TEÓRICOS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

ELAINE CARLA ALVES

Resumo:

O brincar na Educação Infantil como instrumento para o processo de aquisição de conhecimento, aprendizagem e protagonismo infantil. O lúdico compreendido como instrumento que proporciona criatividade, seja livre ou dirigido, que contribui para o desenvolvimento da criança através da Educação Infantil. Utilizamos a pesquisa bibliográfica para aprofundarmos o estudo sobre o brincar sobre os teóricos da Educação Infantil.

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil. Legislação.

Abstract: Playing in Early Childhood Education as an instrument for the process of acquiring knowledge, learning and child protagonism. The ludic understood as an instrument that provides creativity, whether free or directed, which contributes to the development of the child through Early Childhood Education. We used the bibliographical research to deepen the study about playing on the theoreticians of Early Childhood Education.

Keywords: Play. Child education. Legislation.

INTRODUÇÃO

Evidenciar como o lúdico, jogos e brincadeiras são elementos

importantes na Educação Infantil, etapa na qual o ser humano desenvolve muitas de suas potencialidades, o brincar é intrínseco as crianças conforme os teóricos: Vygotsky (1998), Piaget (1988), Kamii e Devries (1991), Kishimoto (1994, 1997,2003), Wajskop (1995) entre outros. Estes autores apresentam o consenso de que a criança aprende ao brincar, pois promove a curiosidade, autoconfiança, linguagem, atenção, concentração.

Estes autores analisam que os jogos não se constituem apenas em

uma forma de entretenimento, na qual crianças gastam energia, mas sim, em meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento e o protagonismo infantil.

Pensar na utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil é

de fundamental importância para o desenvolvimento das crianças, pois é um facilitador no processo ensino aprendizagem.

Pretendemos evidenciar a importância da contribuição dos jogos e

brincadeiras para o ensino e que o professor pode fazer uso deles de modo a promover o desenvolvimento de habilidades.

A questão a ser evidenciada é a construção de aprendizagem por

meio do brincar, pensando nos jogos e brincadeiras. Como hipótese a questão do brincar por meio da participação ativa da criança e da natureza lúdica e prazerosa inerentes a diferentes tipos de jogos e brincadeiras.

A Educação Infantil deve respeitar as emoções de cada criança,

sabendo orientá-las no decorrer de sua aprendizagem e ao abrir possibilidades de diversos momentos para que seu protagonismo conduza ao pensar e ao criar, com o nós mediadores deste processo educativo podemos estimular a curiosidade de aprender e a compreensão a partir de erros, viabilizando a criação de conceitos significativos, tornando-se, assim, autônomos e críticos.

O objetivo desta monografia é analisar o brincar, os jogos e

brincadeiras como possibilidade de ampliação do protagonismo nas crianças da Educação Infantil.

TEÓRICOS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Jogos e brincadeiras podem contribuir para a formação e aquisição

de novas ideias ou conhecimentos no processo de ensino aprendizagem significativa para as crianças pequenas nas quais elas são protagonistas nas situações propostas pelo lúdico.

A criança ao brincar e jogar se comunica, faz e elabora ações,

constrói sua forma de pensar, desenvolvem e aprendem habilidades, sentimentos, pensamentos também, adquirem conceitos como: respeito mútuo, compartilhar, cria estratégias para situações-problema e raciocínio.

Segundo (Kamii e Devries 1991, p. 37) o lúdico é prazeroso, e um

dos seus papéis é o de "ampliar o domínio da criança sobre as ferramentas que poderá utilizar na resolução de problemas e de novas aprendizagens".

Para esta autora o brincar é desenvolver atitudes favoráveis à

aprendizagem do ponto de vista cognitivo e social. Brincar requer organização e planejamento, respeito às regras, atenção e antecipação das ações, aspectos fundamentais o mediador deve fazer a intervenção e acompanhar os jogos propor desafios, reflexão colaborar com as crianças para que percebam que brincar é importante. O brincar através das diversas brincadeiras e jogos pode interessar à criança e constituir um rico contexto, por meio de intervenções, observações e formulação de propostas, que podem conduzir a criança a desenvolver habilidades que ela ainda não conhecia como a construção de regras que é um processo lento e gradual por exemplo. O brincar também, apresenta-se em caráter coletivo, os jogos e as brincadeiras permitem que o grupo se estruture e que as crianças estabeleçam relações ricas de troca, aprendam a esperar sua vez, acostume-se a lidar com regras, conscientizando de que podem ganhar ou perder.

