no, do contexto sociocultural do educando, com lógicas e temas que tem sentido para aquele que se propõe a solucioná-lo.
Dessa maneira, fala-se não do problema do educador, por ele criado, cujo sentido e significado estão na cabeça do mestre, fala-se das situações fabricadas pelo próprio educando, engendrada pelo aprendiz nas relações dele nas situações que encontra na vida real.
Tal concepção requer do educador a inciativa de sair com suas turmas da sala de aula, saltar os muros escolares e buscar as situações que apresentam significado para o aluno e seu grupo como, por exemplo, situações sobre o mercado

de consumo, de trabalho, os meios de comunicação, sobre informática, esportes, lazer, manifestações culturais, enfim, sobre os temas indicados pelos próprios alunos.
Dessa forma, o ensino e aprendizagem da matemática, tão estigmatizados por anos e anos de uma metodologia tradicional, poderão, enfim, ser superados e uma nova visão de como ensinar a aprender matemática triunfará.
Desse triunfo didático surgirão novos indivíduos, mais seguros de seus conhecimentos e bem menos temerosos quanto à disciplina da matemática.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, Gaston. Le Nouvel espirit scientifique. Paris: PUF, 1991. BACHELARD, Gaston. A formação do espírito científico. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.
BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Resultados do SAEB, 2003.
BROUSSEAU, Guy. Lês obstacles epistémologiques ET lês problémes d'enseignmente. Researches em didactiques dês didactiques dês mathématiques, n. 42, 1983.
BROUSSEAU, Guy. Introdução ao conteúdo das situações didáticas: Conteúdo e método de ensino. São Paulo: Atica, 2001.
D'AMBROSIO, Ubiratan. História da matemática e educação. Cadernos CEDES – História e Educação Matemática. Campinas: Papirus, n. 40, 1996.
FABRE, Michel. Bachelard éducateur. Paris: PUF, 1995. LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1990.
MARKARIAN, Roberto. A Matemática na Escola. Revista do Professor de Matemática, n. 38, 1998.
MAURY, Sylvetti. Quand lês didactiques rencontrent le rapport au savior. Paris: Fabert, 2003.
MINSKY, Marvin. A sociedade da mente. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989. TISHMAN, S. A cultura do Pensamento na sala de aula. São Paulo: Artmed, 1999. TOLEDO, Marília. Didática da Matemática: Como dois e dois. São Paulo: FTD, 1997.
VYGOTSKY, lev Semionovitch. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
VYGOTSKY, lev Semionovitch. Teoria e método em psicologia. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

EDUCAÇÃO INFANTIL E ATIVIDADE LÚDICA: BRINQUEDOTECA FAROL PARA O IMAGINÁRIO E A FANTASIA

PATRÍCIA ROLEMBERG DE ALBUQUERQUE CARNEVALE

RESUMO
O presente estudo visa analisar a importância das atividades lúdicas na Educação Infantil por meio da organização dos espaços com ênfase nas brinquedotecas. O brincar é um direito da criança, favorece a apreensão da realidade por estar inserido em um contexto sociocultural. Quando brinca, a criança estabelece relações humanas para ressignificar seus sentimentos e emoções. A Educação Infantil possui como eixo norteador a atividade lúdica em sua rotina diária. A organização de espaços nas escolas para realização dessas brincadeiras é essencial. Destaca-se a brinquedoteca como um ambiente propício para os alunos explorarem os brinquedos e objetos. São recursos com diversas possibilidades e auxiliam na representação simbólica dos papéis sociais. Caracteriza-se como um espaço a ser explorado, de forma metafórica, com o sentido de um farol para o imaginário e a fantasia infantil. Para compilar os dados desse artigo de revisão, estruturou-se uma pesquisa descritiva, bibliográfica, em uma abordagem qualitativa. Nela, averiguou-se a importância do lúdico como instrumento na formação integral das crianças.
PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil; Atividades Lúdicas; Brinquedotecas; Crianças; Brincadeiras de Faz de Conta.

