico está sendo concebido e trabalhado pelos professores de Educação Infantil, levando em conta que essa é uma atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 INFÂNCIA E EDUCAÇÃO INFANTIL

A infância é uma época em que a criança inicia sua vida social, interagindo com o mundo e descobrindo, aprendendo sempre coisas novas. O sucesso do aprendizado está no fato da criança ir se familiarizando com as tarefas, com as regras, reconhecendo que é capaz de fazer novas descobertas, de interagir com seus colegas, de fazer as regras de acordo com a brincadeira ou com o jogo.

É na primeira infância que a primeira arquitetura do cérebro começa a se formar e continua ao longo do tempo moldada pelas experiências vividas, no entanto, as experiências mais marcantes vem dos relacionamentos que envolvem a criança: pais, parentes e cuidadores em geral.

A primeira infância é o período de maiores transformações visíveis que acompanharão o ser humano ao longo de toda sua vida, é claro que até o final dos dias o ser humano está mudando, se desenvolvendo, aprendendo, se aprimorando, ou seja, se desenvolvendo.

O ser humano nasce para aprender novos conhecimentos, descobrir novas possibilidades e dentre essas novas aquisições está o fato de fazer a aquisição da fala em seu processo de desenvolvimento que reorganiza toda a forma da criança pensar o mundo.

Temos a aquisição da marcha em que a criança que não engatinhava e passa a marchar, ou seja, ela passa a ver de forma diferenciada o mundo alterando suas relações espaciais e isso vai lhe garantir o desenvolvimento cognitivo, isto é, a capacidade de fazer de conta, a capacidade de pegar um objeto usado de uma forma diferente do que o objeto é.

Outro fato de extrema importância é criança desde pequena aprender a intenção do outro porque os desencontros que ela tem com outra criança muitas vezes a levam a insistir no desencontro até que os dois ou três coleguinhas se entendam no sentido de perceberem o que eles estão fazendo como projeto conjunto.

Podemos citar uma série de outras condições e experiências em atividades com várias linguagens na Educação Infantil que garante diferentemente de casa outro nível de ambiente, com regras mais claras, com outras pessoas envolvidas, com um adulto para mediar as novas descobertas e as novas aquisições de conhecimento proporcionado pela experiência que vem da arte de brincar e se divertir com os seus coleguinhas sob a orientação e supervisão do adulto que está presente no processo de ensino e aprendizagem das crianças.

A educação da criança se centra toda as atividades da Educação Infantil e, portanto, com base no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI:

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar (BRASIL, 1998, p. 21).

A criança ao ter suas vivências e sentimentos respeitados se torna um ser único, singular valorizando suas próprias características e sua forma de ser e estar no mundo por meio de sua individualidade. Portanto, a criança é um ser em constante mudança e suas ações, nas interações que estabelece, no descobrimento e na forma de transformar o mundo, com habilidades, limitações e potencialidades que estão presentes na infância e nesta fase da vida a criança pode brincar, é um direito que está assegurado na Legislação as brincadeiras, os jogos, o faz-de-conta possibilitando que descubra o mundo e também se descubra ser humano que se descobre com os outros nas relações que estabelece.

A Escola pode garantir a equidade de experiências e oportunidades a todas as crianças que sejam as crianças que já tem uma família mais interessada no seu processo de aprendizagem, quer as famílias que estão com condições de vida mais difíceis se pode ter um novo espaço em que as crianças de todos esses grupos possam ter as mesmas oportunidades de atividades, de crescimento e de desenvolvimento.

Outra percepção nítida é o enriquecimento vocabulário da criança, ou seja, é nítida a diferença de uma criança que vem de uma Pré-Escola bem-organizada de uma criança que não teve essa oportunidade. As crianças que vem de experiências com educação Infantil apresentam um vocabulário mais rico e a disparidade se percebe nas crianças a diferença de desempenho nas crianças dando oportunidades equânimes para que o desenvolvimento aconteça para todos.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao meio alto espírito democrático enquanto investe em uma produção série do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).

A presença do lúdico torna o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz, mais duradouro, mais consistente. Dentre esses conhecimentos temos Piaget (1970) que tem uma contribuição fundamental no desenvolvimento infantil por intermédio na gênese do

jogo infantil.