Para Kamii e Devries (1991), em "Jogos em grupo na educação

infantil", evidencia, que o professor deve propor regras ao invés de impô-las, impedindo, assim, que as crianças elaborem e assim, construam aprendizagens.

Segundo elas o jogo é usado tanto para se referir a uma atividade

individual das crianças, na construção com blocos, como as atividades em grupos de canto ou dança. Para se ter o caráter de jogo, deve haver intenções opostas e regras. O jogo contém oposições, ações, elaborações de estratégias.

Já para Kishimoto (1997 p. 22) o brincar deve ser interessante e

desafiador e para que seja útil no processo de aprendizagem, é necessário que seja interessante e desafiador para que as crianças, também, que permita se autoavaliar quanto a seu desempenho, participar ativamente. O brincar deve também ser desafiante o professor deve considerar os desafios e o que podem construir um trabalho cada vez mais significante e equilibrado com jogos e brincadeiras relevantes para o desenvolvimento das crianças. Pois, permite que as próprias crianças avaliem o resultado de suas ações, a participação depende de seu nível de desenvolvimento.

Segundo Piaget (1988), o jogo pode propiciar o desenvolvimento

de habilidades que favorecem a construção de estratégias eficientes para a resolução de problemas.

Ao pensarmos em crianças temos que ter em mente que são

questionadoras, estão sempre querendo saber o porquê e para quê dos conteúdos para solucionar questões como esta devemos nos preocupar em saber o que e como ensinar.

Para Kishimoto (2003), em "Jogo, brinquedo, brincadeira e a

educação", ela define jogo como não sendo uma tarefa fácil. Quais elementos caracterizam os jogos? Cada jogo tem suas regras, estratégias do adversário, ou seja, cada tipo de jogo tem seu conceito e suas definições.

Conforme sua definição o jogo pode ser ou não ser depende da

cultura na qual está inserido, dos significados e suas atribuições pois, são múltiplas atribuições para uma proposição concreta.

Importa esclarecer que os termos jogo, brinquedo e brincadeira em

nossa cultura são muito parecidos. O brinquedo pode ser representado pela ausência de regras, objetos manipuláveis, que podem ser o brinquedo em si ou ser representado por objetos não estruturados. Já a brincadeira caracteriza-se pela ação lúdica, portanto o brinquedo e brincadeira interagem-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo, o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens aproximando da realidade o faz de conta, a representação do dia a dia, da natureza e das vivencias substituindo a realidade pelo imaginário. O jogo tem como característica as regras, que coordenam a brincadeira que ocorre em tempo, espaço e sequencia. Pode ser caracterizado como recreação, educativo, pedagógico, entre outros.

Ao brincar as crianças simplesmente brincam, sem se preocupar

se estão aprendendo, importar-se com este ato de aprendizagem é função do mediador, elas pensam em diversão, em prazer, e não percebem como o adulto a aquisição de conhecimento e de habilidades. No ambiente escolar o jogo atribui-se para desenvolver habilidades, ações e objetivos.

Brincar na Educação Infantil favorece as crianças a possibilidade

de construir uma identidade autônoma, cooperativa, criativa e ser protagonista de sua aprendizagem. O lúdico abrange a criatividade, o mundo imaginário pois, o brinquedo proporciona a mediação entre o real e o imaginário (Vygotsky, 1988).

Conforme Piaget (1988, p.81):

Conquanto seja fácil perceber que as crianças brincam por prazer, é muito mais difícil para as pessoas verem que as crianças brincam para dominar angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados (1988, p.81).