1 INTRODUÇÃO

Culturalmente, o jogo e os brinquedos acompanham o homem desde a Antiguidade. A Educação infantil é uma etapa de ensino regida pelo lúdico. As brincadeiras são instrumentos para favorecer à formação integral da criança. O brincar está intimamente ligado ao desenvolvimento harmonioso dos aspectos cognitivos, afetivos e emocionais. Constata-se que brincando, as crianças aprendem naturalmente a ressignificar a realidade. As brincadeiras de faz

de conta (ou jogo simbólico) podem ser concebidas, metaforicamente, como faróis direcionados ao imaginário e a fantasia infantil, na proporção em que facilitam as crianças a aprenderem e a representarem as suas vivências, direcionando luz para explicitar e aflorar fantasias, sentimentos e emoções.

O brincar é um produto enriquecedor no espaço de aprendizagem. Quando as crianças estão brincando, estão se desenvolvendo. A brinquedoteca pode ser vista como um convite para explorar, experimentar e sentir. É um espaço para as crianças estimularem e ressignificarem seus conhecimentos em todos os campos de experiências, pois traz em sua concepção a possibilidade de reconstruir os objetos aliados ao imaginário e simbolizar novos comportamentos presentes no contexto sociocultural.

A organização de uma brinquedoteca no ambiente escolar criará espaço para que aconteçam mais brincadeiras, em que o imaginário se expresse por meio de jogos simbólicos, pois nela haverá muitos estímulos para a realização de atividades lúdicas ricas em fantasias. Essas experiências, explorando o imaginário, fortalecerão nas crianças a capacidade de encantar-se e ressignificar-se. Desse modo, apesar dos objetivos das atividades lúdicas serem percebidos intuitivamente, os brinquedos e os objetos são instrumentos necessários para recriação dos fazeres infantis.

A sistematização do presente estudo, expôs o lúdico, uma ação aprendida culturalmente, como a essência da expressão da infância. Para copilar os dados, utilizou-se uma pesquisa descritiva, na abordagem qualitativa, relatada em um artigo de revisão, com o levantamento bibliográfico, sem a interferência do pesquisador. Visou analisar a importância as atividades lúdicas na Educação Infantil na organização de espaços com ênfase em brinquedotecas. Os objetivos específicos foram: conhecer a importância das atividades lúdicas na Educação Infantil; identificar e diferenciar os paradigmas do brinquedo e do jogo na educação; analisar e descrever a organização de espaços lúdicos, especialmente, as brinquedotecas.

As considerações finais inferiram que o lúdico é fundamental para o desenvolvimento pleno das crianças, pois, por meio das brincadeiras de faz de conta (ou jogo simbólico), irão ampliar suas experiências de vida e referências culturais. Enfatizar na Educação Infantil a organização de espaços, como os expostos em brinquedotecas, desenvolverá novas cadeias de significados para emoções e sentimentos infantis, auxiliando na elaboração e percepção da realidade. O ato de brincar é um direito das crianças, compete às escolas organizarem os espaços para que o lúdico seja representativo na rotina da Educação Infantil.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 EDUCAÇÃO INFANTIL E ATIVIDADE LÚDICA: JOGOS, BRINCADEIRA E BRINQUEDOS

A Educação Infantil é a etapa da escolaridade, em que a criança possui oportunidade de desenvolver todas as suas aptidões e ampliar suas relações sociais.

A fundamentação do trabalho realizado na infância é a união entre o educar e cuidar, pois os dois estão interrelacionados em diversos aspectos da aprendizagem. O aluno está inserido em um contexto social com diversidades e cada um possui uma singularidade. Em vista disso, as práticas pedagógicas deverão ter como eixos norteadores as interações e as brincadeiras para garantir experiências nos aspectos: motor, cognitivo, social e afetivo.

Segundo a legislação brasileira (Emenda Constitucional n.º 59/2009), a educação é um direito para todas as crianças. A Educação Infantil engloba de zero a 5 anos e 11 meses, dividida em três fases: bebê (0-1 ano e 6 meses); crianças bem pequenas (1 ano a 3 e 11 meses); crianças pequenas (4 anos a 5 e 11 meses), de acordo com (BNCC, 2019). Na faixa etária de zero a três anos a matrícula ainda é facultativa, no entanto, os responsáveis legais deverão obrigatoriamente ingressar a partir de quatro anos.

