

O VALOR DO BRINCAR: APRENDIZAGEM LÚDICA E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE VALUE OF PLAYING: THE LUDIC LEARNING AND DEVELOPMENT ON CHILDREN'S EDUCATION

Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares 1
Antônia Dalva França-Carvalho 2
Ednardo Monteiro Gonzaga do Monti 3

Resumo: Este trabalho descreve uma pesquisa sobre o valor do brincar para a aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil. A pretensão foi refletir sobre o lúdico e a socialização infantil; estabelecer relações entre práticas lúdicas e aprendizagens atitudinais infantis e caracterizar jogos enquanto prática lúdica no contexto escolar. A natureza do estudo é qualitativa, tipo estudo de caso, sendo o campo empírico uma escola da educação infantil da rede privada de ensino e os colaboradores cinco professoras. As técnicas de produção de dados foram o questionário e a entrevista semiestruturada. Os dados foram analisados em seu conteúdo com o apoio da hermenêutica. Os resultados evidenciam que a prática pedagógica do brincar imprime ao processo educativo sua característica lúdica valorosa neste nível de ensino, uma vez que promove o interesse do aluno, a criatividade, fomentando o imaginário, a socialização, a afetividade e a cognição infantil, possibilitando o desenvolvimento multidimensional na infância.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Ensino-Aprendizagem. Brincar.

Abstract: This paper describes a research whose objective was to analyze the contributions of play to learning and development in early childhood education. Specifically, it intended to reflect on children's playfulness and socialization; establish the relationships between playful practices and children's attitudinal learning and characterize games as a possibility of playful practice in the school context. The study had a qualitative nature, case study type, being the empirical field a private school for early childhood education with five teachers as collaborators. The data production techniques were the questionnaire and the semi-structured interview. The data were analyzed in their content with the support of hermeneutics. The results show that the pedagogical practice of playing gives the teaching and learning process its valuable ludic characteristic at this level of education, since it promotes the student's interest, creativity, imagination, socialization, affection and child cognition, favoring multidimensional development in childhood.

Keywords: Playful. Infantile Education. Learning.

Doutora em Educação. Professora do Instituto Federal do Rio Grande do Norte. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5187018279016366>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6857-7947>.
E-mail: andrezza.tavares@ifrn.edu.br | 1

Doutora em Educação. Professora no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFPI. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2678561806213333>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9827-061X>.
E-mail: adalvac@uol.com.br | 2

Doutor em Educação. Professor no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFPI. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1728209127429787>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3513-3316>.
Email: ednardo@ufpi.edu.br | 3

Introdução

O conjunto de experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê, que constitui sua cultura lúdica. A criança adquire e constrói sua cultura lúdica brincando. O lúdico favorece a aquisição da capacidade de simbolização na infância. O desenvolvimento da criança é determinado em larga escala pela cultura lúdica. (VYGOTSKY, 2006). Esta origina-se das interações sociais, do contato direto ou indireto entre os sujeitos.

Nesse trabalho defendemos a ideia que a cultura lúdica, como toda cultura, é produto da interação social que lança suas raízes na interação entre a mãe e o bebê e que deve ser estimulada no ambiente escolar. Portanto, o lúdico é a válvula propulsora da infância dos seres humanos, fase em que a criança, espontaneamente, se dedica às aprendizagens com prazer. Neste sentido o brinquedo, assim como o ato de brincar são elementos indispensáveis para o desenvolvimento infantil. Assim como o brinquedo é um objeto, virtual ou físico, como o qual se realiza a ação do brincar, podendo este assumir sentidos metafóricos, “a brincadeira pode ser definida para denominar atividades lúdicas de modo geral, conforme observa o próprio termo brinquedo, cujo sentido remete à brincadeira ou jogo “ (CARVALHO; FRANÇA-CARVALHO, 2012, p. 09). Ambos têm o sentido de divertimento, de alegria, de satisfação, de aprendizagem e desenvolvimento e se opõem ao sentido de trabalho. No entanto, é de grande valor sobremodo na educação infantil, de tal modo que o brincar e os brinquedos são considerados coisas sérias, uma vez que se constituem mediadores de todo processo de desenvolvimento psicossocial da criança.