O brincar colabora com a fantasia, experimentação, interação entre

outras descobertas possíveis já o brinquedo apresenta-se com função e significados diferentes no decorrer da vida da criança pode oportunizar avanços afetivos e cognitivos.

Segundo as concepções de Piaget e as contribuições que seus

estudos trouxeram para Educação Infantil, a partir das observações sobre o desenvolvimento da criança.

De acordo com Piaget o conhecimento não pode ser concebido

como algo predeterminado desde o nascimento, nem como simples registro de percepções e informações. O conhecimento é consequência das ações e das interações do sujeito com o objeto de conhecimento, seja do mundo físico ou da cultura. É uma construção que vai sendo elaborada desde a infância, que se classificam em fases e que são necessárias para o desenvolvimento e aprendizado da criança.

Conforme Kishimoto (1997) Piaget em sua teoria através de seus

estudos percebeu que o conhecimento evolui progressivamente por meio de estruturas de raciocínio que, substituem uma ás outras através de estágios. Isto significa que a lógica e formas de pensar de uma criança são completamente diferentes da lógica adulta.

Para a criança a brincadeira é uma forma de exercitar a sua

imaginação, se relacionando de acordo com seu interesse e suas necessidades junto à realidade de um mundo que pouco conhecem. Através da brincadeiras a criança reflete, organiza, constrói, destrói, e reconstrói seu universo.

Ao observarmos uma criança brincando, se olharmos com cuidado,

podemos compreender a forma na qual ela constrói seu mundo, e o que ela trás da realidade para este mundo, brincando a criança se expressa, deixam transparecer o que sentem naquele determinado momento. Ou seja, expressam exteriorizando aquilo que teriam dificuldade de colocar com palavras.

A importância do brincar e da brincadeira, deve ser clara, pois as

brincadeiras que serão oferecidas devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que esta criança se encontra. Desta forma a disponibilização de espaço adequado e materiais são relevantes, o professor neste contexto apresenta-se como mediador.

Desenvolver atividades lúdicas direcionadas para a Educação Infantil não é uma tarefa fácil, pois devemos considerar que as crianças pequenas ainda estão em desenvolvimento, por isso um olhar mais apurado do professor respeitando a fase em que esta criança se encontra é muito importante.

Piaget classifica as fases de desenvolvimento em quatro estágios

de evolução mental, cada estágio é um período em que o pensamento e o comportamento infantil caracteriza-se por uma forma específica de conhecimento e raciocínio. Esses quatro estágios são:

- Sensório motor (0 a 2 anos): A partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. A inteligência é prática. As noções de espaço e tempo são construídas pela ação. O contato com o meio é direto e imediato, sem representações ou pensamentos.

- Pré – operatório (2 a 7anos): Também chamado de estágio da Inteligência simbólica. Caracteriza-se, principalmente, pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior (sensório motor). A criança deste estágio, é egocêntrica, centrada em si mesma, e não consegue se colocar, abstratamente, no lugar do outro. Não aceita a ideia do acaso e tudo deve ter uma explicação (é a fase dos "por quês").

- Operatório Concreto (7 a 11 anos): A criança desenvolve noções de tempo, espaço velocidade, ordem e causalidade já sendo capaz de relacionar diferentes aspectos e abstrair dados da realidade. Não se limita a uma representação imediata, mas ainda depende do mundo concreto para chegar à abstração. Isso desenvolve a capacidade de representar uma ação no sentido inverso anterior, anulando a transformação observada.

- Operatório Formal (12 anos em diante): A representação agora permite a abstração total. A criança não se limita mais a representação imediata nem somente às relações previamente existentes, mas é capaz de pensar em todas as relações possíveis logicamente buscando soluções a partir de hipóteses e não apenas pela observação da realidade. Para Piaget as brincadeiras e jogos infantis exercem um papel de

simples diversão, pois possibilitam a aprendizagem para a criança desenvolver diversas habilidades, além do enriquecimento

intelectual.

Para Piaget, a criança não é ativa e nem passiva, mas interativa,

interagindo socialmente buscando informações, aprendem as regras dos jogos resultando no engajamento individual de soluções de problemas.

