

Autora 1- Mayara da Silva Lopes (SMEC- Secretaria Municipal de Educação)

Autora 2- Sebastiana Santana da Conceição (SMEC- Secretaria Municipal de Educação)

RESUMO

Este artigo tem como objetivo perceber o papel do Brincar no processo de aprendizagem da criança a partir do seu contexto histórico. O sujeito da pesquisa é uma professora Pedagoga no município de Barra do Bugres-MT. Esta pesquisa parte das perguntas: Como o Brincar pode exercer papel fundamental no processo de aprendizagem da criança? Como os autores evidenciam o Lúdico no processo de desenvolvimento da criança? O brincar pode evidenciar o contexto cultural da criança, bem como expressar sentimentos e emoções? Neste sentido, foi abordado a base teórica de Kishimoto (1993, 1999), Maluf (2004), Cunha (1994), Fidelis (2005) e Friedman (1992). Metodologicamente, será empregado o Estudo de caso numa abordagem qualitativa, por meio da análise de um relato de experiência da professora sujeito da pesquisa, além de uma revisão de literatura que aborda temas relacionadas ao contexto da pesquisa. Os resultados percebem por meio de uma análise reflexiva que, tanto educadores como os pais precisam dar uma maior importância do lúdico/brincar como recurso pedagógico no processo ensino/aprendizagem, além de proporcionar a criança possibilidade de transpor barreiras, desenvolver-se afetiva e emocionalmente através das brincadeiras e jogos, levando em consideração a realidade da criança. Brincar é se libertar, é uma arte para todas as idades.

Palavras-chave: Brincar, contexto sociocultural, educação.

1. Introdução

O desenvolvimento sócio educacional dos alunos por meio da ludicidade, é visto como fator imensurável na vida das crianças e através do brincar por meio das brincadeiras e jogos, compreendemos que os mesmos influenciam no interesse dos alunos também em estudar. Nesse sentido os jogos e brincadeiras devem fazer parte do currículo escolar, sendo um aliado importante nas práticas diárias ou ainda um elemento fundamental no processo de ensino/aprendizagem da criança, através deles a criança aprende, sendo sujeito ativo e tem no brincar prazer em aprender, pois toda criança pode aprender melhor o vivenciam.

A escola deve oportunizar à elas uma experiência concreta, inserindo no âmbito escolar a maneira lúdica de ensinar, uma vez que brincar para a criança é indispensável e causa muito prazer, ela aprende sem perceber, sem se cansar, e socializando com os colegas obedecendo regras e construindo conhecimentos.

Partindo de estudos bibliográficos realizados de autores conceituados durante a pesquisa como: Kishimoto (1993, 1999), Maluf (2004), Cunha (1994), Fidelis (2005) e Friedman (1992), uma vez que abordam temas voltada ao ensino nos anos iniciais através da maneira lúdica, apontando ser bem mais viável para alunos e professores, sendo que as brincadeiras infantis no processo de desenvolvimento psicológico da criança causam mais resultados positivos para a educação.

De acordo com Maluf (2004) as brincadeiras e jogos infantis não só estimulam a imaginação e a fantasia como permitem compreender a realidade e conhecer o mundo,

principalmente a dos adultos. É válido saber que muitos pais e professores ainda não veem a forma lúdica de ensinar com conteúdo disciplinar, e isso precisa ser mudado, para que seja possível formar os nossos alunos em pessoas criativas capazes de encontrar soluções inteligentes e criativas, para que sejam conscientes e tenham pensamentos abertos as inovações.

Para que tudo isso seja possível devemos como educadores oferecer aos nossos alunos ações livres e espontâneas no processo de ensino/aprendizagem, favorecendo as ações livres nas suas brincadeiras e fantasias pessoais.

Nessa perspectiva este artigo tem como objetivo perceber o papel do Brincar no processo de aprendizagem da criança a partir do seu contexto histórico. O sujeito da pesquisa é uma professora Pedagoga, no município de Barra do Bugres-MT. Esta pesquisa parte das perguntas: Como o Brincar pode exercer papel fundamental no processo de aprendizagem da criança? Como os autores evidenciam o Lúdico no processo de desenvolvimento da criança? O brincar pode evidenciar o contexto cultural da criança, bem como expressar sentimentos e emoções? Neste sentido, foi abordado a base teórica de Kishimoto (1993, 1999), Fazenda (2003), Maluf (2004), Cunha (2005), Fidelis (2005), Friedman (1992), e Feijó (1992). Metodologicamente, será empregado o Estudo de caso numa abordagem qualitativa, por meio da análise de um relato de experiência da professora sujeito da pesquisa, além de uma revisão de literatura que aborda temas relacionadas ao contexto da pesquisa.

