senvolver de forma autônoma, o professor atuará de forma a mediar o processo de aprendizagem em que o aluno será o protagonista.

Algumas atividades simples podem ajudar no desenvolvimento de autogestão. O professor pode, por exemplo, promover discussões sobre resolução de problemas para que os alunos exponham suas propostas de soluções. Propor tarefas a serem realizadas em casa e sem auxílio da família também é um bom exercício.

Empatia

A pandemia ensinou muito sobre como o comportamento individual pode ter reflexos no coletivo. Também evidenciou desigualdades, que levaram ao exercício da solidariedade. Mas, após a pandemia esses aprendizados devem permanecer. Os alunos precisam desenvolver as capacidades de ter empatia, de respeitar a diversidade, de agir coletivamente e com cooperação.

Essas habilidades são descritas, inclusive, nas competências 9 e 10 da BNCC. O documento dá algumas pistas de como desenvolvê-las na sala de aula. Veja:

Competência 9: "Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos".

Competência 10: "Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários".

Propor tarefas e brincadeiras que exijam cooperação, assim como montar grupos diversos para trabalharem juntos podem ser boas ideias para a prática.

Abertura para o novo

Se o mundo pós-Coronavírus será outro, então as escolas terão que preparar seus alunos para que eles estejam abertos ao novo. Essa competência envolve habilidades como curiosidade para aprender e imaginação criativa. Mais do que nunca os professores terão que usar de recursos digitais e inovadores para estimular o pensamento fora da caixa e a capacidade de inovar.

Para isso é importante dar autonomia e liberdade para as crianças criarem. Propor momentos de uso de materiais como tinta, sucata, recortes de imagens e revistas é uma forma simples e eficiente de se estimular a criatividade. Além disso o professor pode convidar os alunos a criarem suas próprias histórias, peças teatrais e outros tipos de experimentações.

## O BRINCAR

PATRÍCIA NICKEL SILVA PARANHOS

**Resumo:**

O brincar consegue ampliar o desenvolvimento das crianças fortalecendo um universo imaginário de conhecimento, aprendizagem, muitas pessoas ainda hoje não conseguem compreender que a criança de educação infantil, brinca, interage, vivencia momento que será levado para a vida todo, o brincar vai além do que se imagina, a interação com outro fortalece

o conhecimento cultural, o respeito ao outro, são aprendizados significativos na vida das crianças, entender essa dinâmica de conhecimento e a longo prazo, muitas crianças chegam a escola sem saber correr, pular, ou brincar, trabalhar com essa criança é uma maneira de estimular ao novo, o conhecimento vai se fortalecendo a cada dia , abrindo o leque de conhecimento , magia e cuidado com o seu espaço e corpo, o artigo é uma referencia bibliográfica que conta com o apoio de artigos, blog, entre outros

**Palavras-chave**: Criança. Educação. Infância. Brincar.

## 1 INTRODUÇÃO

A infância tem uma importância muito grande na vida de uma criança e a partir dela que tudo começa a ter sentido, ampliar seu aprendizado de uma maneira magica, fortalece situações ricas na fase adulta, e na escola que o conhecimento e as possibilidades acontecem.

Através do planejar o enriquecimento acontece, e na infância, que ela corre, brinca e ri sem a cobrança de ser um adulto.

Fortalecer e construir o conhecimento e para toda uma vida, com os desafios e as conquistas de um futuro amplo e promissor, o artigo amplia o olhar sobre o brincar na infância.

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira na educação infantil amplia o mundo da criança em todos os aspectos social, cognitivo, entre outros, e importante que as pessoas compreendam como a brincadeira envolve varias linguagens do conhecimento

Para Vygotsky (1995), brincadeira é considerada como: um espaço de aprendizagem, onde a criança ultrapassa o comportamento cotidiano habitual de sua idade, onde ela age como se fosse maior do que é, representando simbolicamente o que mais tarde realizará.

