

O brincar na educação infantil

Ana Rosa Nipper Ramos
Mara Eloisa Tresoldi
Mileni Souza Ecker Severo

Resumo: Este artigo tem como foco primordial apresentar, através de uma revisão da literatura, como o brincar vem sendo tratado no interior das escolas de educação infantil. A criança na atualidade é vista como sujeito de direitos. E um desses direitos é o de brincar, de ter espaço no seu dia a dia para a brincadeira e acesso a diferentes formas de brincar. Algumas crianças passam boa parte do seu dia na escola e esse ambiente deve estar adequado às suas necessidades, realizar atividades que respeitem a infância, além daquelas de necessidades básicas como: comer, dormir ou tomar banho. Brincar é um direito da criança, e, e pode ser considerado uma importante atividade para as crianças pequenas.

Palavras-chave: Criança; Brincar; Aprendizagem, Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

O fenômeno do brincar tem sido estudado muito, na atualidade, principalmente sobre sua importância no desenvolvimento da criança, e, em especial, na educação infantil. É importante entender quando falamos em brincar a relevância de um tempo no cotidiano das crianças destinado a um brincar de qualidade, em um espaço adequado, com materiais que estimulem a criatividade. A mediação de um adulto, de outras crianças, ou dos próprios objetos que fazem a diferença nas brincadeiras. Não basta deixar brincar, cabe aos adultos ampliar o olhar para as crianças, perceber suas necessidades e assim tentar entender e estimular o brincar.

É necessário, no período da infância, ser criança, ter tempo para brincar, socializar, olhar para o mundo com o olhar da criança, sem tantas pressões e responsabilidades. Algumas crianças passam boa parte do seu dia na escola e esse ambiente deve estar adequado às suas necessidades, realizar atividades que respeitem a infância, além daquelas de necessidades básicas como: comer, dormir ou tomar banho. Brincar é um direito da criança, e, e pode ser considerado uma importante atividade para as crianças pequenas, pois é através do brincar que a criança irá evoluir para o nível

de desenvolvimento seguinte. Brincar é preciso, e é por meio dele que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social.

A brincadeira, segundo Brougère (2001), supõe contexto social e cultural, sendo um processo de relações interindividuais de cultura. Mediante o ato de brincar, a criança explora o mundo e suas possibilidades, e se insere nele, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo assim suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas. Se o brincar é social, a criança não brinca sozinha, ela tem um brinquedo, um ambiente, uma história, um colega, um professor que media essa relação e que faz do brincar algo criativo e estimulante, ou seja, a forma como o brincar é mediado pelo contexto da escola é importante para que seja de qualidade e realmente ofereça a oportunidade de diferentes aprendizagens para a criança.

A partir dessas premissas, as instituições de educação infantil que respeitam os direitos e as necessidades das crianças não podem deixar de incluir o brincar em seu currículo, com planejamento, materiais adequados, espaço adequado e incentivo por parte da equipe diretiva e dos professores.

Como o brincar vem sendo tratado no interior das escolas de educação infantil, o incentivo, os espaços e as mediações que tem acontecido nessas instituições e a importância disso tudo para a aprendizagem e desenvolvimento da criança são os focos de discussão do presente texto.

2 SOBRE O BRINCAR

2.1 O QUE É BRINCAR?

Brincar não é um mero passatempo é a necessidade mais importante que se adquire desde que o ser humano nasce, pois é no ato de brincar que se possibilita a criança a atuar diretamente no ambiente social, durante a prática do brincar a criança desenvolve diversos aspectos entre eles o emocional, intelectual, social, criatividade, físico e mental.

Bazon (2009) lembra que as brincadeiras são importantes formas de expressão. Por meio da brincadeira, a criança se comunica e melhora sua linguagem, uma vez que necessita ser entendido para expressar seus desejos e suas vontades. O autor assevera que “O brincar configura-se como linguagem e meio de expressão na infância” (BAZON, 2009, p.42).

Quando se entende a importância da educação infantil como ambiente de desenvolvimento, compreende-se o valor do brincar e jogar na vida das crianças colocando essa ação como suporte para a aprendizagem infantil. Jogar e brincar são as ações importantes para que a criança possa se desenvolver de forma saudável, por esse motivo o profissional deve tomar consciência que toda atividade lúdica irá contribuir como uma preparação para uma adolescência tranquila, pois oferece recursos para expressar e comunicar seus sentimentos e convicções sobre visão de mundo. (OLIVEIRA, 2000, p. 8). Sobre essa questão, Santos (1997) afirma que “Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, [...] mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade [...]” (SANTOS, 1997 p. 11).