Para Amarilha (1997), o lúdico é uma maneira da criança ter relação com o coletivo e consigo mesmo, fazendo parte da construção da sua personalidade. A palavra “lúdico” vem da origem da palavra latina “ludus” e significa “jogo”. O termo lúdico, entretanto, tem maior amplitude do que outras denominações como: jogar, brincar, brincadeira, movimento espontâneo e outros. Desse modo, quando se usa a expressão atividade lúdica, os autores referem-se a um significado mais abrangente do termo de origem (lúdico).

Atividades lúdicas elencam inúmeras possibilidades de aprendizagem para crianças na Educação Infantil, por meio delas as crianças poderão canalizar suas angústias e sentimentos. “Cada atividade tem significado próprio, único para cada um que brinca”. (MIRANDA, SANTOS e RODRIGUES, 2014, p. 28). Assim, o lúdico representa muitas funções sociais do como as crianças têm as suas representações na sociedade. O jogo, a brincadeira e o brinquedo são instrumentos valiosos para a

formação integral, pois oferecem recursos para que as crianças façam suas representações do mundo e para construção de suas personalidades.

O lúdico associado à educação assume uma função de recurso pedagógico para facilitar e auxiliar o processo de ensino. O ato de brincar na escola não é o mesmo que brincar em outros lugares, pois o ambiente escolar é regido por normas que deverão

da atividade do brinquedo. Somente neste sentido brinquedo pode ser considerada uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança" (VYGOTSKY, 1984, p.15).
O brinquedo elabora "uma zona de desenvolvimento proximal da criança". Em vista disso, com o brinquedo a criança tem o comportamento habitual para sua faixa etária, adquire também os costumes no dia a dia, o seu significado e o da realidade, segundo Vygotsky (1984, p.15). Compara-se o brinquedo visto em uma lente ampliada, tendo todos os elementos para o desenvolvimento infantil e de uma forma "condensada" é a grande fonte de conhecimento para a formação integral da criança.
Na Educação Infantil, algumas modalidades de brinquedos poderão estar presentes no rol de atividades na programação diária. De acordo com Kishimoto et al. (1996), existe uma classificação dos tipos de brincadeiras e de brinquedos, em que se distinguem da seguinte forma: jogos educativos, jogos tradicionais infantis, brincadeiras de faz de conta (ou jogo simbólico) e de jogo de construção.
Os brinquedos educativos são utilizados desde a Idade Média. Eles são entendidos como instrumentos que auxiliam no ensino, desenvolvem as aptidões por meio de uma atividade prazerosa. Possuem diversas cores, tamanhos e espessuras, como exemplo: o quebra-cabeça, o jogo da memória, brinquedos de encaixe, móbiles sonoros. As crianças, nessa fase, aprendem de modo intuitivo e as noções são adquiridas espontaneamente, em processos interativos, que levam ao desenvolvimento de todas as suas potencialidades (KISHIMOTO et al., 1996). Em contraponto, Machado (2001) alerta que os brinquedos fabricados industrial ou artesanalmente terão validade de uso em brinquedotecas se os professores tiverem a sensibilidade de deixar as crianças utilizá-los a seu modo, com as interferências apenas necessárias, pois esse espaço é espontâneo.
Brincadeiras tradicionais infantis contam com o resgate do folclore e trazem elementos da oralidade e da mentalidade popular, fazendo parte da cultura popular. De acordo Kishimoto et al. (1996), algumas brincadeiras ainda são preservadas a uma estrutura inicial, outras tiveram novos conteúdos na atualidade. As brincadeiras tradicionais são importantes no processo de aprendizagem, pois fornecem ao aluno uma dimensão cultural, por meio de atividades corporais, desenvolvem os aspectos cognitivos e motores. Brincadeiras como: "Batata Quente", "Vivo e Morto",
"Amarelinha", "Estátua" e "Esconde e Esconde".
Brincadeiras de faz de conta (jogo simbólico ou jogo de papéis) são as que envolvem a representação e a elaboração de papéis. Elas também são conhecidas como simbólica. As crianças iniciam essa brincadeira entre dois e três anos com aparecimento da linguagem. Nessas atividades, seus sonhos e fantasias são articuladas para assumir "papéis presentes no contexto social". Destaca-se a importância dessas brincadeiras na "aquisição do símbolo". Ainda segundo Kishimoto et al. (1996, p. 39), "ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos", exemplificando com as brincadeiras em que as crianças representam os papéis de médico, feirante, pai e mãe, brincadeiras de escolinha ou casinha, brincadeiras de fantoches, mímica, entre outras.
Os jogos de construção são fundamentais na Educação Infantil, pois enriquecem a experiência sensorial, estimulam a criatividade e desenvolvem diversas habilidades das crianças. Por meio dessas atividades, as crianças constroem, ou descontroem suas ações realizadas do mundo imaginário, o que se mostra como um momento importante para o desenvolvimento afetivo e cognitivo. Esses jogos possuem estreita ligação com as brincadeiras de faz de conta, pois ao construir casas, cenários elaboram brincadeiras simbólicas. Eles enriquecem também aspectos comunicativos do corpo das crianças, dando a elas possibilidades de fazer o pensar em gestos e aperfeiçoar o equilíbrio.
Kishimoto et al. (1996) refletem sobre a importância das representações que tais atividades proporcionam, como temáticas do mundo real para a construção da realidade das crianças. Diante disso, eles acontecem quando as crianças se utilizam para transformar objetos e materiais variados em uma cena imaginária do pensamento das crianças.
Outro detalhe importante, citado por São Paulo (2006) refere-se ao uso de jogos comprados, ou até mesmo sucatas (materiais descartáveis) para criação de novas produções como parques, fazendas e prédios. Para as crianças, o próprio objeto é um brinquedo, mesmo sem sofrer qualquer transformação. Brincam desde muito pequenas, os brinquedos para elas representam a primeira linguagem humana. Com a brincadeira exercita as múltiplas linguagens. Estas servem como uma fonte para o imaginário e para a fantasia infantil, pois mesmo quando as crianças não se expressam verbalmente, no ato do brincar expressam desejos, gestos, movimentos e sentimentos. Com as brincadeiras superam também as dificuldades e o medo da realidade.