Quando se praticam experiências lúdicas em grupo o conhecimento se engrandece, já que a sociabilidade é agregada à vida da criança, surgindo assim os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo, isso significa que quando a criança tem acesso ao lúdico ela é favorecida na composição da sua personalidade e das suas faculdades mentais intelectuais.

Esse estudo que tem por objetivo analisar as contribuições do brincar para a aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil. Em outras palavras, analisa o inegável valor educativo que o brincar, ou a prática lúdica possui. Nossa ideia é refletir sobre o lúdico e a socialização infantil, estabelecendo relações entre práticas lúdicas e aprendizagens atitudinais infantis no contexto escolar.

Os resultados decorrem de uma pesquisa de natureza qualitativa tipo estudo de caso, cujos decorrentes de dados da pesquisa da pesquisa bibliográfica e da pesquisa de campo, onde realizamos entrevistas com cinco professoras de educação infantil, as quais, para garantia de sigilo, tiveram suas identidades batizadas com nome de astros (Sol, Lua, Terra, Vênus, Estrela) dada a relevância neste nível de ensino, cujo universo amplia o educar, para o cuidar, sendo intrínseco ao instruir

Se a abordagem qualitativa procura dar respostas a problemas particulares sobre uma realidade não mensurável porque “[...] ela trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes [...]” (MINAYO, 1994, p. 21-22), o estudo de caso, é [...] é um método de pesquisa empírica que conduz a uma análise compreensiva de uma unidade social significativa.” (MEKSENAS, 2011, p. 118-119). Sua importância incide na análise aprofundada do que foi encontrado está vinculado ao ambiente e a interpretação realizada pelos participantes da pesquisa. (ANDRÉ, 2008).

Essa condição de pesquisa privilegia o entendimento de que a compreensão ampla dos objetos privilegiado em nossa investigação requer nossa interpretação enquanto pesquisador, ou seja, a atribuição de um sentido que, para Bruner (2008) são reflexões sobre o objeto de interpretação que utilizamos com base em nossas concepções prévias influenciadas pela e pela linguagem para construir os significados. No entanto, o aspecto ontológico necessita ser superado para que no texto interpretado possa se enxergar o outro e os contextos. Por isso nossas inferências têm aporte na hermenêutica. (GADAMER, 2015).

Feitas estas considerações introdutórias o presente trabalho está organizado em quatro tópicos relativos à análise da importância da temática lúdica para a qualidade pedagógica das aprendizagens escolares na educação infantil e, por último, tecemos as considerações finais que apontando nossas perspectivas em relação às constatações evidenciadas ao longo deste estudo.

O lúdico e a socialização infantil

O lúdico é um dos recursos mais agradáveis, interessantes e atraentes para o auxílio da aprendizagem. A ludicidade é uma ferramenta pedagógica que pode ser estimulada desde a primeira infância até a vida adulta. Na escola, em casa e no trabalho existe espaço para a socialização das brincadeiras. Enfim, em qualquer situação em que se objetive aguçar o desenvolvimento integral ou parcial do indivíduo entendemos que o lúdico assume relevância nesse processo.

Na escola, é preciso reconhecer que o domínio do conteúdo e a didática aplicada às diversas faixas etárias são suportes relevantes para o êxito da aprendizagem lúdica. O lúdico é uma metodologia que pode ser adequada em qualquer atividade pedagógica. Tudo depende da criatividade do professor ou da professora. Pode ser: música, poesia, rimas, jogos e brinquedos, historinhas, contos, filmes, recortes, colagens, desenhos, pinturas, dramatização, artes e informática, entre outros. Portanto, o espaço da pré-escola deve ser um espaço de atividades lúdicas, pois, através destas o educando imagina, fantasia, cria. A brincadeira é uma situação de aprendizagem privilegiada, pois, através dela a criança pode alcançar níveis mais complexos proporcionado pela interação entre os pares, em situações imaginárias e pelas regras estabelecidas. (VYGOTSKY, 1998).