A criança quando brinca tem uma proximidade do mundo de forma ativa e também direta, por intermédio da fantasia e da linguagem. Nota-se como as crianças são atraídas por algumas brincadeiras antigas, mas também, o quanto são predispostas a modernizar em outras brincadeiras, sucessivamente de forma muito mais rápida que o adulto possa acompanhar. Se brincar constitui uma atividade paradoxal, é também um paradoxo querer defini-la com demasiado rigor (Ajuriaguerra e Marcelli, 1986, 175). Sobre esse aspecto, Winnicott (1976) esclarece que “é somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e somente sendo criativo pode descobrir seu eu.” (WINNICOTT, 1976, p.80).

2.2 O BRINCAR EM OUTROS TEMPOS

Antigamente, adultos e crianças conviviam no mesmo ambiente. Segundo Ariès (1981, p.94), toda a comunidade participava, sem discriminação de idade, dos jogos e o divertimento era um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos fazendo maior aproximação entre seus integrantes. Mas, aos poucos, essas atitudes de divertimento por meio de brincadeiras começam a serem vistas com outros olhos pela igreja e moralistas, pois eram comparadas aos prazeres carnais, ao vício e, conseqüentemente, ao azar.

Foram os humanistas do renascimento que identificaram nas brincadeiras as oportunidades educativas e começaram a usufruir disso. A partir daí as brincadeiras passam a ser cogitadas como forma de conservação da moralidade dos “mini adultos”, reprovando-se as brincadeiras consideradas “más” e propondo-se aquelas consideradas “boas”.

A valorização da infância é algo do mundo moderno e foi fundamentada na concepção idealista e protetora da criança que passa a ser vista como uma pessoa e não como um adulto em miniatura, fazendo uso de brinquedos e centrada na recreação. Iniciou-se a construção de métodos exclusivos para a educação infantil em casa ou em instituições específicas para tal fim.

No atual momento, por conta de falta de espaço e muitas vezes também pela segurança nas ruas, torna-se cada vez mais difícil o brincar em espaços amplos na vida das crianças. Em decorrência disso, muitas vezes o ambiente escolar é o único lugar que oferece a oportunidade do brincar, inclusive porque em casa, além de não terem essa oportunidade são influenciados pela mídia que apresenta novos brinquedos que surgem todos os dias, cheios de novidades, coloridos e com funções mais atrativas sendo substituídos por outros mais arrojados rapidamente. Diante do contato intenso com brinquedos eletrônicos muitas crianças deixam de brincar de forma criativa e coletiva. Há outras crianças, num meio economicamente mais favorecido, que têm rotinas exageradas com atividades programadas para o dia todo e todos os dias da semana, como, por exemplo, ballet, natação, inglês, judô, etc. Assim, não sobra tempo para brincar, restando somente espaço da escola. Com tantas obrigações e deveres em sua rotina, o tempo e o espaço de brincar e criar fica cada vez mais limitado, impossibilitando-as de se tornarem autônomas e de fazerem suas descobertas através das brincadeiras.

Sabemos que a vida em sociedade mudou, os pais com maior carga horária de trabalho, a insegurança nos espaços muito urbanizados e a violência em muitas formas fizeram com que houvesse mudanças na forma de brincar da criança, reduzindo as brincadeiras de rua e as possibilidades de relacionamento com seus pares. A infância, cada vez mais tecnológica, tem possibilitado o desenvolvimento de habilidades específicas e o brincar fica empobrecido

2.3 BRINCANDO LIVREMENTE

Atualmente, temos algumas escolas de educação infantil que ainda tem pensamentos ultrapassados, praticamente escolarizadas e cheias de conteúdos que não enaltecem o brincar como essência da infância, impossibilitando a mobilidade das crianças. Utilizam o brincar somente para atingir objetivos pré-determinados mesmo havendo inúmeros documentos legais que afirmam a importância da valorização do brincar livremente.