Portanto, com base nesse período a criança se encontra com uma maior facilidade de aprender e de apreender o mundo, logo, o jogo serve nesse período como o grande salto para todas as outras aprendizagens, acadêmicas e escolares.

O brincar da criança, visto do prisma aqui apresentado, não pode ser considerado uma atividade complementar a outras de natureza dita pedagógica, mas sim como atividade fundamental para a constituição de sua identidade cultural e de sua personalidade.

As brincadeiras enriquecem o currículo, cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho.

O brincar na Escola tem também uma função informativa para o professor. Ao observar uma brincadeira e as inter-relações entre as crianças em sua realização, o educador aprende bastante sobre seus interesses, podendo perceber o nível de realização em que elas se encontram, suas possibilidades de interação.

É necessário destacar que o brincar é visto neste trabalho, no sentido amplo, ou seja, no da atividade lúdica e sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil.

Cabe ao educador terá condições de programar atividades pedagógicas que desenvolvam os conceitos que as crianças já estão constituindo e que sejam adequadas às possibilidades reais de interação e compreensão que elas apresentam em determinado estágio de seu desenvolvimento.

O lúdico é uma categoria geral de todas as atividades que têm características de jogo, brinquedo e brincadeira. De modo geral, encontramos na literatura referências à atividade lúdica associada a essas três formas presentes em Bomtempo (1986), Kishimoto (1994), esses termos não apresentem conceitos homogêneos na área.

No entanto, de acordo com Kishimoto (1994):

No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. [...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1994, p. 17).

Há muito tempo a educação tem se mostrado muito sisuda, carrancuda, existe uma visão de que a escola é algo penoso, a culpa é do processo de internalização de alguns conceitos, de algumas palavras chaves no cotidiano infantil, por exemplo, dever de casa, por que dever de casa? Se habitua a criança, desde muito cedo, nas suas primeiras experiências interacionais com a escola a depreender que a escola é algo penoso, é um dever e não um prazer.

Essa concepção já é semeada nos primeiros momentos formais do desenvolvimento humano. É chegado o momento da Escola assumir um outro papel não só no segmento da Educação Infantil, no Ensino Fundamental e, também, no Ensino Médio de uma educação mais leve, mais suave, mais prazerosa e que, certamente passa pelo lúdico que é uma das características inerentes ao ser humano e sua personalidade, a biologia humana que é o ser brincante que somos naturalmente quando nascemos.

Bomtempo (1986), ressalta que o brincar na Educação Infantil fornece às crianças a possibilidade de construir uma identidade autônoma, cooperativa e criativa. É uma atividade gratuita, que favorece um espaço a imaginação que não tem tempo nem lugar para acontecer, mas precisa de muito tempo e de um lugar que seja acolhedor (CUNHA, 2001).

O embasamento teórico do lúdico na educação poderia ser pensado a presença do lúdico no processo educativo está no fato de lidarmos com a pessoa, com esse tecido humano que é complexo e que nos desafia constantemente em nossas práticas educativas.

A educação não se faz com o indivíduo, se faz com o grupo e a melhor coisa que se faz quando o grupo está unido é a brincadeira. Isso está presente na história desde Platão que foi um dos primeiros a defender a recreação como algo fundamental no desenvolvimento do pensamento no ser humano.

A criança aprende porque brinca ou porque aprendeu ou ela brinca porque aprendeu? Ou seja, a criança aprende porque brinca ou brinca porque aprendeu? Temos em Piaget (1975) e em Vygotsky (1984) a constatação de que a criança é um ser social, ela apreende o mundo quando brinca e reconstrói esse mundo ampliando, modificando e transformando o mundo em que vive suas experiências.

A criança ao brinca amplia as possibilidades e aprende pelo processo de brincar, então, brincar na realidade é de extrema importância para o processo do desenvolvimento infantil, sem brincar o conhecimento se torna mecânico. Por exemplo, na formação do professor na Academia se estuda a teoria do brincas, mas o futuro profissional não brinca na Academia, logo, aprendemos brincar brincando.

No contexto em que estão inseridas as

crianças se notam os brinquedos, os jogos, as brincadeiras em casa, na escola possibilitam essas ferramentas, que as interessam, por isso, no âmbito escolar não seria diferente, a ludicidade, as brincadeiras, os jogos e brincadeiras estão inseridos nesse espaço e se constituem o próprio processo do ensino e aprendizagem das crianças na Educação Infantil.