Costa (1991) analisa o jogo e a brincadeira e observa que acontecem com prioridade na infância e corresponde a um impulso natural da criança, satisfazendo uma necessidade interior. Ela acredita no momento do jogo como momento da conquista, autodomínio e autonomia de ação e reação, é um contínuo dinâmico no fazer e refazer das coisas e com sua imaginação e lógica busca uma realidade própria no ato de jogar. Ao contrário da criança, o adulto difere bastante do jogo infantil, para o adulto, o jogo têll1 função específica própria de sentido e significado, estando ele consciente disso.

Lima (1993), diz que as crianças desde muito pequenas elas se deparam com um mundo social, de relações e sentimentos, com o qual se relaciona enquanto se esforça na construção de sua identidade. Certamente o jogo é uma necessidade vital no período infantil e Costa em relação a esse assunto afirma: O jogo caracteriza a atividade lúdica do homem com certa superioridade indo além de uma simples necessidade biológica, ou seja, a brincadeira infantil constitui-se em uma atividade em que as crianças sozinhas ou em grupos procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente. (COSTA, 1991: 188).

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Santos (2000, p.37-38) explica que:[...] o jogo ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estimulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor estimulador e avaliador da aprendizagem .Nessa concepção, ainda Santos (2000) afirma que o jogo é muito importante para a aprendizagem da criança, pois estimula seu interesse. Ao se envolver em jogos e brincadeiras a criança sofre varias experiências pessoais e sociais. Vivência novas descobertas e gradativamente vai construindo sua personalidade. Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que motivam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, aventurar e agir, assim a criança aprende a superar os desafios da brincadeira, com isso a criança aprende a viver na sociedade podendo assim respeitar e interagir com o meio em que vive.



(Foto: EMEI IGUATEMI)

De acordo com o Referencial Curricular: O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam brincar de faz de conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras.(Referencial Curricular,1997)

Segundo Gilles Brougére (1995) Brincar supõe, de inicio, que no conjunto das atividades humanas, algumas sejam repertoriadas e designadas como brincar a partir de um processo de designação e interpretação complexo. Não é objetivo de esta comunicação mostrar que esse processo de designação varia no tempo de acordo com as diferentes culturas. O ludus latino não é idêntico ao brincar Francês. Cada cultura, em função de analogias que estabelece, vai construir uma esfera delimitada (de maneira mais vaga que precisa) daquilo que numa determinada cultura é designavel como jogo. O simples fato de utilizar o termo não é neutro, mas traz em si certo corte do real, uma certa representação do mundo. Antes das novas formas de pensar nascidas do Romantismo, nossa cultura parece ter designado como brincar uma atividade que se opõe de trabalhar (ver Aristóteles e Santo Tomás sobre o assunto),caracterizada por sua futilidade e oposição ao que é serio. Foi nesse contexto que a atividade infantil pode  ser designada com o mesmo termo, mais para salientar os aspectos negativos(oposição ás tarefas sérias da vida) do que por sua dimensão positiva, que só aparecerá quando a revolução romântica inverter os valores atribuídos aos termos dessa oposição.

De acordo com o autor a brincadeira já era vista com muita importância antigamente, mas precisou correr o mundo e ser discutida com muito carinho para ser incluída no currículo escolar, ainda sim há resistência por parte de alguns professores que preferem ganhar tempo e apressar o ensino aprendizagem voltada às letras e escritas sendo que a educação e para a vida toda.

A função do brincar na verdade este inserido no seu desenvolvimento que não deve ser trocado ou proibido. Na escola muitas vezes e o lugar que a criança tem mais possibilidade de brincar, muitos pais hoje precisam trabalhar e colocam as crianças em tempo integral na escola, ou se limitam a  apartamentos, vídeo game, computador e televisão , ou seja pulam a fase da criança que precisa desse momento.

É muito importante que o professor avalie esse momento, pois a inúmeras possibilidades da criança aprender brincando, muitas vezes o planejamento do professor precisa estar aberto às mudanças do contexto, a professora pode aproveitar as brincadeiras e incentivar rodas de conversas, ou seja, ajudar a formação da criança na realidade do dia a dia.