2.2 PARADIGMAS DO JOGO INFANTIL NA EDUCAÇÃO

Desde a Antiguidade, nos povos greco-romanos, os jogos tinham a conotação de recreação. Os filósofos Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca e Sócrates concebem a existência dos jogos como relaxamento para serem executados após as atividades e esforços físicos, intelectuais e escolares.

Em função disso, por muito tempo, os jogos infantis estavam relacionados à recreação (KISHIMOTO et al., 1996).

Na Idade Média, a conotação do jogo era denominada como "não sério", pois tinha associação ao jogo de azar, ideia divulgado durante todo esse período. O Renascimento foi considerado o período da "compulsão lúdica", porque servia para divulgar "os princípios de moral, ética, e conteúdo de história, geografia e outros". A brincadeira tinha caráter de conduta livre, um instrumento favorável para o desenvolvimento da inteligência e propiciar elementos mais favoráveis ao ensino, segundo Kishimoto et al. (1995, p. 28). A partir desse momento, o jogo se torna um instrumento para aprendizagem nos conteúdos escolares. Alguns filósofos asseguram a forma lúdica no ensino escolar: Erasmo, Basedow, Quintilia, Rabelais e outros.

Já no Romantismo os filósofos Richter, Hoffmann e Froebel trouxeram a concepção do jogo como conduta espontânea e livre, uma ferramenta fundamental para educação infantil. Nesse momento, diferencia-se por influência de Rousseau, que elabora pressupostos de uma perspectiva genética em sua obra "Émile". Kishimoto et al. (1996,
p. 30) argumentam: "ao se observar as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança, no século XVIII erige de conhecimento da criança como via de acesso à origem da humanidade". Dessa forma, a infância nesse concepção seria a idade do imaginário e da poesia comparado com a mitologia nos primórdios.

Friedrich Froebel fundou o primeiro "Jardim de Infância". Acentuou a relevância da criança escolher as atividades e valorizou a expressão infantil com brincadeiras livres e espontâneas na organização de um ambiente escolar. Para esse educador, "desenvolver a educação é o caminho que conduz à vida, o único que guia com segurança a realização das aspirações internas da natureza humana, a realização também de suas aspirações externas." (FROEBEL, 2001, p. 20). Assim sendo, a escola deve ser o lugar, em que as crianças possam aprender as coisas importantes para vida e os elementos essenciais como: verdade, justiça e desenvolvimento da personalidade. Foi o criador do jogo de construção, com tijolinhos as crianças criavam cidades e espaços, estimulando a cognição e a criatividade.