Segundo Piaget (1996), quando a criança entra em contato com novas experiências ao ver ou ouvir coisas que são novidades para ela, acaba se adaptando esses novos estímulos, às estruturas cognitivas que já possuía anteriormente.

A busca dos estímulos deve ser para todos, algo enriquecedor e prazeroso, portanto, dentro do contexto escolar deve ser oferecido as crianças, como diz Abramovich (1995) e Oliveira (2002), que, nessa fase de suas vidas, o que mais predominam são as atividades com jogos e brincadeiras. Assim trabalhar o lúdico, a fantasia, a contação de histórias na certeza de obtermos resultados positivos para que as se apropriem do conhecimento interativamente.

Oliveira (2002), contribuí com suas pesquisas relevando o uso da ludicidade na escola, mais especificamente na educação infantil. Assim, ressalta Oliveira (2002):

A brincadeira infantil beneficia-se de suportes externos para sua realização: rituais interativos, objetos e brinquedos, organizados ou não em cenários (casa de bonecas, hospital etc.), que contém não só temas, mas também regras. Em virtude disso, o professor pode organizar áreas para desenvolvimento de atividades diversificadas que possibilitem às crianças estruturarem certos jogos de papéis em atividades específicas (OLIVEIRA, 2002, p. 231).

Portanto, na Educação Infantil é extremamente importante o espaço dado para as brincadeiras de forma harmoniosa, com atividades que desenvolvam a criança de forma prazerosa incentivando-a a buscar novos meios e formas de interação com as pessoas com quem se relaciona experimentando novas formas de ser e estar no mundo.

Segundo Piaget (2011), quando a criança entra em contato com novas experiências ao ver e ouvir coisas que são novidades acaba se adaptando esses novos estímulos, às novas estruturas cognitivas que já possuía anteriormente.

Levando em conta, então, esta interação fundamental entre fatores internos e externos, toda conduta é uma assimilação do dado a esquemas anteriores (assimilação a esquemas hereditários em graus diversos de profundidade) e toda conduta é, ao mesmo tempo, acomodação destes esquemas a situação atual. Daí resulta que a teoria do desenvolvimento apela, necessariamente, para a noção de equilíbrio entre os fatores internos e externos ou, mais em geral, entre a assimilação e a acomodação (PIAGET, 2011, p. 89).

Podemos utilizar inúmeras formas de jogos disponíveis, no entanto, o encantamento da criança por histórias é fidedigno. O universo da leitura e escrita se dá pelo simples fato de não unir letras e sons, mas sim de saber que dentro de um livro, há histórias que ainda não conhecem, há reis e rainhas, há magia, há viagens encantadoras e há personagens magníficos.

A forma como cada educador adapta esta leitura em sala de aula, está firmemente relacionada à ludicidade. A maneira como abordar uma simples leitura, com entonação de voz, gestos, sorrisos ou imitações, faz a criança flutuar nas asas da imaginação de um mundo mágico e inesquecível e isso pode tocá-la e fazê-la querer continuar, saber mais, se interessar, se deixar seduzir pelo encantamento e pela magia que só a leitura proporciona a quem dela se deixa tocar e, assim, transformar sua vida constantemente.

Com os novos recursos tecnológicos, a arte de contar histórias conta com novos recursos de sons musicais e animais da própria história, mistura perfeita que cativa, prende e incentiva nossas crianças que respondem instantaneamente aos novos estímulos e novas possíveis formas de aprender, de conhecer, de estar, de ser.

O que percebemos é que o ser humano precisa brincar mais, construir teorias novas por meio do brincar uma vez que o ser humano sabe como brincar, brinca o tempo todo. Essas questões na escola são teorizadas tornando acadêmico o simples fato de brincar. Há uma tendência de o professor dizer, orientar os alunos para a hora do brincar, como se brincar tivesse hora e fosse um processo estanque, o momento separado de todo o processo. Não, aprender é um processo lúdico, quando o aprender perde essa dimensão o conhecimento se torna técnico, engessado, decorado, um exercício de memorização, sem sentido, sem significado.