Através do lúdico as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e ir ascendendo, a partir da construção de sistemas de representação. Segundo a perspectiva sociohistórica, a brincadeira é uma atividade social específica e fundamental que garante a interação e a construção de conhecimentos.

Nesta perspectiva, a brincadeira tem um papel fundamental na escolaridade das crianças, pois, estas irão surgir a partir de diferentes histórias de vida. Brincar é sua forma de ser e estar no mundo. É na brincadeira que a criança encontra sentido para a sua vida escolar. Quando estimulada a brincar com liberdade terá grandes possibilidades de se transformar num adulto criativo. (VYGOTSKY, 1998). Segundo o autor as atividades lúdicas são a essência da infância, elas possibilitam fomentar a autoestima, a formação do auto-conceito positivo, o desenvolvimento integral da criança, o convívio social, a cultura e sua inserção na sociedade, forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reduz a agressividade.

Quando nos referimos à educação, sabemos que são muitos os desafios a serem enfrentados para que a aprendizagem lúdica possa ser considerada como geradora dos avanços científicos, em função da influência da Pedagogia tradicional. A maioria das instituições ainda é pautada em uma prática que considera a idéia do conhecimento-repetição sob uma ótica comportamentalista, tornando o conhecimento cristalizado e/ou espontaneísta e não como um saber historicamente produzido.

Neste aspecto, a escola lúdica é vista como um espaço onde pode-se divertir, onde tem-se tempo livre para pensar e estudar; ser um lócus de brincadeiras, brinquedos e jogos, ou seja, de atividades que fazem sentidos para a criança, pois, a uma vez que a escola é o meio em que por excelência ocorre a aprendizagem sistematizada. Portanto, o ato de brincar faz parte do processo de desenvolvimento infantil, não podendo ser visto como uma atividade complementar, supérflua ou até mesmo dispensável. Isso ocorre pois o brinquedo, o jogo, o lazer e o prazer marcam o encontro da criança com a aprendizagem. "A brincadeira pode ser entendida como um diálogo simbólico entre a criança e a realidade em que está inserida". (VYGOTSKI, 1986, p.112).

O brincar pedagógico: relacionando ações pedagógicas com as atitudes das crianças

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para descobrir e aprender, é isso que lhe garante a sobrevivência e a interação na sociedade como ser participativo, crítico e criativo.

Entendemos que os brinquedos e brincadeiras são tão fundamentais ao ser humano

como o alimento que lhe faz crescer. Vão além do divertimento. Servem como suporte para que a criança atinja o desenvolvimento socioemocional e cognitivo.

A criança brinca porque assim como nutrição, saúde, habitação e educação, brincar é uma necessidade básica, são vitais para o desenvolvimento infantil. Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar criar e inventar. Essas atividades lúdicas são mais significativas à medida que se desenvolve, inventando e construindo. Destaca Chateau (1987, p.14), que “uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”.

Brincando, o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita a imaginação, criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos.

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais. Winnicott (1975, p. 63), ao teorizar sobre o desenvolvimento infantil considera que

[...] o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaços próprios; um fazer que se constitui de experiências, culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos principais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros.

De fato, o brinquedo e o brincar possibilitam à criança a construção do diálogo interior e a satisfação de seus desejos em relação ao mundo exterior, como assevera Vygotsky (1998, p. 131):

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejo a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Desta maneira as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Rego (1995, p.82), acrescenta ao diálogo a lembrança de que o brinquedo colabora na construção de uma situação imaginária para satisfazer seus desejos não realizáveis, sendo esta a característica que define o brinquedo”

Isso significa que utilizar as brincadeiras na Educação Infantil favorece transportar para o campo do processo ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento. Por isso, defendemos que brincar não é apenas lazer, é coisa séria e que é, nessa fase, que está à base para seu desenvolvimento.