Brougère (2000) afirma que o Positivismo trouxe influências no século XIX com os estudos de Darwin sobre a seleção natural, justificando a sobrevivência apenas das espécies animais, que se adaptam às novas condições de vida. Nesses quadros do darwinismo, o jogo recebe um estatuto científico e atitude lúdica se vincula à adaptação dos animais, que sobrevivem e se tornam mais aptos.

A Psicologia infantil surgiu no século XIX. Com muita influência da biologia estabelecia mudanças nos estudos com animais na área de desenvolvimento infantil. Aparece a teoria de Gross, que declara o jogo um pré-exercício como instintos herdados, uma conexão entre a Biologia e a Psicologia. Gross estabelece o jogo como "uma necessidade biológica, um instinto e, psicologicamente, um ato voluntário (BROUGÈRE, 2000, p. 182). Compreende-se, em síntese, o jogo como ação espontânea, natural (influência biológica), prazerosa e livre em relação aos princípios educacionais.

Em seus estudos, Claparède (1956), ainda com influência da Biologia e do Romantismo, elabora o conceito de brincadeira de uma forma pedagógica aliada à Psicologia da criança. Por consequência, desses fatores, para o autor, o jogo infantil possui uma função primordial como "motor de autodesenvolvimento, e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. A brincadeira e a imitação que oferece o desenvolvimento natural como propõe a Psicologia e a Pedagogia da Escola Nova

Para fundamentar sua teoria Piaget (1978) aceita, em parte, os pressupostos da teoria da Escola Nova, ao destacar a imitação que participa dos processos de acomodação na formação de assimilação. Na teoria piagetiana, a brincadeira não possui uma conceituação específica, a brincadeira é concebida como ação assimiladora, espontânea, prazerosa. Destaca-se que Piaget não aborda a brincadeira relacionada ao conteúdo de inteligência e não estruturada cognitivamente. Ele faz a distinção entre a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos. A brincadeira se relaciona com o processo de assimilação, faz parte do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. Em visto disso, na manifestação da conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimento (KISHIMOTO et al, 1996).

Piaget (1978) focou-se no estudo do jogo simbólico. Explorou o simbolismo secundário do jogo, com o desenvolvimento da inteligência interpretativa e seus progressos relativos à reversibilidade mental. Estabeleceu o desenvolvimento cognitivo da criança por meios de estágios: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal. O estágio pré-operatório é um estágio destacado, em função de que nesse momento surge as condutas de representação ou manifestações da função simbólica. Nesse estágio, as crianças começam a diferenciar os significantes por meio dessa capacidade: manifesta-se e é capaz de representar um significado (objeto, acontecimento), por intermédio de um significante diferenciado e apropriado para essa representação.

A brincadeira infantil na visão de psicólogos, especialmente, na linha freudiana, é uma forma de se estudar a criança e perceber seus comportamentos. Melanie Klein (1997) usa a brincadeira como instrumento para fazer o diagnóstico infantil. Para pesquisadora, a criança, ao brincar, pode elaborar seus conteúdos pois o lúdico cria condições para a criança projetar angústias, medos e ansiedades.

Wallon (2000) aborda o jogo como uma forma de constituir o acaso, de superar repetições. No jogo a criança demonstra suas "disponibilidades funcionais" e modo "efusivo e apaixonado", e experimenta diversas possibilidades de ação. Dividiu o jogo em: funcional, de ficção, aquisição e fabricação. Os jogos funcionais são os que exploram os movimentos corporais. Nos jogos de ficção, ou os jogos de faz de conta, a imaginação tem muita importância. Os jogos de aquisição envolvem a capacidade escutar, olhar, compreender e imitar. Enquanto, o jogo de fabricação são os que incidem em agrupamentos de objetos e construções de brinquedos (AROEIRA; SOARES; MENDES, 1996)

Vygotsky e Bruner, criaram os embasamentos teóricos para estudar a brincadeira no contexto social-cultural. De acordo como Vygotsky (1984), os processos psicológicos são construídos pelos costumes do contexto sociocultural. O mundo é concebido como resultado de processos históricos sociais que modificam os hábitos de vida da sociedade, também o pensamento humano. Ainda para Vygotsky (1984), a partir dos 3 anos, a brincadeira terá outra função considerada como uma situação imaginária.