Diante de toda essa reflexão surge a seguinte questão: em que direção nós estamos construindo a vida adulta das nossas crianças? Nós estamos modelando, nós sociedade adulta, educadores, nós estamos de certa forma modelando as nossas crianças, os nossos jovens a serem os adultos sisudos que nós somos, ou seja, os adultos que não se permitem brincar, que não se permitem ao lúdico, como se o processo de brincar se encerra no processo de Educação Infantil e da inserção do próximo segmento de ensino a criança passa a ser adulta e não se pode mais brincar porque a vida é pra ser levada à sério. De certa forma conduzimos isso em nossos discursos com as nossas crianças.

O professor não necessita de estar preocupado com o dilema ou o lema “daque-

le biscoito famoso" – "é por isso ou por aquilo", ou seja, a criança brinca para aprender ou aprendeu por isso brincou? Não há necessidade nenhuma de se debruçar sobre esse lema do biscoito, mas precisa ser colocado na prática, na experienciação observando os indicadores de mudança no processo de aprendizagem.

Aí teremos a relação do lúdico com a afetividade e autoestima da criança, esse ser em processo de descoberta. O jogo é feito para ser jogado em grupo. Prioritariamente os professores das séries iniciais que tem o hábito, tem a prática da inserção do lúdico dentro do processo educativo o fazem geralmente por dois motivos: pela preocupação do desenvolvimento cognitivo em que o jogo é um excelente adjuvante no desenvolvimento cognitivo e para o processo de socialização em que o jogo é visto como um espaço gratuito para favorecer a socialização entre os alunos no processo de ensino-aprendizagem tomando-se por base o lúdico.

No bojo da atividade lúdica existem uma série de fenômenos que surgem quando a criança brinca que está sendo conduzido, veiculado no discurso, na prática da atividade lúdica. A afetividade é o primeiro fenômeno porque na interrelação nos momentos dos processos de interação estarem atuando dentro dos processos de socialização estão os processos de integração, os processos de interação – agir entre, entrar, fazer parte, penetrar dentro do grupo as relações afetivas positivas ou não, há que se considerar que nem todo afeto é o afeto adequado até porque existe o desafeto, sobretudo, na ideia do jogo ao se propor um jogo competitivo – a presença de desafeição faz parte da competitividade que o jogo conduz.

Daí a necessidade do preparo do professor, da consciência que o professor tem que a ferramenta lúdica é uma ferramenta importante, mas que precisa ser levada muito a sério desde o momento da seleção da atividade, o seja, o que se quer priorizar com a prática daquela atividade específica, será priorizado o aspecto cognitivo apenas ou o aspecto socializador?

O aspecto afetivo está junto mas qual o valor que se quer atribuir, a ênfase que se quer dar, o peso que quer ser dado, certamente o peso dado será o do bom afeto que é o momento em que aparece a questão da estima, da afeição, da simpatia, da empatia, dos valores até serem visíveis surgem os princípios da autoestima e do autoconceito, porque o autoconceito vai surgir com base na relação que a criança estabelece com o outro, que é normalmente uma relação histórica, social, cultural, ou seja é como a criança vai dar valor, valorar ou valorizar o que o outro diz dele, como o outro o vê dentro da atividade lúdica.

Tomando-se por base esses aspectos aparece a questão da criatividade, cada jogo é um desafio e cada desafio a vencer é um aspecto que a criança irá perceber que precisou engendrar outras soluções, precisou inventar a capacidade de invenção dela possibilitou que ela ultrapassasse aquele limite, aquele obstáculo proposto pelo jogo.

E por fim, temos o aspecto motivador, em que a criança atingiu a meta final do jogo proposto, se sentirá motivada ou a continuar o jogo ou a jogar outro jogo, ou, enfim, o aspecto da alegria, o aspecto de estar finalizando uma proposta uma vez que foi feito todo um desenho no sentido de "A" até "B", ou seja, ela atingiu os objetivos propostos e isso propicia um desenvolvimento de aprendizagem mais lúdico, mais alegre, mais prazeroso no desenvolvimento da criança.