Para um brincar de qualidade é preciso garantir tempo e espaço qualificado e diversificado. Esse espaço precisa ser sempre uma novidade, cheio de novas oportunidades, deve ser criado,

recriado e enriquecido com diversidade de materiais para garantir interação, criatividade, atuação e invenção.

Deixar a criança aproveitar os momentos de brincadeira livre permite a ela manifestar o seu protagonismo, possibilitando, assim seu processo de ensino aprendizagem e não como mero ser decorativo. Permitir que atue como protagonista é muito importante e a postura do professor deve ser a de mediador que facilita o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, e não a de um instrutor que transmite conhecimento.

A brincadeira está ligada com a aprendizagem, mas é preciso cuidado, pois os momentos de brincadeiras livres não devem ser orientados com objetivos estabelecidos pelo adulto. O papel do adulto diante de um brincar livre deve ser o de observador com o intuito de compreender o processo de criação das crianças.

Uma aula lúdica desafia a criança e o professor e colocando-os como sujeitos em um processo pedagógico. A vontade de saber, a necessidade de participar e a alegria da conquista dominam todos os momentos desta aula. O professor e a criança desfrutam temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois o material necessário à atividade criativa é a própria realidade. Brougère (2001), discorre sobre isso expondo que a ausência de consequências faz com que o brincar seja um espaço sem risco, onde se pode experimentar, inventar, tentar alguma coisa sem risco de ser repreendido pelo real.

2.4 A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO BRINCAR

Fortuna (2003) assevera que a escolinha e a creche são lugares de brincar, enquanto a escola (os demais anos do ensino) é o lugar de estudar. Criança aprende brincando e, por esse motivo, é essencial utilizar brincadeiras como instrumento para trabalhar o lúdico, pois é a forma mais ampla de expressão da criança que proporciona a criatividade e desperta a imaginação.

Quando a criança está brincando tem a chance de substituir objetos reais como painéis, carros, fogão, roupas, mesas entre muitos objetos somente utilizando a sua imaginação para dar vida a uma simples tampa de garrafa que passa a ser uma panela. Sabemos que as brincadeiras contribuem de forma significativa para a interação entre as crianças e também no relacionamento com os adultos, pois é uma possibilidade de poder experimentar novos comportamentos e inseri-los em seu contexto social.

As crianças têm necessidades e vontades diferentes dependendo da sua faixa etária, uma criança mais nova se dispersa com facilidade, mas uma criança mais velha tem grande quantidade de desejos que podem não ser realizados de imediato. Assim, essa criança passa a criar um mundo lúdico em que se podem realizar suas fantasias, o que faz aparecer à vontade de brincar. O brincar é excelente no desenvolvimento do ser humano, oferece sentimento de satisfação, felicidade, desperta a curiosidade e estimula a criatividade.

Sendo assim, é brincando que a criança aprende seus primeiros conceitos, substituindo o que é real pelo lúdico, tudo inserido em um processo que envolve fatores como sensibilidade, percepção, atividades e interação. Esses brinquedos poderão desenvolver bons ou maus hábitos, por isso o professor deve ter cuidado na escolha dos brinquedos e das brincadeiras a serem oferecidas às crianças. O brincar também é uma oportunidade de desenvolvimento da confiança da criança em si mesma e nas suas habilidades de relacionar-se com seus pares e com os adultos.

A criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didático-pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando. A escola, principalmente infantil, pode e deve ser um lugar de brincadeiras e de jogos livres ou dirigidos tornando as atividades significativas para as crianças, estimulando sua criatividade. Permitir que as crianças brinquem sem um objetivo específico pode não promover efetivamente seu desenvolvimento e interação, mas direcioná-los todos os dias com atividades dirigidas, impede o processo de criação, provocação da curiosidade e espontaneidade da criança, fazendo com que ela não consiga expressar seus desejos e recusas, limitando o desenvolvimento da autonomia.

A aprendizagem e o brincar são formas de apropriação da realidade por meio da representação e a brincadeira é uma atividade para o desenvolvimento da aprendizagem. A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com o desejo da criança o resultado será o melhor possível e alcançado com muita facilidade.