Bruner (1986) faz uma análise, explicando de que quando a mãe realiza a brincadeira de esconder o rosto do bebê com a fralda (peekaboo), é um estímulo para a criatividade. A ação comunicativa entre a mãe e o filho tem como significado os gestos de auxiliar a criança a decodificar contextos e aprender a falar. No momento, em que descobrem as regras, as crianças aprendem ao mesmo tempo a falar e começam as brincadeiras, que representam esse momento. O campo lúdico é permeado com a linguagem materna.

Atualmente, todos os enfoques abordados dos pressupostos históricos e teóricos que fundamentaram os jogos, brincadeiras e brinquedos estão articulados na legislação da Educação Infantil. O brincar é um direito importante para aprendizagem e desenvolvimento das crianças, segundo o documento Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2019). As crianças com esses recursos poderão ter um papel ativo para vivenciar os desafios da realidade. Por intermédio da brincadeira irão elaborar seus conhecimentos dos diversos campos de experiências. Como consequência, ampliarão o conhecimento de si e do mundo nas vivências sensoriais, expressivas, corporais e, ao mesmo tempo, respeitando seus ritmos e desejos.

2.3 ESPAÇOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A BRINQUEDOTECA

As escolas de Educação Infantil devem criar diferentes ambientes. Todos os espaços poderão ser organizados para "propiciar às crianças oportunidade de ampliar suas experiências no mundo, na natureza e na cultura, produzir novas significações e renovar sua cultura" (SÃO PAULO, 2006, p. 37). Sugere-se um ambiente aberto, isto é, um parque para desenvolver o lúdico em ampliação. Lugares para as crianças e adultos explorarem as atividades culturais, os aspectos cognitivos, estéticos e éticos. A organização de objetos e materiais precisam também estar ao acesso das crianças para explorá-los. Brinquedos diversificados em número suficiente para todos os alunos como fantasia, livros, brinquedos (bonecas, carrinhos, panelinhas e outros), jogos de construção.

Destaca-se as brinquedotecas, enquanto espaços organizados para estimular as crianças a brincarem, tendo o acesso a diversos brinquedos dentro de um ambiente totalmente lúdico. Cunha (1998, p. 36) caracteriza-as como "lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar". As crianças nesses locais, verdadeiras fontes para o imaginário e para a fantasia, devem se encantar com todos os elementos que as compõem para que possam aflorar expressividade, alegria, magia ao mexerem, tocarem e explorarem o brincar.

Silva e Lautert (2001) definem brinquedotecas como um cenário para a aprendizagem, em que as crianças possuem o espaço para serem protagonistas de seus próprios conhecimentos, com uma vivência ativa com os outros companheiros e objetos. Noffs (2010, p. 4), por sua vez, concebe-as como "um espaço onde, a partir do brincar (professores e alunos) lidam com a possibilidade de aprender, permitindo a aquisição/ressignificação de conhecimentos, que se movimentam em direção ao saber".

O espaço, criado pelas Brinquedotecas, potencializa a formação integral das crianças, visando também estimular a variedade de brincadeiras e poderão ser realizadas como um lugar fixo e organizado para atender todas as turmas da escola. Propiciam momentos também de observação para os professores realizarem as mediações, quando necessárias para resoluções de conflitos. Pode se reconhecer que as cores, os brinquedos, os objetos, a dinâmica, em que são organizados esses espaços para o brincar, trazem a possibilidade dos alunos entrarem no imaginário e na fantasia. Nesse sentido, pode se conceber as brinquedotecas como faróis que iluminarão portas, que se abrem para o encantamento poético de ser criança e brincar.

A figura 1 ilustra como as crianças entram nesse mundo imaginário por meio dos espaços criados em uma brinquedoteca:

FIGURA 1 - BRINQUEDOTECA E A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA



FONTE: REGISTROS DO ARQUIVO DA EMEI "NENÊ DO AMANHÃ"

Como se observa nas fotos da brinquedoteca da EMEI "Nenê do Amanhã", a expressividade do espaço traz um diálogo com a criança e o lúdico. A fantasia do adulto criador e do que organizou o local se unem para construir um palco de representações para a criança. O brincar de faz de conta (ou jogo simbólico) é uma fonte, ou um canal importante para o imaginário em todos os seus campos de experiências do currículo na Educação Infantil. Embora essa iniciativa dessa escola pública fosse tão reduzida na organização de espaços como ilustra nesse cenário.