Segundo Piaget, quando a criança brinca assimila o real, e desta

adapta-se ao mundo social dos adultos, desenvolvendo uma linguagem própria que vai de encontro ao seu interesse. Desta forma ao brincar a criança experimenta diversas situações aprendendo a conviver com o outro. A brincadeira é um fator fundamental ao desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, sendo um agente facilitador para que está estabeleça vínculos sociais com seus semelhantes. Ao examinar características das brincadeiras infantis, percebe-se que cada criança tem o seu papel definido e se estrutura em situação imaginaria.

A brincadeira, ampliar o processo de aprendizagem motiva o

desenvolvimento da criança enquanto indivíduo, e a construção do conhecimento, porém deve ser uma atividade fundamental para a prática pedagógica:

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem as incertezas do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico (KISHIMOTO, 1994, p.14).

Segundo Vygotsky (1988), a criança não tem consciência das

motivações do brinquedo, do jogo, tão pouco da sua intencionalidade são as inter-relações entre as crianças, que ampliam novas aprendizagens. É o que ele chama de zona de desenvolvimento proximal (ZDP), ou seja, através da interação com outras crianças ou indivíduos mais experientes, o que ela não teria condições de realizar sozinha.

A brincadeira socializa a criança, sua diversidade de formas e

funções que o brincar assume na infância, na cultura. Segundo Wajskop (1999, p. 19), nos primórdios da educação grego romana, conforme as ideias de Platão e Aristóteles, o brinquedo já era utilizado na educação:

Platão não só comentava sobre a importância de aprender brincando, como também sugeria para a educação das crianças pequenas, o uso de jogos que imitassem atividades sérias preparando-as para a vida. Não se discutia o uso do jogo como recurso para o ensino eram destinados ao preparo físico da criança voltando-se para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos, e a influência na cultura física, a formação estética e espiritual. No entanto, somente com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças (WAJSKOP, 1999 p.19).

O lúdico é lazer, conhecimento, colabora significativamente para

ações educativas, amplia o processo de desenvolvimento e aprendizagem, papéis sociais e compreensão das relações afetivas segundo Brougère (1997):

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por esta imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, por tanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente, para se adaptar a suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar". (BROUGÈRE 1997, p 97 - 98).

O jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança

realiza, constrói e se apropria de conhecimentos o brincar pode ser utilizado no processo educativo como forma de aprendizagem, conhecimento e protagonismo, para Vygotsky (1998), a aprendizagem precede o

desenvolvimento, conforme esta linha de pensamento a educação infantil é à base da construção de conhecimento e aprendizagem.

Vygotsky (1998) evidencia a criança como um ser social, afetivo e

cognitivo, e por consequência a educação infantil é o local fora do âmbito familiar que o e do educando se socializa na qual o educador é o mediador. Brincar no ambiente escolar tem normas que regulam as ações pessoais e interações entre o meio, e os outros parceiros. Há a mediação institucional para jogos e brincadeiras. O brincar é lúdico seja em qualquer ambiente e se não for descaracteriza-se, deve ser visto e pensado como constituição do próprio indivíduo, enquanto desenvolvimento da criança e construção do conhecimento, elas mantêm as regras de

comportamento mesmo quando estas não estejam sendo exigidas entre si.

Segundo os teóricos Piaget, Vygotsky e Wallon crianças aprendem

através da relação com outros indivíduos, com objetos e com o meio explorando, experimentando, vivenciando, construindo por meio de trocas e interações desenvolvendo assim, autoestima, protagonismo, afetividade, raciocínio, o pensamento e a linguagem.