Por meio da brincadeira a criança se desenvolve e vai fazendo a experiência do aprendizado neste universo. É inerente a criança a aprendizagem por meio da brincadeira, isso se inicia em casa e a Escola tem a função de ampliar essas aprendizagens, ampliar o desenvolvimento por meio da brincadeira.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC tem dois eixos norteadores que são as brincadeiras e as interações. Esses eixos norteadores se dividem em seis direitos de aprendizagem: o brincar, o conviver, o participar, o explorar, o expressar e o conhecer-se.

A Educação Infantil, por meio da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2017), elenca os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil:

- Direitos a conviver;
- Direito a explorar;
- Direito a se expressar;
- Direto a se conhecer;
- Direito a brincar;
- Direito a participar.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC aborda os cinco campos de experiência:

- O eu, o outro, o nós, o corpo, os gestos;
- Movimentos, traços, sons cores e formas;
- Escuta, fala, pensamento e imaginação;
- Espaços, tempos, quantidades;
- Relações e transformações.

Quando nos reportamos a brincadeiras já vamos vendo todos esses direitos garantidos desde que a brincadeira seja exe-

cutada no ambiente escolar. A brincadeira é a essência da criança, sendo a essência da criança não há processo educativo na Educação Infantil sem trazer o brinquedo como eixo norteador primordial de qualquer atividade nesse segmento da educação básica.

As crianças valendo-se do momento em que acordam, elas dão início a atividade lúdica. Durante o dia, sendo a essência da criança a brincadeira, cabe à educação assumir o papel intencional em trazer as brincadeiras para todas as ações pedagógicas, as ações educativas que a escola desenvolve.

O educador ao planejar e possibilitar e possibilitar situações de brincadeiras se está considerando o que a criança traz de essência e isso é colocado de forma intencional no sentido de desenvolver as habilidades e competências nas brincadeiras com as crianças no cotidiano em que serão feitos as descobertas e o aprendizado se dará de forma prazerosa e lúdica.

Por meio das brincadeiras a criança desenvolve o vocabulário, ela tem a possibilidade de manifestar como está naquele dia o seu desenvolvimento emocional, ela irá nomear os objetos, nomeará as pessoas, então, existem muitas possibilidades de aprendizagem.

O professor ao manifestar a intencionalidade precisará planejar as brincadeiras com objetivos específicos a serem alcançados, ou seja, essas brincadeiras precisam ser planejadas dentro da rotina das crianças na escola pelo professor de Educação Infantil.

O brincar é considerado um ato social. Socialmente a criança vai se organizando e vai possibilitando o desenvolvimento do pensamento e das linguagens por meio da brincadeira. Quando o professor faz o planejamento e propõe a brincadeira livre ou dirigida que pode ser uma brincadeira com regras, um jogo simbólico que deve estar de acordo com o planejamento e com o que se quer desenvolver com o grupo de alunos ou especificamente com determinadas crianças.

É de fundamental importância que a Escola tenha momento de brincadeiras dirigidas e de brincadeiras livres, mas independente da característica livre ou dirigida a intenção e o olhar precisam estar focados para garantir que aquele momento se transforme em objeto de ensino e em uma possibilidade ideal de aprendizagem.

É importante ter esses momentos livres ou dirigidos em que as crianças irão brincar. Isso é impossível de realizar a observação de trinta crianças em uma sala de aula. Isso é possível com base em um planejamento diário ou semanal em que se prioriza um determinado grupo de crianças em que o professor irá fazer a observação em determinada brincadeira em que os alunos daquele grupo serão objeto de observação em que um registro será feito sobre o que for observado.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC preconiza a criança do século XXI que apresentam possibilidades variadas em relação à tecnologia, ao conhecimento científico, à possibilidade de se comunicar e de argumentar, então, com essa criança é insuficiente o giz e a lousa, para essa criança é necessário propostas mais ousadas que podem vir a se constituir em um processo de apreciação artística trazendo para uma brincadeira ou uma atividade simbólica, um jogo simbólico. O importante é não ter medo e deixar a tecnologia nas mãos dos alunos que eles sabem como fazer o uso correto dessas tecnologias.

Nessa breve reflexão foram contempladas várias competências gerais da Base Nacional Comum Curricular – BNCC que é a questão midiática, as interações, a empatia, o conhecimento, relacionamento que precisam serem planejadas intencionalmente pelo professor não para isso, mas incluída dentro de um planejamento das demais ações na Educação Infantil que se dão no campo da experiência e que são desenvolvidos esses direitos das crianças de brincar no processo de aprendizado.