Observa-se em algumas escolas o descaso com a organização de espaços, os brinquedos coletivos são destruídos semanalmente. Para conseguir ambientes lúdicos é preciso muitos esforços de toda a comunidade escolar. A participação efetiva de todos os atores como corresponsáveis para ampliar as possibilidades e expansão do brincar. O ensino público de qualidade na Educação Infantil deve ser referência para todos os gestores entenderem que administrar e gerir verbas é para construir espaços e materiais para que as crianças possam ter garantidos os seus direitos garantidos de brincar.

Como recorte, o pesquisador ilustra a EMEI Nenê do Amanhã", que se localiza na zona leste, possuindo dezoito salas de aula e mais quatrocentos alunos, conjuntamente com os professores, diariamente, esses espaços podem fortalecer o âmago da brincadeira na infância dessas crianças que a frequentam. O espaço, onde se criou a brinquedoteca da escola apresentada nas fotos, era um laboratório de informática, local em que se alojavam computadores da instituição escolar, mas em função dos roubos frequentes foi desativado, e passou a ser sala de vídeo para as crianças. Possuía paredes escuras (pretas) que trazia a inércia do movimento. Agora, após cinco anos passados se transformou em um espaço para as crianças explorarem a imaginação e mostrarem a energia que somente elas têm.

As brinquedotecas são cenários que auxiliam na criatividade e ampliam o potencial criador dos alunos e na medida em que facilitam a expressão das fantasias transmitidas nas brincadeiras, auxiliam na canalização de sentimentos e emoções do imaginário infantil. É um local que favorece experiências ativas e prazerosas com brincadeiras com os companheiros e objetos produzidos por indústrias ou por sucatas (lixo reutilizado) recriados para serem transformados em brincadeiras simbólicas.

Machado (2001, p.42) afirma que "por princípio a sucata traz consigo o elemento de transformação: é algo que passa a ser usado fora do habitual (um cabo de vassoura, semente e caroços, um liquidificador quebrado, caixas de papelão)". A sucata é um brinquedo não-estruturado que precisa da ação da criança para que aconteça a brincadeira. Esse brinquedo permite que ela desvende, ressignifique o objeto, surgindo novas relações com ele, para definir a importância do brincar.

Klysis (2004, p.20) lembra da sua infância, no momento, em que transformava suas bonecas com os antigos sacos plásticos de leite, quando ia na padaria para seus pais comprá-los. No caminho ninava-os com sendo uma "boneca", umas das suas prediletas. Relata também as sucatas de sacos rendados de embalagens de frutas, fazia a coleção para montagem de uma barraca de feira que organizava nas suas brincadeiras de faz de conta (ou jogo simbólico). Segundo a autora, elas oferecem universos de possibilidades para as crianças brincarem na infância. O jogo que é caracterizado pela capacidade de desenvolver a representação e a simbolização.

Essas brincadeiras trazem a vivência lúdica como a "alma" para a criatividade. A criança possui uma imaginação infinita, que carrega consigo um grande "tesouro", "o faz de conta é um pouco isso: desejar algo e apostar que é possível ter uma solução criativa para se ter/ser/viver o que se quer".

A organização de espaços como o de uma brinquedoteca favorecerão as crianças a brincarem, desempenharem os papéis para entender as relações sociais e o mundo dos adultos. Brincando de casinha, compra e venda, médico, mecânico, elas

se apropriam deste mundo adulto também. Com essas brincadeiras poderão trazer escolhas até para futuras profissões quando adultas, quando a imaginação elege a brincadeira de dirigir um automóvel, por exemplo, inicia-se no papel de motorista com carrinhos de brinquedos, ou uma simples roda. Desse modo, "vai construindo e conhecendo suas possibilidades de atuação na sociedade" (KLISYS, 2004, p.22).

A brincadeira traz a motivação para experimentar sensações de vivências de outras formas de se colocar no mundo. Viver sentimentos no faz de conta é representar muitos papéis e aprender com eles, crescer e amadurecer. Uma forma de ser e estar no mundo, experimentando e exercitando por meio dos seus sentimentos diante das diferentes situações. O brincar é caracterizado como a união entre as apropriações culturais e a possibilidade de expressão da criança, segundo Klisys (2004). O resultado, ou o fruto da forma particular de pensar e interagir com o mundo, é a articulação das experiências de vida, que a brincadeira oferece para a criança.