Dentre as principais aquisições apreendidas pelos alunos com as mediações lúdicas ou brincadeiras, destacamos as seguintes: 1. Curiosidade, refere-se à qualidade de curioso, desejar saber, desvendar, saber, ver, Indisciplina, gostar das coisas originais; 2. Capacidade de exploração, que é referente à atitude de desígnio humano no sentido de se emanar esforços para se estudar algum espaço ou material; 3. Potencial criativo que é a capacidade que o ser humano tem para produzir, transformar, agir sobre o ambiente a adequá-lo a suas necessidades. É a capacidade de criar. O fato de ter um potencial significa que todo ser humano será criativo ao ponto de gerar transformações importantes no meio. O potencial transforma-se em ação efetiva quando fatores diversos contribuem para gerar essa ação; 4. Prazer, pois brincar é uma fonte de felicidade que gera alegria, prazer e aprendizado, essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança; e, 5. Descoberta que significa “encontrar pela primeira vez”, “dar a conhecer” ou ainda “percorrer”.

Diante da elucidação dessas atitudes (curiosidade, potencial de exploração, criatividade, prazer e descoberta) adquiridas por meio da mediação lúdica pontuamos que a Educação Infantil é um período fundamental no desenvolvimento emocional e cognitivo da criança, implicando, de forma geral, no desenvolvimento de sua própria vida. Ela precisa brincar para

crescer, para haver um equilíbrio com o mundo.

O sentido pedagógico do jogo

Ao investigar sobre a aprendizagem lúdica, percebemos que o jogo se constitui em uma dimensão da ludicidade de importante apoio educativo. Para Piaget (1990), o lúdico permite às crianças enfrentarem as tarefas escolares em um sentido mais filosófico (reflexivo) do que científico (utilitário). A criança desde pequena age experimentando o mundo, explorando-o. Defensor da escola nova que propõe uma instituição promotora da superação do predomínio do conhecimento “científico” da escola tradicional que, por vezes, é abstrato e cansativo. O autor, defende a idéia da educação lúdica por meio da mediação pedagógica em que se utilizam jogos, sistematizando os jogos em três categorias. Os jogos de exercício, envolve o período sensorio-motor de 0 a 2 anos de idade. Neste período, a criança não tem capacidade de abstração; os jogos simbólicos envolvem o período pré-operatório, de 2 a 7 anos de idade; e os jogos de regras, envolvem crianças a partir de 7 anos de idade. Convém lembrar que tais delimitações etárias estão sujeitas a alterações, em função das diferenças individuais.

O jogo de exercício surge nos dois primeiros anos de vida, as ações da criança estão voltadas para a satisfação de suas necessidades e, num dado momento, para obtenção de prazer. Os atos de engatinhar, andar e falar, entre outros, são carregados de prazer para a criança. Piaget (1990) considera que a criança em idade pré-escolar ao realizar essa importante função desenvolve adequadamente a assimilação e a acomodação.

Os jogos simbólicos caracterizam a atividade lúdica própria do período de desenvolvimento pré-operatório. Sua principal característica consiste em ter forma de assimilação deformante. Piaget (1990) denomina deformante esta forma de assimilação, em razão da realidade física social ser assimilada pela criança por analogia: da forma como essa criança deseja e pode assimilar. Quanto mais a criança trabalha com jogos simbólicos, mais capacidade de assimilação, mesmo que deformante, ela vai ter.

Os jogos de regra são característicos do período de desenvolvimento das operações concretas e formais. É possível uma forma de assimilação recíproca, capacidade de colocar-se no lugar do outro, de forma afetiva. Características principais: regularidade, convenção, caráter coletivo, caráter competitivo, prazer funcional.

O jogo de regra herda dos jogos de exercícios a regularidade, ou seja, o como fazer, uma vez que o jogo de regras se realiza sempre do mesmo modo, até que se modifiquem as regras.

Uma outra característica é a convenção. O jogo de regra herda do jogo simbólico as convenções, o porquê, dado que as regras são combinadas arbitrariamente criadas pelo inventor do jogo.

O caráter coletivo é uma característica original (própria) do jogo de regra. Somente se pode jogar em função da jogada do outro (colocar-se no lugar do outro) por isso, a idéia de assimilação recíproca.