A brincadeira prognostica uma aprendizagem social, ela brinca com o outro  ou seja ela necessita de um espaço muitas vezes criado por ela mesmo, organizar atividades  auxilia no desenvolvimento da criança

Segundo Wajskop(2001)a criança desenvolve pela experiência social, nas interações, que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócia cultural.

A criança precisa de um adulto para ensinar o caminho, por isso quando se poda esse acontecimento se esconde e não mostra seu potencial, e importante que o adulto ensine  que brincar e impor-

tante , colocando regras para que não se torne violência , as regras de convivência devem ser repassadas sempre que necessárias pois as culturas na escola tende a se misturar muitas vezes positivamente e negativamente, uma vez que a sociedade vem sendo massacradas por violência, cabe muitas vezes o professor estar ciente de seu compromisso com o aprendizado da criança, a brincadeira deve ter lugar em todos os momentos na infância da criança.

Freire (1997, p. 46) explica que: A criança faz uso da imaginação, vive e encarna um sem número de relações. Saltar um rio largo, atravessar uma ponte estreita, repartir a comida feita, são atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada, e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada, produzindo e modificando conceitos, incorporando-se às estruturas de pensamento. Ou seja, no brinquedo simbólico a ação vai e vem incessantemente, da ação ao pensamento, modificando-se em cada trajeto, até que as representações do indivíduo possam se expressar de forma cada vez mais compreensível no universo social. A prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação, pelo contrário, sofistica cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo.

O jogo na escola apresenta benefício a toda criança, um desenvolvimento completo do corpo e da mente por inteiro. Por isso, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momentos de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção, de conhecimentos, momentos de vida. Este jogo permite também o surgimento da afetividade cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador uma atenção mais profunda e um interesse em querer conhecer mais e conviver com o aluno; o envolvimento afetivo, como também o cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve o sujeito-ser-criança (ALMEIDA, 2006).

Segundo Winnicott (1975) o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia.

Ainda segundo Winnicott (1975, p.71) ainda afirma que: A brincadeira é extremamente excitante. Compreenda-se que é excitante não primariamente porque os instintos se acham envolvidos; isso está implícito. A importância do brincar é sempre a precariedade do Inter jogo entre a realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais. É a precariedade da própria magia, magia que se origina na intimidade, num relacionamento que está sendo descoberto como digno de confiança.

De acordo com (Kishimoto, 2002, p.146), —por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer. As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se

apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Segundo NEGRINE (1994) podemos destacar: As atividades lúdicas possibilitam fomentar a —residêncial, pois permitem a formação do auto- conceito positivo;

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;

Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais , reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

## 2.1 A LUDICIDADE NO CONTEXTO APRENDIZAGEM

Muitas pessoas ainda hoje acreditam que o aprendizado esta na linhas das folhas ou seja do caderno e se esquecem do que antecede esse momento a criança entra na escola para se socializar, brincar e repassar conhecimentos adquiridos nos contos de fadas, e importante um olhar antes da alfabetização uma vez que o lado motor, social, emocional devem ser trabalhados.

De acordo com Freire (1997, p. 44): Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso contribuiria para reforçar a ideia de que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõem as crianças, utilizando o jogo simbólico e as demais atividades motoras próprias da criança nesse período.

Segundo Santin (1996) apud Júnior (2005), a prática da ludicidade deveria estar desprendida de regras, interesses, doutrinações, imposições feitas pela sociedade funcionalista e mecanicista em que vivemos.

Desse modo Santos (2008, p.68) afirma que: Para que a criança se torne um ser saudável e bem ajustado é necessário que seu corpo esteja constantemente ativo, sua mente alerta e curiosa, seu ambiente dotado de materiais atrativos e sua inter-relação com as outras pessoas se efetive de modo natural e afetivamente bem estruturado. Tudo isso pode ser conseguido se o brinquedo, os jogos e as brincadeiras forem as estratégias escolhidas para nortear o dia-a-dia das crianças.

A imaginação não é apenas a capacidade de combinar elementos já dados para produzir outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem

imaginação não poderíamos nada dizer e, sem a qual não poderíamos nada saber.