2. O Brincar através da História

Embora o brincar sempre tenha feito parte do cotidiano infantil nem sempre lhe foi dada a devida importância. Faz-se necessário olhar o brincar através do tempo, pois a presença de atividades lúdicas desde os tempos primitivos tem se evidenciado através de registros de brinquedos infantis em várias culturas, desde a pré-história, caracterizando-se como atividade fundamental, por ser intrínseco à alma humana, o que deixa claro que brincar é inerente à natureza de qualquer indivíduo, seja qual for a sua origem, sua época e faz parte de todo seu percurso através dos séculos.

De acordo com estudos de Ramos (2000), as civilizações antigas, a exemplo do Egito e Grécia, o brincar estava presente até no dia-a-dia dos adultos e era a família que educava os filhos ensinando os deveres e as artes. Devido à aprendizagem escrita, aos poucos a educação vai deixando de ser tarefa da família e se tomando tarefa da escola, que já se preocupava com o ensino apropriado para essa idade. Nesse sentido Platão apresenta em primeiro momento o Lúdico em meio aos estudo, dando grande importância aos jogos no desenvolvimento das crianças em fase escolar, sendo o brincar o facilitador no desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Durante a Idade Média, há uma revolução cultural que tem como fator central a religião. Com a ascensão do cristianismo, que relacionava o jogo ao prazer profano e imoral. A pedagogia passa a ser repressiva baseada na disciplina, no controle, na obediência, levando em consideração apenas as necessidades do mundo adulto, torna-se sem sentido para as crianças que tem como única saída fugir da escola em busca das brincadeiras.

A partir do século XVI, com o advento do mercantilismo e o nascimento do pensamento pedagógico, o Lúdico começa a tomar importância e a ser utilizado pelos jesuítas no ensino de gramática e ortografia.

Segundo Ramos (2000), aproximadamente entre os séculos XII e XVIII, novos movimentos culturais surgem rompendo com o modelo pedagógico "Homem Adulto", passando a levar em conta outros sujeitos, como por exemplo a mulher, as crianças e os sujeitos com necessidades especiais. Passando nesse sentido a considerar a criança diferente dos adultos e não mais adultos miniaturas.

Sendo essas crianças sujeitos com valores próprios em um processo evolutivo, envolvidos pela fantasia, igualdade e comunicação. Nesse momento descobre-se a infância, e surge um novo conceito de criança, passando está a ser sujeito da educação. Isso muda as instituições de ensino da época, nessa perspectiva o ensino ganha um rumo diferente por meio das contribuições de Rosseau, que traz conceitos novos como respeito ao ritmo de crescimento das crianças e a valorização das características infantis. Concomitante a este Fröebel contribui com a ideia do jogo revelando as tendências infantis e a importância do jogo livre no desenvolvimento da criança, além é claro de Pestalozzi, Dewey e Montessori, que enfocam o uso da pedagogia da ludicidade, ou seja uma aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras.

Mais tarde Ramos (2000) afirma que, Vygotsky e Piaget apresentam novas propostas científicas que valorizam a participação ativa do sujeito na aprendizagem. Vygotsky confere funções pedagógicas as atividades lúdicas, principalmente aos jogos e brincadeiras permeados pelo faz-de-contas. Piaget, em seus estudos acredita que o jogo tem um caráter mais amplo, constituindo-se na expressão e na condição par ao desenvolvimento infantil, posto que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

3. Concepções do Brincar

Maluf (2004) afirma que o brincar para a criança vem acompanhando a mesma desde que nasce, é uma atividade acessível a todo o ser humano de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica. O brincar é uma comunicação e expressão, associando o pensamento e ação, é também um incentivo voluntário, uma atividade exploratória da criança, além de ser um fator muito importante no desenvolvimento físico, mental, emocional e social da criança, uma vez que ela aprende a conviver no meio, descobrindo que brincar não é apenas um passa tempo e sim uma grande aprendizagem.

Brincar para a criança é uma necessidade que parte de dentro para fora, tanto que a criança sente prazer na ação, que auxilia em seu desenvolvimento.

Benjamin (apud. MALUF 1984 p. 18), afirma que a repetição é a lei fundamental na brincadeira, a criança não quer apenas ouvir histórias, como também vivenciar as experiências, e isso lhe dá um grande prazer no ato de brincar.