A importância do jogo de regras se faz extensivo a todas as construções de conhecimento da escola. O jogo infantil é uma atividade física, social, emocional e cognitiva que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Leontiev (1998) autor da teoria da brincadeira ou dos jogos infantis, entende que o jogo infantil, ou brincadeira de faz-de-conta, é, na verdade a forma inicial de brincadeiras para crianças e está relacionada ao seu imaginário. O autor denomina estes jogos de teatrinhos (ou jogo de enredo) nos quais a criança é a personagem central e desempenha um papel principal no brinquedo,

[...] assume certa função social generalizadas do adulto, muitas vezes, como função profissional, o zelador – que ausculta ou vacina; um homem da vassoura; um médico – que ausculta ou vacina; um oficial do exército – que dá ordens na guerra, assim por diante (LEONTEV, 1988, p. 132).

Nesta perspectiva a criança, por meio dos jogos reproduz as relações sociais e de desenvolve multidimensionalmente. E nisso incide a relevância para a educação infantil. Este aliás, este é um novo paradigma do jogo infantil, destacado por Brougère (1998), no qual valoriza a criança, sua espontaneidade, seu mundo imaginário e sua capacidade cognoscitiva, natural.

Acreditamos que o professor precisa ter segurança e clareza dos objetivos ao introduzir o jogo no processo ensino-aprendizagem, já que o jogo é um meio extraordinário para a formação da identidade e diferenciação pessoal. O professor precisa ser bastante cuidadoso e sensível para não reproduzir, através de seus valores, os papéis sexistas tradicionais. Desta forma deve possibilitar a inclusão de jogos de meninos e meninas, estimulando e favorecendo o crescimento e a identidade de ambos, sem reforçar estereótipos sociais.

Se para Piaget (1998) o jogo educativo é o advento de uma pedagogia da confiança para Vygotsky (1994) ele, quanto atividade brincadeira, consiste em um instrumento que fomenta o agir na esfera cognitiva, considerando-se as relações que a atividade brincar pode promover na criança.

Estes argumentos, por um lado implicam que a criança, deixada livre, não só vai se aplicar as suas atividades com muito mais energia, como vai escolher exercícios estreitamente relacionados com sua etapa de desenvolvimento. E por outro como que o professor pode estimular atividades que possam favorecer, como mediador, pode proporcionar à criança realizar jogos educativos de modo que ela se torne o próprio agente de sua educação.

As atividades lúdicas na escola de educação infantil

Posteriormente a revisão bibliográfica sobre o conceito e a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil, caminhamos no sentido de verificar as possibilidades pedagógicas alcançadas com a prática da brincadeira e do brinquedo, por meio de um estudo de caso em uma escola particular, na zona oeste de Natal-RN. A escolha pela escola decorre do fato de sua boa estrutura física, a prática de atividades lúdicas e a disponibilidade de recursos materiais para o desenvolvimento das atividades docentes, como brinquedos educativos, aparelhos de som para cada nível de ensino, duas televisões, dois DVDs e um vídeo cassete. Além disso, tem uma biblioteca, um miniteatro, fantoches e laboratório de ciências. Dados sua natureza privada, cobra pelos seus serviços prestados aos pais dos alunos com mensalidades que variam de acordo com o nível de ensino, atendendo assim as principais necessidades físicas, estruturais e pedagógicas da escola. Atende aos alunos de bairros adjacentes e da própria comunidade, os pais possuem poder aquisitivo médio e baixo, nos quais trabalham em diversas áreas como na educação, na saúde, no comércio e empregos públicos.

Os alunos são atendidos num ambiente físico coerente com a proposta pedagógica em educação lúdica, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais e com as normas prescritas pela legislação pertinente.

A escola oferece um excelente espaço livre para realização de atividades esportivas, permitindo assim uma boa integração e socialização entre as crianças. E os professores, os colaboradores desta reflexão significam o lúdico como delimitador do universo infantil, da interatividade, do trabalho coletivo, capaz de promover “a troca de criatividade colaboração, partilha, competição, aceitação de comportamentos recíprocos” (PROFESSORA SOL). Este sentido atribuído às atividades lúdicas desenvolvidas na escola e sua colaboração no processo de socialização das crianças, é arrematado pela Professora Vênus, quando afirma que o lúdico “ensina a criança a se tornar sociável.