É necessário ao professor interpretar os silêncios, observar as relações que vão se estabelecendo entre as crianças, as crianças que estão mais distantes, as crianças que estão mais próximas, a administração dos conflitos que vão surgindo e que tendem a aparecer nestes momentos, muitas vezes a criança não sabe como resolver determinadas situações, por exemplo, quando duas crianças querem o mesmo brinquedo para brincar, o professore precisa intervir ensinando as crianças a resolver os conflitos e aprender a dividir um brinquedo, um espaço, um amigo usando o argumento, ensinar a partilhar que se tornam competências importantíssimas que podem ser desenvolvidas por meio das brincadeiras.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ser humano vai desenvolvendo diversas habilidades que carrega para sua vida adulta, experimentando o mundo ao seu redor que irão nutrir sua vida, descobrindo a sua vocação para o brincar. No entanto, muitos adultos esquecem que o brincar acompanha o ser humano na sua vida por em que desenvolva suas atividades essa dimensão o ser humano precisa resgatar para que a valorização da brincadeira volte a fazer parte do seu estado de ser humano que se desenvolve por toda a vida.

Refletir sobre o ato de brincar na Educação Infantil é pensar na essência, ou seja, para a criança não há outra característica para aprender a não ser por meio das brin-

cadeiras que possibilitam o desenvolvimento do pensamento e das diferentes linguagens que as crianças desenvolvem.

Vamos brincar, vamos brincar juntos, o professor pode e deve brincar com os alunos, sentar no chão, discutir, fazer uma jogada, jogar com eles, brincar com as crianças e em alguns momentos fazer a troca de papéis e sempre observar essas brincadeiras, isso é possível e é dessa forma que as crianças aprendem e apreendem o mundo a sua volta e vão fazendo as transformações e estabelecendo novas relações com novas descobertas e é dessa forma que vamos percebendo o conhecimento sendo construído na Educação Infantil.

O universo lúdico é uma lacuna que precisa ser ocupado uma vez que a tecnologia, os brinquedos eletrônicos são mais utilizados do que os brinquedos que são construídos de forma conjunta pelos alunos em seu processo de aprendizagem.

O resgate do espírito lúdico, do fazer, da manipulação do brinquedo desenvolve habilidades essenciais no desenvolvimento infantil. Quando o professor tem criatividade, tudo que se joga fora tem uma utilidade e pode ser reaproveitado como desenvolvimento da capacidade lúdica nos alunos em sala de aula de forma prazerosa e alegre.

A criança precisa criar e recriar a imaginação e extrapola deixando um caminho aberto que extrapola o brinquedo em si. É possível aprender brincando quebrando os tabus para os paradigmas que a aquisição do conhecimento proporciona aos alunos.

Coragem e teimosia fazem parte da aventura de ensinar. Hoje existem diversas formas de fazer os alunos aprenderem e estamos imersos em uma onda tecnológica que prioriza o individual em detrimento de um trabalho em grupo. No entanto, ousar é possível e só se chega quem se arrisca a percorrer um caminho que vai determinando e determinado onde pode se chegar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

BOMTEMPO, E. (Coord.). Psicologia do Brinquedo: Aspectos Teóricos e Metodológicos. São Paulo: USP, 1986.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 2.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/SEF, 2017.

CUNHA, N. H. da S. Brinquedoteca: Um Mergulho no Brincar. São Paulo: Malteses, 2001.

KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. Currículo de Educação Infantil: Creches e Pré-Escolas. Significado do Termo Currículo, Currículo de Educação Infantil: Critérios de Qualidade e Instrumentos de Implementação. Texto encomendado pela Coordenação-Geral de Educação Infantil do MEC. Brasília, Dez, 1994. (Mimeo).

KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e Materiais Pedagógicos nas Escolas Infantis. Educação e Pesquisa, V. 27, Nº 2, 2001.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação; 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez, 2002. (Coleção Docência em Formação).

PIAGET, Jean. A Construção do Real na Criança. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo da Criança. Rio de Janeiro: Zahar. 1996.

PIAGET, Jean. Seis Estudos de Piaget. Tradução: Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 25. Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.