Para ter um resultado pedagógico desejável o brincar precisa ter intencionalidade: o problema de fazer do brincar uma forma de aprendizagem e saber colocá-lo da forma correta no projeto mas sem se tornar uma atividade dirigida. As brincadeiras que são como "isca" para fisgar o interesse da criança no aprendizado, mas porque é preciso mascarar a aprendizagem? As brincadeiras usadas para disfarçar o aprendizado são autoritárias pois a criança é manipulada e fazer a forma como o adulto quer e deseja, o que é criticado no ensino "tradicional" e que justifica o uso de atividades lúdicas é o autoritarismo do professor, que centra em sua perspectiva do conhecimento o ponto de

partida para o ensino, tornando-o diretivo, e a passividade a que é condenado o aluno, de que forma pretende ultrapassar tudo isto em um jogo que "engana" o aluno, ensinando, sem que ele "nem note", conteúdos desprovidos de sentido. A atividade lúdica sofre, com estas intervenções, pois objetivo das brincadeiras é, antes de mais nada, brincar. Oliveira (1984) assevera que o brinquedo educativo acaba com a brincadeira e, ainda nos diz que a interpretação de que pais, professores e indústria parecem fazer é de tornar o brinquedo algo sério se redimindo de oferecer objetos inúteis às crianças e intervêm deliberadamente no lazer infantil, colocando conteúdo pedagógico no seu entretenimento.

2.5 MELHORANDO A QUALIDADE DO BRINCAR LÚDICO

Dar às crianças da primeira infância oportunidades de experiência lúdica de qualidade é um desafio que todos os educadores precisam enfrentar. É evidência que uma educação infantil de alta qualidade, tenha no brincar um vínculo fundamental de aprendizagem, tem também efeito significativo e duradouro sobre o desenvolvimento educacional e social das crianças. Infelizmente, pesquisas mostram que a qualidade da oportunidade lúdica deixa a desejar em muitas escolas de educação infantil. É notável que isso precise ser examinado e melhorado para que todas as crianças vivenciem a “excelência do brincar”.

Definir o lúdico parece ser simples. Entretanto, isto se torna complexo ao se pensar nas abordagens teóricas sobre o tema, bem como quando considerado o contexto educativo. Em sentido mais amplo, lúdico vem do latim *ludus*, que significa brincar. O brincar e as brincadeiras, sempre estiveram presentes em todas as épocas do ser humano, mas principalmente nos dias atuais, em que há valorização da infância, há maior preocupação com a seleção na oferta.

Referindo-se ao universo das crianças, de certa forma pode-se dizer que dependendo da criança, de sua condição e contexto, a infância será a idade das brincadeiras. Conforme Na brincadeira, a criança consegue unir seu mundo de fantasia ao mundo da realidade, tornando-se possível percorrer livremente de uma situação para outra, levando à aprendizagem e ao desenvolvimento.

Pickard (1975) descreve as fases evolutivas das crianças nas atividades lúdicas. Ele diz que em cada idade, a criança tem uma forma específica de assimilar as informações fornecidas pelo ambiente. Até os três anos de idade a criança aprende por meio do sensório motor, ou seja, seu

movimento corporal. Por volta dos seis, sete anos, ela constrói conceitos acerca do mundo baseada em suas vivências, onde a fantasia é acrescentada à atividade. O envolvimento emocional está muito presente nesta fase. Já aos onze anos a criança investiga o mundo acrescentando constantemente novas informações e ampliando sua consciência em relação aos objetos e já percebe a necessidade de regras no cotidiano.

Segundo Kishimoto (2002), em cada fase da criança, existem brincadeiras que estimula seu o desenvolvimento. Na primeira etapa, que vai até os 2 anos, os brinquedos levam a criança a explorar toda sua parte sensorial e também motor. Ela conhece o duro, o mole, o áspero, as cores e etc. Tudo que está no âmbito dos 5 sentidos torna-se importante para seu desenvolvimento. Para autora, toda parte motor e sensorial da criança, desenvolve-se nesta etapa de 0 a 2 anos. Após isto, inicia-se a fase da percepção. A criança percebe que cada pessoa possui um jeito diferente e começa a imitar esse jeito. Verifica-se a influência do mundo adulto nas crianças, em diferenças culturais. Senta, sorri, pega a colher e a leva até a boca do ursinho, mas apenas com o intuito de imitar. Pelo brincar a criança também esta aprendendo sobre a cultura onde está inserida.