Segundo Kishimoto (2002), os jogos desde o século XVI estão

inseridos na prática pedagógica, visando à aquisição de conhecimentos com atuação na educação infantil:

Entretanto, nos processo de expansão, a pré-escola acabou cerceando o jogo livre proposto inicialmente por Froebel e criou condições para o aparecimento dos jogos didáticos e educativos, com finalidades definidas. O processo gradual de escolarização acabou dando uma nova forma ao jogo pré-escolar; um jogo aliado ao trabalho escolar, um jogo que visa à aquisição de aprendizagens específicas, definidas a priori, tais como forma, cor, números, além de comportamentos mais amplos e complexos como cooperação, socialização, autonomia entre outros. (Kishimoto 2002, p. 27 e 28)

Kishimoto (2002) salienta a contribuição de Froebel quando institui

nos jardins de infância a utilização de brincadeiras e brinquedos, atividades livres e orientadas, intercaladas por movimentos e músicas, todos estes aparecendo como suporte da ação docente destinados à apropriação de habilidades e conhecimentos.

Estes teóricos citados são base da educação infantil para

compreendermos a questão do brincar nesta modalidade educativa como promovedor do desenvolvimento. Segundo Kishimoto (2002) o brinquedo surge nas escolas como:

Os brinquedos ficam expostos como decoração e não servem de suporte ao desenvolvimento motor da criança. Móbiles são pendurados no alto, nas paredes, distantes do olhar e da mão da criança. Enfim o uso do brinquedo destina-se a decoração da sala, e não como suporte de brincadeira ou de estímulo para a exploração do ambiente. A falta de hábito em observar os efeitos do uso de brinquedos e brincadeiras impede profissionais de creches de compreenderem a necessidade de selecionálos e adequá-los com interesses e nível de desenvolvimento das crianças (Kishimoto, 2002, p. 34).

Percebemos que o brinquedo é visto como objeto sem valor lúdico,

perdendo seu real significado que é favorecer a interação, a representação e a criação da criança. O educador é mediador e deve propiciar oportunidades para as crianças brincar, ambiente de atividades prazerosas, lúdicas, educativas e sociais. O que não pode acontecer com o brincar na educação infantil é perder seu valor de lúdico e prazeroso dando espaço a ações pedagógicas.

Segundo Kishimoto o jogo a partir do século XIX passa a ter valor

educativo com as contribuições de Froebel para ele o jogo livre como forma do desenvolvimento infantil, mas não descarta o jogo como o material educativo para auxiliar na aquisição do conhecimento.

Para esta autora o jogo pedagógico/ educativo deve ser planejado

adequadamente sendo livre ou direcionado, sem perder a função lúdica, a manipulação, a relação da criança com o objeto, do ambiente entre outros.

Cabe ao mediador fazer os critérios de acordo e com suas crianças

para que sejam protagonistas de suas ações ao brincar assim, consegue obter bons resultados de acordo com as metodologias planejadas. Importa ressaltar que ao brincar a criança pensa e se organiza para aprender, ao brincar livre a criança cria, escolhe e organiza seus brinquedos, lidando com o mundo à sua maneira. Para Almeida (2003, p.37 e 38):

“O brinquedo faz parte da vida da criança, simboliza a relação pensamento ação e torna possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e faz parte da vontade de crescer e desenvolver-se. Ao brincar com as bonecas a criança descarrega seus sentimentos, exprime suas necessidades de afeto. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento.”

A importância do brincar com o intuito de desenvolver habilidades,

interagir, é fundamental a criança aprende melhor brincando os conteúdos podem ser ensinados e aprendidos se a finalidade for didático-pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral, o que deve haver são momentos de brincar li-

vre e dirigido.

A educação infantil deve ser um momento educativo de

brincadeiras e jogos (livres ou dirigidos) de atividades que significativas para a criança, que estimule pensamento, criatividade e acima de tudo despertem o imaginário infantil:

"Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica do jogo subsidia o desenvolvimento integral da criança" (Kishimoto, 2003).

Na educação infantil quando disponibilizamos objetos, materiais

diversos nos mais variados espaços estamos proporcionando a criança sua autonomia, seu protagonismo, desta forma ela se expressa, desenvolve habilidades intrínsecas ao lúdico.

Os brinquedos constituem-se hoje em objetos privilegiados da educação das crianças, desde que inseridos numa proposta educativa que se baseia na atividade e na interação delas, tendo significado quando utilizados pelas crianças para brincar. (Wajskop, 2007, p. 41).