Castoriadis (1992) [...] A brincadeira é para criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação. A imaginação é uma forma que permite às crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem. A brincadeira é um espaço privilegiado de aprendizagem onde age como se fosse maior do que a realidade. Ela realiza simbolicamente aquilo que ainda não tem capacidade de fazer (LEIF,1978, p.89).

[...] as crianças olham o mundo através do brincar, dos brinquedos e das brincadeiras. A criança brinca porque gosta e insiste em brincar como se fosse uma exigência intrínseca. Brincar tem razão em si mesma. O exercício do brincar possibilita-lhe exercitar com os objetos e os fatos do cotidiano, permitindo-lhe experimentar a consciência de que a realidade é mutável. No brincar a criança recria o mundo e refaz os fatos, não para mudá-los simplesmente ou para contestá-los, mas para adequá-los à sua capacidade de compreensão. A leitura do mundo que desenvolve no brincar é a forma que encontra para não otimizar seu cotidiano com seus objetos e pessoas (LEITE; SILVA, 2010, p.3)

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e consumo (DALLABONA; MENDES, 2004 p.110).

De acordo com o Referencial Curricular(1998) criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais.

O desenvolvimento humano envolve todo contexto na vida da criança e de seus pares, no caso da criança pequena muitas vezes a interação é muito importante.

O Referencial Curricular (1998) de certa forma justifica a interação: interação social em situações diversas é uma das estratégias mais importantes do professor para a promoção de aprendizagens pelas crianças. Assim, cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a autoestima. A existência de um ambiente acolhedor, porém, não significa eliminar os conflitos, disputas e divergências pre-

sentes nas interações sociais, mas pressupõe que o professor forneça elementos afetivos e de linguagem para que as crianças aprendam a conviver, buscando as soluções mais adequadas para as situações com as quais se defrontam diariamente. As capacidades de interação, porém, são também desenvolvidas quando as crianças podem ficar sozinhas, quando elaboram suas descobertas e sentimentos e constroem um sentido de propriedade para as ações e pensamentos já compartilhados com outras crianças e com os adultos, o que vai potencializar novas interações. Nas situações de troca, podem desenvolver os conhecimentos e recursos de que dispõem, confrontando-os e reformulando-os.

Segundo Wallon (1995, apud GALVÃO) o desenvolvimento infantil é um processo pontuado por conflito. Conflitos de origem exógena e endógena. Os conflitos de origem exógenos são aqueles que as crianças mantêm com os adultos e a cultura e contexto na qual estão inseridas. E os de natureza endógena estão relacionados com efeitos da maturação nervosa. Estes conflitos acabam por provocar desordem nas formas de conduta já estabelecidas na relação com o meio.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aprendizagem da criança se desenvolve de forma lenta ou seja se dá pela vida toda, e muito importante o acompanhamento dos pais de maneira e interagir junto com a criança e família, esse processo de certa forma a criança aprende , os pais, e o professor.

O conhecimento sobre o que o mundo traduz é para vida toda diante da inovação e mudanças que será para sempre e o tempo todo.

Segundo Oliveira(2001) o professor tem o papel explicito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente. O único bom ensino, afirma Vygotsky, é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola demonstração, assistência, fornecimento de pistas, instruções – são fundamentais na promoção do bom ensino. Isto é, a criança não tem condições de percorrer, sozinha, o caminho do aprendizado. A intervenção de outras pessoas- que, no caso específico da escola, são o professor e as demais crianças- é fundamental para a promoção do desenvolvimento do individuo.

O desenvolvimento cognitivo ocorre à vida toda, até o fim de nossos dias, aonde os conhecimentos vão se acumulando e transformando.

A criança aprende através da simplicidade envolvendo um universo de realizações e complementos que ajudam tanto no aprendizado quanto no desenvolvimento. A relação entre escola e brincar o Referencial Curricular Nacional (Brasil, 1998, p.6) aponta: Metas de qualidade para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos a infância são reconhecidos. Visa, também contribuir para que possa realizar, nas instituições, o objetivo socializador, dessa etapa educacional, em ambientes que propiciem o acesso e a ampliação pelas crianças , dos conhecimentos da realidade social e cultural.