Uma expressão significativa no desenvolvimento da criança é o “faz de conta”. Isto é, a partir dos 3 anos, a criança desenvolve a capacidade representativa. Por exemplo, ela começa a associar o que está fazendo e no “dar de comer ao ursinho” ela passa a ter o papel de mãe. Isto é, uma expressão significativa no desenvolvimento da criança é o “faz de conta”. Um momento decisivo no desenvolvimento infantil, que domina a vida do dia a dia, na brincadeira. Conforme Kishimoto (2002), oferecer brinquedos que representam o mundo real é importante para o faz de conta, que a ajudam a simular algum personagem que gostaria de ser. Aprende-se pelo faz de conta uma série de ações e experimentos que a criança só teria contato no futuro. Aparecem também os jogos de regras, onde a criança aprende a jogar socializando-se. Quem traz as regras é o próprio brinquedo, o próprio jogo, podendo ser modificada conforme a vontade da criança. Ela aprende a brincar com o outro, vivenciando o ganhar e o perder em parceria com seus pares, aprendendo a enfrentar situações de frustrações.

Kishimoto ainda diz que o indivíduo que brinca é um ser humano que sabe dialogar, conversar com as pessoas e enfrentar situações diversas. Ele tem liderança, capacidade de escolha, que desenvolva um raciocínio lógico, matemático, de domínio social. Bruner, *apud* Kishimoto (1999, p. 25) afirma que, “brincar leva a criança tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação”. Enquanto brinca, esta concentra sua atenção na atividade em si, e não em resultados e efeitos.

Não podemos deixar de lado os aspectos afetivos e emocionais da brincadeira. Segundo Vygotsky (2003):

As reações emocionais exercem uma influência essencial e absoluta em todas as formas de nosso comportamento e em todos os momentos do processo educativo. Se quisermos que os alunos recordem melhor ou exercitem mais seu pensamento, devemos fazer com que essas atividades sejam ensinadas e instigadas emocionalmente. A experiência e a pesquisa têm demonstrado que um fato impregnado de emoção é recordado de forma mais sólida, firme e prolongada que um feito indiferente. (Vygotsky, 2003, p. 121)

Por meio dos jogos e das brincadeiras a criança explora sua criatividade, sua fantasia, melhora sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua autoestima. A brincadeira como ferramenta de ensino-aprendizagem, faz com que a criança compreenda de forma lúdica, conferindo a ela mais autonomia, capacidade de julgar e argumentar, fazendo assim com que aconteça um desenvolvimento de qualidade.

Para Vygotsky (2003), a brincadeira é uma prática eficaz em sala de aula, pois ela promove uma aprendizagem espontânea onde o intuito do brinquedo e do brincar é “compreender, a partir da origem e do desenvolvimento do próprio brinquedo, as conexões psíquicas que aparecem e são formadas na criança durante o período em que essa é a atividade principal” (Vygotsky, 2003, p.122). Nessa perspectiva, tão importante quanto as atividades é o trabalho pedagógico. A forma como ela é orientada e como é exercida, e o porquê de estar sendo realizada. A espontaneidade deve estar sempre presente, principalmente quando este ato for mútuo, visto que esse ato supõe a ampliação das relações interpessoais que certamente irão qualificar a dinâmica das relações sociais no espaço escolar.

Não se pode ter uma sala para a educação infantil apenas com mesas e cadeiras. Precisa-se de materiais especiais, campos com áreas do “faz de conta”, brinquedos e principalmente espaço para livre circulação. E é esse um dos maiores problemas que existe na educação infantil. Muitas vezes a criança é privada da brincadeira e, conseqüentemente, sua educação fica comprometida. Não só por parte da estrutura, mas também pelo professor, que faça mediações. Após observar o brincar das crianças e fornecer o que esta faltando, bem como ampliar e modificar a situação com diversos elementos, quando o professor entra na brincadeira ele consegue fazer uma escuta ampliada da criança. Ele cria um problema a mais pra criança, onde ela vai pensar e solucionar brincando. Essa é a função do educador na brincadeira, ser um mediador.