Os brinquedos são objetos mediadores das brincadeiras, o

professor deve selecionar conforme a faixa etária, ser desafiadores, selecionados criteriosamente para qual finalidade será utilizado como recurso didático de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.

O brinquedo também é um recurso no processo de ensino

aprendizagem, que deve ser preservado no caráter lúdico como afirma Kishimoto (2003):

Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral do jogo educativo. (Kishimoto, 2003).

Na educação infantil como em toda educação deve haver bom

senso e equilíbrio entre o brincar livre e o dirigido, ambos são necessários para o desenvolvimento da criança.

O livre tem o intuito de favorecer a descoberta, a criatividade e a

autonomia da criança, o dirigido com a mediação do professor possibilita que a criança aprenda a partir do conhecimento que ela ainda adquiriu lembramos aqui do conceito de ZDP no qual Vygotsky evidencia, o papel do professor nesta ação é o de evidenciar de forma simples como o jogo se desenvolve, exemplificar como proceder na brincadeira, organizar materiais e espaço, porém a criança quem escolhe como agir para resolver as questões envolvidas na atividade lúdica.

O desenvolvimento humano, o aprendizado e as relações entre

desenvolvimento e aprendizado são temas abordados por Vygotsky. Ele a atividade infantil e seu desenvolvimento por meio do uso do brinquedo.

Segundo Vygotsky (1998), para entendermos o desenvolvimento

da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação. O seu avanço está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos. A criança satisfaz certas necessidades no brinquedo, mas essas necessidades vão evoluindo no decorrer do desenvolvimento. Assim, como as necessidades das crianças vão mudando, é fundamental conhecê-las para compreender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade.

Segundo Oliveira (1995), o comportamento de crianças pequenas

é fortemente determinado pelas características das situações concretas em que se encontram.

Conforme Vygotsky (1998) conclui que o brinquedo surge dessas

necessidades não realizáveis de imediato. Eles são construídos quando a criança começa a experimentar tendências não realizáveis: para resolver a tensão gerada pela não realização de seu desejo, a criança envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde seus anseios podem ser realizados no momento em que quiser. Esse mundo é o brincar. Entra em cena a imaginação, a qual é um processo psicológico novo para a criança.

Para Vygotsky (1998), a imaginação surge originalmente da ação. É possível concluir que não existe brinquedo sem regras, mesmo que não sejam as regras estabelecidas; o brincar está envolvido em regras da sociedade. O papel que a criança representa e a relação dela com o objeto sempre derivarão das regras.

Conforme Vygotsky (1998, p. 126), "é no brinquedo que a criança

aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, depen-

dendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos".

Para ele a criança se torna menos dependente da sua percepção

e da situação que a afeta de imediato, passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação: "a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê" (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

No brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de

uma palavra) de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Oliveira (1995) afirma que, na situação imaginária constituída na brincadeira, a criança define a atividade por meio do significado do brinquedo. As concepções de Vygotsky evidenciam que a criança se relaciona com o significado em questão, com a ideia, e não com o objeto concreto que está ao seu alcance. O brinquedo fornece, assim, uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e as suas ações com significados.

Vygotsky (1998) fala ainda que a criança experimenta a

subordinação às regras ao renunciar a algo que deseja, e é essa renuncia de agir sob impulsos imediatos que mediará o alcance do prazer na brincadeira:

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130)

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na

criança. Oliveira (1995) esclarece que essa zona de desenvolvimento proximal é um domínio psicológico em constante transformação, refere-se ao caminho de amadurecimento de suas funções, ou seja, ações que, hoje, a criança desempenha com a ajuda de alguém conseguirá, amanhã, fazer sozinha.

Assim, o brincar vai despertar aprendizagens que se

desenvolverão e se tornarão parte das funções psicológicas consolidadas do indivíduo.

Vygotsky (1998, p. 137) afirma: "A essência do brinquedo é a

criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais".

Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança.

Para Vygotsky (1988), aprendizado e desenvolvimento estão inter-

relacionados desde o primeiro dia de vida. Assim, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências.