Segundo o mesmo autor, a satisfação está relacionada com a busca da primeira experiência, que pode ser o primeiro terror ou a primeira alegria. Assim a repetição não só é um caminho para tornar-se senhor de terríveis experiências como também de saborear sempre com renovada intensidade os triunfos e vitórias.

O ato de brincar para Maluf (2004) é muito importante porque estimula o desenvolvimento intelectual da criança, ensinando para ela como perceber os hábitos necessários para o seu crescimento, brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer os momentos difíceis.

Maluf (2004) declara:

Quando a criança brinca, consegue sem muito esforço encontrar respostas para várias indagações, e pode sanar muitas dificuldades na aprendizagem escolar. O brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo qualquer criança se sente feliz em poder brincar. (MALUF, 2004 P. 21)

Percebemos então que a autora afirma que o brinquedo desempenha muitas funções, tais como pensamento criativo, o desenvolvimento social e emocional. Antes de tudo, o brinquedo é um conjunto de estímulos visuais quando percebe formas e movimentos, os

estímulos gustativos ocorrem quando a criança conhece os objetos pelo contato com a boca.

Os estímulos táteis, segundo a autora, acontecem quando ela começa a pegar objetos, percebendo seus diferentes materiais e texturas. No início de sua vida, a criança repete os movimentos, aprende a bater um contra o outro, joga repetidamente, atraídas pelo barulho do brinquedo ao cair no chão.

Nesses movimentos a criança aprimora seu aparelho motor de segurar, apertar, sacudir, jogar, etc. Considerando que tais atos rápidos ou lentos com repetições é o momento em que a criança desenvolve jogos simbólicos, criando regras quando começam a se socializar ou mesmo quando brincam sozinhas.

Winnicott (apud. Maluf, 2003 p. 51), aponta aspectos relevantes à função do brinquedo, como as crianças têm prazer (físico e emocional) em todas as experiências de brincadeiras, a criança também aprecia concluir que seus impulsos agressivos podem ser expressos sem retorno do ódio e da violência do meio para com ela, as crianças.

Segundo o mesmo autor, as crianças brincam para dominar as angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem as angústias e que não foram dominados. A personalidade infantil evolui através de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos, a brincadeira neste sentido oferece uma organização para que a criança inicie uma relação emocional, propiciando o desenvolvimento e contatos sociais.

É de suma importância lembrar que a brincadeira e os brinquedos para a criança significa um pedaço do mundo que ela já conhece, e o resto do mundo ainda vai ser explorado, é muito interessante observar as crianças brincando, temos condições de melhor conhecê-las e entendê-las.

No ato de brincar a criança trabalha o significado da vida real, ela brinca com aquilo que está fazendo é com certeza é uma coisa que lhe dá prazer. O ato de brincar causa para a criança uma integração com as outras, exercita a imaginação e a criatividade, estimula a sensibilidade visual e auditiva, desenvolve a coordenação motora, aumenta a independência, diminui a agressividade e ajuda a resgatar a cultura, além de representar um mundo imenso, infinito, cheio de promessas e muitas surpresas.

O que se vê hoje no contexto educacional, é que a criança chega até a escola com uma vontade imensa de aprender as matérias que lhe são impostas, de uma forma interdisciplinar, onde o professor inove suas aulas sem cair na rotina, as crianças sentem prazer na aprendizagem que lhes causa prazer em aprender.

Os jogos e as brincadeiras devem ser aliados dos educadores em sua tarefa de educar, são meios prazerosos de ensinar a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver-se, desta forma o brinquedo tem um papel importante no processo de ensino-aprendizagem, pois é uma estrutura básica para o professor ensinar os alunos que precisam de algo mais além de ouvir e copiar.

É necessário que os educadores estejam cientes que o brincar no processo de educar auxiliará muito na aprendizagem do aluno, onde o processo de transformação educacional do aluno será mediante ao ato de brincar no mesmo momento em que aprendem a ler e a escrever.

Por meio das brincadeiras as crianças criam importantes papéis que definem sua personalidade, demonstram insatisfações, demonstram alegria, enfim representa através das brincadeiras vários sentimentos que estão em seu interior que as vezes dificulta seu desenvolvimento escolar, desta forma, para o professor o ato de brincar é uma ponte para o ensino-aprendizagem de forma satisfatória e evolutiva.

4. Metodologia

A pesquisa utilizou-se de aportes da metodologia qualitativa, a fonte para a produção foi um Estudo de Caso. De acordo com Merriam (1998), esta abordagem se caracteriza pelo caráter de profundidade e detalhamento, focando esforços em uma unidade de análise, neste caso, a professora orientadora de estudos durante a formação continuada.