Vygotsky (2003) assevera que para uma criança com menos de três anos, o brincar é um jogo tão sério, como para um adolescente. O que muda são os significados. Cada criança terá o seu jeito de entender, de assimilar e juntamente a isso cada momento também terá um modo de se aprender

diante dos jogos. Visto isso, percebe-se a importância do lúdico na vida de uma pessoa, principalmente na infância, mas não só nela. A ludicidade é ferramenta para o desenvolvimento.

Segundo Vygotsky (2003), numa situação imaginária, a ação ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação.

Kishimoto (2002), relata: “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”. (2002, p. 146) Crianças que brincam possuem liderança, um jeito novo de brincar a cada dia, uma regra nova, tem flexibilidade, o que é fundamental na personalidade humana do século XXI. As ações da inteligência são definidas por duas tendências: assimilação e acomodação. Na primeira o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na segunda, as estruturas mentais existentes se reorganizam e se transformam para incorporar novos aspectos do ambiente externo. O brincar caracteriza-se pela prioridade da assimilação sobre a acomodação.

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria com algum sentido. Sendo assim, o papel do educador é intervir de forma adequada, deixando que o educando adquira conhecimento e habilidades. Para Campagne (1994) (*apud* por Kishimoto, 2002, p.113), “a atuação do professor incide sobre a valorização das características e das possibilidades dos brinquedos e sobre possíveis estratégias de exploração”. (CAMPAGNE, *apud* KISHIMOTO, 2002, p.113) Os educadores precisam estar cientes de que a brincadeira para as crianças é necessária e que ela contribui para o desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar.

Refletindo sobre as possibilidades de intervenção e de ensino com o uso do lúdico, um educador que observa seus alunos em ações, palavras e seus gestos irá perceber quando e como intervir durante as atividades pedagógicas desenvolvidas com as crianças. O lúdico como prática pedagógica requer estudo, conhecimento e pesquisa por parte do educador. A ludicidade é um meio facilitador da aprendizagem quando o professor reflete e se indaga sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como objeto motivacional para sua aula.

É preciso de materiais, estrutura e o professor, devidamente formado, para ter uma brincadeira de qualidade. Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de educação infantil, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e ideias, da experimentação, da reflexão, da elaboração de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos etc. (BRASIL, 1998, p. 30).

Crianças com vários personagens, dividindo funções, organizando-se e guiando-se, junto ao professor, que tem que estar atento ao brincar para que a brincadeira avance e resulte em um aprendizado de qualidade. A relação é muito próxima entre o jogo lúdico e a educação de crianças, que favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento de conteúdos escolares e do cotidiano, além de ser um recurso para motivação no ensino às necessidades do educando. Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, com jogos planejados e livres, permitindo a criança ter experiências com a lógica e o raciocínio, permitindo atividades físicas e mentais, favorecendo no âmbito social e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

2.6 OBSERVANDO O BRINCAR NA PRIMEIRA INFÂNCIA

A observação é essencial aos processos educacionais da primeira infância. Fornece-nos informações de outros processos, incluindo o monitoramento e a avaliação do progresso da criança. Planejar para crianças com menos de 8 anos requer informações que somente a observação é capaz mostrar e a prática não pode ser avaliada sem ela.

Observar é um processo profissional de alto nível requer entendimento bem fundamentado da educação da primeira infância e o desenvolvimento da experiência em sala de aula. É um processo exigente e gratificante para o educador, desafia o mesmo a aprender a partir do que ele observa no comportamento espontâneo da criança. Isso requer um alto nível de competência, é preciso vincular o conhecimento a respeito das crianças com o conhecimento e entendimento do mundo e que a sociedade exige que as crianças adquiram. Observar faz com que o educador avalie a afetividade de seu planejamento ao comparar o que pretende atingir com o efeito real do seu trabalho sobre a qualidade da aprendizagem infantil.

Aprender com a observação é um processo ativo. Mas é necessário estar consciente da complexa interação de influências que operam contra as nossas melhores intenções. Examinando como essas forças ajudam a formar atitudes, o educador deve conhecer as influências filosóficas e econômicas que afetam as atitudes referentes a diversos aspectos de seu trabalho e a observação do brincar.

Quando compreendemos e aceitamos o lugar da observação na educação, o passo seguinte é considerar o relacionamento entre as crianças e os professores. A observação é quase impossível se os adultos tiverem que intervir constantemente para prevenir danos e se torna improvável que as crianças brinquem imaginativamente se o contexto for inseguro ou desconfortável. Estabelecer certas regras de respeito e entendimento entre as crianças e o professor e entre as próprias crianças é uma necessidade premente.