Vygotsky enfatiza no processo sócio histórico, a ideia de

aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. "(...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social". (OLIVEIRA, 1995, p. 57).

Para Oliveira (1995) Vygotsky, postula que o aprendizado é um

aspecto necessário para o desenvolvimento das funções psicológicas, as quais são organizadas pela cultura e, assim, caracterizam-se como especificamente humanas. Há o percurso natural do desenvolvimento definido pela maturação humana, mas é o aprendizado junto ao contato do individuo com um ambiente cultural que possibilita o acontecer dos processos psicológicos internos. O desenvolvimento da pessoa está extremamente ligado a sua relação com o ambiente sócio cultural e só irá vingar se tiver o contato e o suporte de outros indivíduos de sua espécie.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança nesse

processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá desenvolvimento cognitivo e irá proporcionar, também, fácil interação com pessoas, as quais contribuirão para o conhecimento.

Dessa forma, é imprescindível a utilização de brincadeiras no fazer

pedagógico, o brincar deve ser um dos eixos da organização escolar: a sala de aula fica mais enriquecida de desenvolvimento motor, intelectual e criativo da criança.

Vygotsky (1998) salienta que o papel do brinquedo, refere-se

especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

Segundo Wajskop (1995, p.25):

A criança desenvolve-se 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 um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos alunos.

É no ambiente da Educação Infantil que o brincar em uma

comunidade onde diferentes protagonistas interagem de maneira que sempre há troca de saberes. Assim, a convivência entre professores, alunos, pais e funcionários proporciona experiências inigualáveis para a vida dessas pessoas.

Segundo Wajskop (1995, p.26):

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 exatamente 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Evidenciamos a importância do brincar e contribuição para o

protagonismo, desenvolvimento da criança na Educação Infantil.

Consideramos o brincar livre e o dirigido como formas de

aprendizagem, aquisição de cultura, como mediadores do processo de ensino e aprendizagem importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, psicológico e social da criança na educação infantil.

O professor é o mediador da aprendizagem seja nas brincadeiras,

jogos e brinquedos agir sempre como um oportunizador de aprendizagens.

Verificamos que o brincar sempre esteve presente na vida dos

seres humanos, pois se trata de uma atividade necessária, já que permite a expressão de sentimentos.

Os autores evidenciaram a pertinência do lúdico para a criança,

comprovando que os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do processo de formação do ser humano. Tal evidência justifica atividade lúdica e sua fundamental importância para o protagonismo da criança.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a

ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência da educação infantil.

Acreditamos que o lúdico é pertinente para contribuir para o ensino

e aprendizagem. Assim, o lúdico compreendido como brinquedo que proporciona a criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como importante instrumento de aprendizagem, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Vislumbramos com os estudos teóricos, os objetivos desta

pesquisa, pois se obteve inúmeras informações sobre a contribuição do lúdico, não somente no processo de aprendizagem da criança, mas na própria formação do sujeito.

Cabe ao professor, em seu papel de mediador, proporcionar o

desafios que desenvolvam em sua totalidade e o lúdico, junto com o imaginário, oferecem caminhos amplos para o desenvolvimento das crianças tornando-as mais críticas, autônomas, criativas, através de um aprendizado com significação.

Ressaltamos que os jogos e brincadeiras contribuem positivamente

para que a criança obtenha sucesso na busca por novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2003.

BRASIL. Constituição da República Federativa do. Imprensa Oficial do Estado S.A. IMESP, 1988.

._____. Lei N.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação e dá outras providências. Brasília, D.F., 1996.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação

Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília,

DF: MEC/SEF, 1998. V.1

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

_____. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação; 7ºed. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KAMMI, C, DEVRIES, R. Piaget para a educação pré-escolar Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

OLIVEIRA, M. K. de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico. 3. Ed. São Paulo: Scipione, 1995.

PIAGET, J. A Formação do Símbolo da Criança. Rio de Janeiro: Zahar. 1988.

VYGOTSKY, L. S. Et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998.

WAJSKOP, G.. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.