Dentre as atividades lúdicas mais realizadas na escola pelos entrevistados foram mencionadas: história infantis, músicas, dramatizações, jogos, brinquedos e brincadeiras, jogos matemáticos, músicas e desenvolvimento de competições, jogo da memória, brincadeiras de rodas, amarelinhas, jogo de palavras, caça palavras, brincadeiras de faz de conta, quebra-cabeça, brincadeiras de roda, dentre outras, através das quais as professoras acreditam estar sempre instigando os alunos através da imaginação.

No que tange às ações pedagógicas lúdicas e suas respectivas aprendizagens atitudinais efetivadas na escola pesquisada, as professoras compreendem que o lúdico oportuniza as crianças a estabelecerem relações, de refletir sobre os assuntos e solucioná-los, despertando

o que “querer aprender, com entusiasmo, com prazer”, como assevera a professora Lua. De modo geral o lúdico estimula a criança promovendo, por um lado, o seu desenvolvimento psicomotor, por outro seu desenvolvimento cognitivo, e por outro seu desenvolvimento socio-afetivo, promovendo a descoberta de si e do outro, ou seja, construindo os conceitos de identidade e alteridade. E assim, possibilitam a criança compreender o mundo que a cerca. Fazendo a ponte entre o real e o imaginário de maneira coerente, como lembra a Professora Terra.

Como o jogo foi uma das brincadeiras mais citadas porque fazem com que a criança venha raciocinar as professoras admitiram ter cuidado de desenvolver atividades relativas aos jogos como exercício da cooperação nos alunos, em detrimento da competição. Nesta atividade, essencial para que as crianças aprendam a lidar com regras, desde cedo, quando vai ser realizadas elas estabelecem uma comunicação com as crianças antes de iniciar o jogo, mostrando as regras. A professora Terra, por exemplo, “demonstra e convence as crianças que todos têm potencial de criatividade e que cada um enriquecer do outro que somos todos a peça de um quebra cabeça”. A professora Sol procura conversar com o grupo antecipadamente, mostrando-lhes importância de competir, sem agressão. A ideia, assume a professora Lua, “é estimular os competidores a desenvolver o prazer de jogar e não somente ser um vencedor no jogo”.

Neste contexto, observamos o lúdico conduz a criança a interagir com o mundo, deixando fluir sua criatividade, organizando sua personalidade. Por meio da brincadeira as crianças analisadas pelos professores entrevistados, progrediram nos campos da fala, do pensamento, dos reflexos, da ordenação, da organização e da reconstrução, elaborando o mundo a sua maneira, dando sentido às coisas da vida, expressando suas fantasias, medos, sentimentos e os conhecimentos construídos a partir de experiências vividas.

E, nesta perspectiva, conclui-se que a escola de Educação Infantil deve ser um lugar que se prestigie o brincar no escopo de seu referencial pedagógico. Brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender, experimentar, relacionar, imaginar, expressar, compreender, negociar, transformar, ser. E, por esta razão, como lembram Carvalho e França -Carvalho, (2012, p.72) “o conhecimento do brinquedo e da brincadeira e de seu papel no desenvolvimento da criança é necessário na formação de profissionais da educação infantil”.

Considerações Finais

Ao longo deste trabalho mostramos os pressupostos centrais da ludicidade e do valor do brincar na educação infantil. Através do brinquedo e brincadeiras a criança pode desenvolver a imaginação, confiança, autoestima e a cooperação. O modo com a criança brinca revela seu mundo interior e isso permite a interação da criança com as outras crianças e a formação de sua personalidade.

Analisando concepções de postas pela literatura, pudemos observar que desde cedo, o desenvolvimento e aprendizagem estão presentes na criança através das interações com o meio físico e social. Portanto, a criança deve viver no mundo da brincadeira, sendo estimulada a se desenvolver em sua totalidade.

Estamos convictos de que a ludicidade proporciona um melhor comportamento às crianças, bem como, a socialização e diminuição do grau de egocentrismo. Outra convicção é que com atividades prazerosas é perfeitamente possível trabalhar conteúdos de forma interdisciplinar proporcionando a formação dos conceitos fundamentais para o cumprimento da função social escolar. Para isso é necessário que as Escolas de Educação Infantil dêem condições e promovam situações de acordo com as necessidades das crianças, oportunizando estimulação para o desenvolvimento integral da criança.