Um bom relacionamento tem a ver com o conhecimento que o adulto tem da criança e com o contexto de sala de aula para a provisão e aprendizagem e também com o entendimento que a criança tem do adulto e com o que se pretende que ela aprenda.

Os profissionais devem ter paciência para absorver os resultados das observações, para comunicarem as informações aos pais e aos colegas e também para receber deles informações. É preciso tomar decisões sobre a frequência de novas informações sobre as crianças e sobre o uso que estão fazendo do ambiente de aprendizagem. Faz-se necessário tempo reservado para isso e os registros individuais serão reexaminados com regularidade e essa estrutura regular de observação deve ser continuada durante o ano, e as observações com um alvo específico devem ser realizadas quando necessário.

A exatidão das evidências obtidas por meio das observações constitui uma rica contribuição para as conversas que o profissional terá com os pais e com outros adultos. Pais, educadores e equipe educacional abordam com diferentes entendimentos aquilo que está sendo observado e avaliado. Se os profissionais derem aos pais evidências das realizações de seus filhos com base em observações, haverá algo perceptível a ser discutido e entendido. Os exemplos concretos das atividades lúdicas ajudam a unir casa e escola, de maneira a evitar que uma desvalorize a outra.

Os educadores são pessoas que ajudam as crianças a construir pontes de entendimento entre suas experiências individuais e os conhecimentos mais formais sobre o mundo. Como especialistas, os educadores, utilizando as evidências de aprendizagem obtidas pela observação, podem contribuir para o desenvolvimento de boas políticas e práticas educacionais.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabemos que os professores precisam confiar em suas observações e ampliar sua práxis para fornecer aos pais e a equipe educacional informações coerentes e fundamentadas a respeito da

criança bem como a importância do brincar no espaço escolar. Nesta realidade em que o investimento físico também é importante, os profissionais que desejam reivindicar fundos para a compra de recursos lúdicos ou organizar a sala pensando no brincar terão que ser capazes de afirmar que as oportunidades lúdicas proporcionadas serão altamente benéficas para as crianças.

A relação professor – aluno é importante para a educação, pois a partir da boa forma de agir do docente é que o aprendiz se sentirá mais receptivo ao conteúdo proposto. A reciprocidade, simpatia e respeito entre professor e aluno proporcionam um trabalho construtivo, em que o educando é tratado como pessoa e não como mais um.

A criança não nasce sabendo brincar. O brincar é aprendido. Cada cultura possui sua forma de expressão, fazendo com que a criança aprenda na sociedade, em sua cultura, as diversas formas de brincar.

Desta forma, a brincadeira é importante para todas as áreas do conhecimento trabalhadas na escola, principalmente na educação infantil. E isto só se torna possível quando se possui espaço para livre circulação, materiais adequados e equipe de profissionais qualificados que investem numa relação saudável com a comunidade escolar.

REFERÊNCIAS

AJURIAGUERRA, J. e MARCELLI, D. Psicopatologia do jogo. In: ---. Manual de psicopatologia infantil. Porto Alegre: Artes Médicas; São Paulo: Masson, 1986.p. 169-76.

ARIÈS, Phillipe. Historia social da criança e da família. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BAZON, F. V. M.; ALVES, C. X.; et al. (Re) Significando o Lúdico: As situações de interações lúdicas como espaço de reflexão. Londrina-PR: EDUEL, 2009.

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

BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

FORTUNA, T. R. Aventuras psicopedagógicas na sala de aula: a contribuição do construtivismo piagetiano. Revista Psicopedagogia. São Paulo, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros de. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. –Petrópolis. RJ.: vozes,2000. Vários autores.

OLIVEIRA, P. S. O que é brinquedo? São Paulo: Brasiliense, 1984

PICKARD, P.M. A criança aprende brincando (Gerte, N., trad.). São Paulo: IBRASA, 1975.

SANTOS, Santa Marli Pires (org.). O lúdico na formação do educador. 2ª ed. Petrópolis, Vozes, 1997

VYGOTSKY, L. S. Psicologia Pedagógica. Porto Alegre: Artmed. (Texto original publicado em 1926), 2003.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1976.