Estudo de caso qualitativo é uma descrição e análise intensiva de um fenômeno ou unidade social. E pode ser ainda caracterizado como uma pesquisa empírica que investiga o fenômeno no contexto da vida real (YIN, 1994) e ocorre em um contexto delimitado (MILES e HUBERMAN, 1994 apud MERRIAM, 1998).

Araújo e Borba (2004), enfatizam que pesquisa qualitativa deve ter por trás uma visão de conhecimento que esteja em sintonia com procedimentos como entrevistas, análises de vídeos e interpretações. O que se convencionou chamar de pesquisa qualitativa, prioriza procedimentos descritivos à medida em que sua visão de conhecimento explicitamente admite a interferência subjetiva, o conhecimento como compreensão que é sempre contingente, negociada e não é verdade rígida.

Na pesquisa qualitativa, os dados, em vez de serem tabulados de forma a apresentar resultados numéricos, são retratados por meio de relatos, levando-se em conta aspectos tidos como qualitativamente relevantes, como as opiniões e comentários do público que respondeu ao questionário.

Com base nesses princípios, escolhemos a pesquisa qualitativa por ter um caráter exploratório, entendemos que seja o tipo de pesquisa mais adequado ao que pretendemos fazer, pois, visa conhecer em profundidade como e porquê determinada situação supõe ser única em muitos aspectos, procurando descobrir o que há nela de mais essencial e característico.

Esta pesquisa além de ser qualitativa, segue o viés do método do estudo de caso, visto que é um método qualitativo que consiste, geralmente, em uma forma de aprofundar uma unidade individual. Ele serve para responder questionamentos que o pesquisador não tem muito controle sobre o fenômeno estudado.

Conforme Yin (2001) o estudo de caso contribui para compreendermos melhor os fenômenos individuais, os processos organizacionais e políticos da sociedade. É uma ferramenta utilizada para entendermos a forma e os motivos que levaram a determinada decisão. o estudo de caso é uma estratégia de pesquisa que compreende um método que abrange tudo em abordagens específicas de coletas e análise de dados.

Este método é útil quando o fenômeno a ser estudado é amplo e complexo e não pode ser estudado fora do contexto onde ocorre naturalmente, onde o sujeito da pesquisa vai expressar sua opinião sobre determinado assunto, utilizando suas próprias interpretações.

5. Produção de dados

Relato da Professora sujeito da pesquisa

O brincar é muito importante porque estimula o desenvolvimento intelectual da criança, sem que ela perceba os hábitos necessários a esse crescimento. Todas os adultos guardam lembranças de sua própria infância, das brincadeiras que participamos e que ainda hoje guardamos em nossa memória. Mas que antes não era assim, o brincar manifestava para mim pelo menos, enquanto

criança um momento de muito prazer e sempre fez parte da minha infância. Lembro-me que morávamos em outra cidade em outro estado, porém o ambiente era propício as brincadeiras debaixo das cobertas, juntamente com minhas irmãs. Brincávamos de cabana como se estivéssemos em um acampamento assombrado cheios de assombrações. Hoje consigo entender porque gostávamos tanto dessa brincadeira, porque assistíamos muito o Scoobdu (desenho infantil).

Sempre gostei muito de brincar de bonecas e de casinha, minhas irmãs não gostavam muito, durante os momentos em que brincávamos vestíamos o vestido de noiva da minha mãe e naquele momento eu me sentia uma princesa, era um vestido cheio de pérolas, enfeites, detalhes que me fazem lembrar até do cheiro de roupa guardada por muito tempo. É só fechar os olhos e o cheiro é materializado na memória e não sei como é materializado no coração.

Durante essa brincadeira minha boneca era a mais arrumada a mais bem cuidada como se fosse um bebê de verdade. Tinha prazer em varrer a casinha onde morávamos, e mantê-la organizada.

Na verdade estava apenas expressando algo que em meu interior estava se construindo, o sonho de ser dona de casa, casar de noiva e ter filhos. Hoje tenho prazer em cuidar da minha casa como cuidava quando criança por entre as brincadeiras. Posso afirmar que o ato de brincar é um momento especial e importante na vida da criança, uma vez que pode expressar sentimentos tão profundos que talvez nunca uma palavra poderia interpretar ou se quer expressar.