Neste sentido, é importante que o professor da educação infantil participe permanentemente de formações onde se possa discutir e redimensionar o brinquedo e o brincar como forma de manter a ludicidade como uma constante de seu trabalho educativo. E a escola pode promover, inclusive ciclos de estudos sobre jogos, brincadeiras, brinquedos, e ainda sobre a criança e o seu desenvolvimento, em um esforço coletivo para promoção de sua formação capaz de colaborar com a instituição de uma cultura lúdica na escola.

Efetivamente quando o professor compreende valor do brincar, ele conduz o processo de ensinar e aprender por meio da ludicidade, em razão da consciência da relação intrínseca

entre o lúdico e o desenvolvimento pleno da criança. Portanto, brincadeira na pré-escola é coisa séria, real; verdadeira como afirma Mario Quintada, “As crianças não brincam de brincar. Elas brincam de verdade”.

Referências

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional**. – Brasília: Liber Livro Editora, 3ª edição, 2008.

ALMEIDA, A. (Org.) **Textos & reflexões**: para o ensino da pré-escola e de 1º grau. Natal: Nordeste, 1998.

BAQUERO, Bruno. **Uma Vida para Seu Filho**: pais bons o bastante. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma Vida Para Seu Filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BRUCE, T. **Tempo do jogo na instrução adiantada da infância**. London: Hodder & Stoughton, 1991.

BROUGÈRE, G. **O brinquedo e a cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

BRUNER, J. **Actos de significado**. Coleção Ciências do Homem. Tradução Vanda Prazeres. Lisboa: Edições 70, 2008.

CARVALHO, Lina.; FRANÇA-CARVALHO, Antonia Dalva. **Brincadeira ou coisa séria?** discutindo o uso do brinquedo e o brincar. Teresina: EDUFPI, 2012.

CHIZZOTTI, A . A pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios. In. **Revista Portuguesa de Educação**. N. 16 (2). 2003. p. 221-236.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CORRÊA, Márcia Amaral. **As produções de texto na escola**: um caminho para o desenvolvimento cognitivo e moral do sujeito. Porto Alegre: Alcance, 2000.

FERNÁNDEZ, Alicia. **A Inteligência Aprisionada**. Porto Alegre: Artes Médicas , 1991.

FERNÁNDEZ, Alicia. **O Saber em Jogo**. Porto Alegre: Artes Médicas , 1991.

FONTANA, Roseli e CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

GADAMER, H. **Verdade e método I**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 15 ed. Trad. Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015.

HORN, M. G. S. **Sabores, Cores, sons, aromas**. A organização dos espaços na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira na pré-escola. In: VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem e desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Icone, 1998.

MEKSENAS, Paulo. **Pesquisa social e ação pedagógica**: conceitos, métodos e práticas. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 5ª ed. São Paulo-Rio de Janeiro: HUCITEC-ABRASCO, 1998

MURCIA, Juan Antônio Moreno (org.). **Aprendizagem através dos Jogos**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento & aprendizagem em Piaget e Vygotsky (a relevância do social)** – São Paulo: Plexus, 1994.

KAMII, C.. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1991.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

PIAGET, Jean. **A construção do real da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

REGO, M. **Brincar na pré-escola**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Questões de Nossa Época). p. 83.

RIZZO, M. **A prática educativa do lúdico: como ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. p. 91.

SANTOS, SANTA MARLI PIRES. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Edições Antídoto, 1998.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WALLON, Henri. **A evolução da criança**. 1.ed. Lisboa: Edições 70. 1995.

WEISS, P. **O desenvolvimento cognitivo atual**. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.

AS CRIANÇAS NÃO BRINCAM DE BRINCAR... Mario Quintana. Pensador, 2022. Disponível em, www.pensador.com//frase/NzkyMTc5/. Acesso em 31 jan. 2022.

Recebido em: 02 de dezembro de 2021.

Aceito em: 16 de dezembro de 2021.