Atualmente, para debater sobre a função do lúdico no desenvolvimento infantil remete- se "à transformação dos espaços e os objetos" nas escolas . Com a expansão da urbanização nas cidades e a dinâmica familiar diferenciadas, a educação infantil precisa rever o seu papel, pois a criança traz uma bagagem de conhecimentos, que vai além dos muros escolares. A escola é um espaço coletivo para o desenvolvimento integral das crianças, deveria se ocupar não somente dos aspectos cognitivos, mas oferecer uma Educação que envolvesse todos os aspectos do desenvolvimento infantil.

Segundo Aroeira; Soares; Mendes, 1996, p.68), a sociedade tecnológica trouxe novos brinquedos e formas de brincar, que trazem como reprodução impregnadas nelas miniaturas desse contexto complexo. Carrinhos, bonecas, panelinhas possuem luzes, sons e muito movimento. Os "tijolinhos de madeira" de jogos de construção, originados de Froebel, transformaram-se em peças plásticas de encaixe. A indústria bélica está presente, originando "os novos heróis robotizando com combates espaciais".

Diante desse cenário, atualmente, a tecnologia está presente no espaço escolar não apenas para deixar a criança sentada com exercícios de motricidade fina e parques para as crianças brincarem livremente. Esses espaços e brinquedos existem para ressignificar todos os elementos da vida escolar. O professor por meio das intervenções irá planejar situações lúdicas para as crianças terem o direito de suas escolhas e como na imaginação da autora Klisys (2004, p.20), os "sacos rendados" da infância se transformavam em lindas frutas nas barracas de feira, as crianças possam ter guardado em suas lembranças como o lúdico permitiu-lhes viver a poesia de ser criança.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas fazem parte do repertório cultural da humanidade. O homem desde a Antiguidade teve contato com o jogo para se divertir e harmonizar o corpo e a mente. Dentro desse parâmetro, a escola infantil tem a referência do ato de brincar como forma metodológica no seu trabalho. O presente estudo destaca as brinquedotecas, como representantes de um cenário para a estimulação do universo imaginário dos alunos para canalizar, por meio das brincadeiras de faz de conta, os sentimentos e emoções das crianças diante da realidade. Em consequência dessas referências considera-se fundamental discutir sobre a organização do espaço na Educação Infantil e a utilização do lúdico para pensar as brinquedotecas como uma proposta que poderá auxiliar na formação integral das crianças, respeitando o seu mundo de fantasias.

Teoricamente, comprova-se a veracidade da ação lúdica para a aprendizagem das crianças. Porém, muitas instituições escolares de Educação Infantil não se conscientizaram o real valor do lúdico para os alunos, pois grande parte da rotina realiza atividades de motricidade fina no papel e o ato de brincar se restringe aos horários de parque livre. O movimento nessa faixa etária é importante, porém há a necessidade de intervenções dos professores para que as crianças possam ter espaços para desempenhar novos papéis por meio da brincadeira e do jogo simbólico.

O lúdico acompanha os alunos por toda a vida, no entanto, às vezes, as escolas não reconhecem a sua potencialidade como recurso de aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Na tentativa de abrir espaços, os caminhos sistematizados que orientaram a presente pesquisa fizeram a síntese e a interpretação dos dados com o objetivo de despertar para que novos estudos sejam realizados e haja o reconhecimento da importância das brincadeiras para a Educação Infantil. Por meio da brincadeira do faz de conta, os alunos terão um farol a direcionar luz para o imaginário e a fantasia e poderão ressignificar suas relações sociais, ampliar sua percepção do real.

Com o avanço tecnológico, as crianças desse milênio possuem características diferenciadas de outras gerações. A urbanização trouxe redução de espaços lúdicos. O ambiente escolar é o único local que elas têm a possibilidade de brincar plenamente. O recorte realizado sobre as brinquedotecas traz a referência de como se pode transformar os espaços para que as crianças possam ter o direito de brincar de forma organizada, com brinquedos e objetos que facilitarão a apreensão da realidade. Por meio da