Sem condições financeiras, não podia ter aquelas bonecas de luxo, lembro-me que meu sonho era ter um bebê da estrela, porém tinha que contentar-me com um bonecão, mas de plástico, e era feliz por isso. Havia um horário marcado para minhas amigas irem brincar comigo. Eu tinha tanta responsabilidade durante a brincadeira que um dia imaginei de forma tão real durante a brincadeira, que reproduzi o que ouvia em casa.

Ouvia meu pai falar que não tinha dinheiro, estava sem condições para isso, para aquilo... Enfim um dia durante a brincadeira imaginei de forma tão real que queria dar chupeta e mamadeira para minha boneca. Mas como não era o bebê da estrela, minha boneca não tinha.

Fomos para o supermercado e lá encontramos a mamadeira e chupeta, compramos? Não, não, não compramos eu peguei e guardei na blusa, pois não tínhamos dinheiro, cheguei em casa voltei a realidade com uma tremenda surra que levei. Mas isso não quer dizer que era ladra, penso hoje que talvez sim, se não fosse corrigida atos como esse podem prescindir a sermos seres de alta periculosidade, porém o que me motivou foi a vontade em querer ter uma boneca dos sonhos.

O brincar pode de maneira incrível expressar os contextos sócio históricos em que a criança vive, e isso não pode ser descartado quando a criança chega na sala de aula, nós professores temos que entender e levar em consideração que todas as crianças antes de serem alunos, elas são crianças e antes de estarem na escola estiveram em suas casas, um outro contexto social.

Como professores precisamos fazer uso dessa arma poderosa que é o brincar, o brinquedo como uma possibilidade para o processo de ensino aprendizagem da criança. As crianças tanto em casa como nas escolas são impedidas de brincar e cujo tempo é preenchido por atividades impostas e que não lhe causam prazer, provavelmente vai ter problemas futuros, quando tiver que tomar decisões sozinhas.

Através das brincadeiras as crianças expressam si própria, exprimindo seus sentimentos e pensamentos. A brincadeira é a entrada para o mundo e pode ajuda-la, é preciso atender e dar mais importância para brincadeiras das criança, que por muitas vezes quer demonstrar algo importante para o adulto.

Nenhuma criança brinca espontaneamente, só para ocupar o tempo, suas brincadeiras e jogos infantis sempre tem um significado, e o mais importante é que as mesmas causam para as crianças um prazer imediato, um prazer de viver.

É importante entender que as crianças estabelecem papéis nas brincadeiras, que tem um desempenho dos papéis que faz jus a uma dinâmica unificada de fragmentos de experiências passadas em contextos de atividade, sendo construído no presente pelas ações infantis.

6. Análise dos dados

Quando a professora relata:

“...O brincar é muito importante porque estimula o desenvolvimento intelectual da criança, sem que ela perceba os hábitos necessários a esse crescimento. Todos os adultos guardam lembranças de sua própria infância, das brincadeiras que participamos e que ainda hoje guardamos em nossa memória.

Brincar lembra a fantasia, com alegria e toda brincadeira é regida pelo princípio humano de busca do prazer. Hoje em dia as crianças estão interessadas pela televisão, pelos jogos de computador, ao lado de adultos que vivem um mundo de correrias, que dizem não ter tempo a perder com qualquer bobagem, não sabendo o mal que causam as crianças. E acima de tudo as crianças estão indo para escola mais cedo”.

Ela se refere ao que Maluf (2004) expressa quando afirma que, brincar lembra a fantasia, com alegria e toda brincadeira é regida pelo princípio humano de busca do prazer. Hoje em dia as crianças estão interessadas pela televisão, pelos jogos de computador, ao lado de adultos que vivem um mundo de correrias, que dizem não ter tempo a perder com qualquer bobagem, não sabendo o mal que causam as crianças. E acima de tudo as crianças estão indo para escola mais cedo.

Hoje em dia as crianças estão interessadas pela televisão, pelos jogos de computador, ao lado de adultos que vivem um mundo de correrias, que dizem não ter tempo a perder com qualquer bobagem, não sabendo o mal que causam as crianças. E acima de tudo as crianças estão indo para escola mais cedo.

Nesse sentido é muito importante que a criança aprenda a se desenvolver por meio das brincadeiras, pode-se dizer que uma criança que não brinca, está com algum tipo de problema. As condutas adotadas por pais e professores que dizem preocupados com a infância, não estão se adequando as necessidades das crianças, porém desconhece o mal que estão causando as crianças.

Afirma a professora:

“...Sempre gostei muito de brincar de bonecas e de casinha, minhas irmãs não gostavam muito, durante os momentos em que brincávamos vestíamos o vestido de noiva da minha mãe e naquele momento eu me sentia uma princesa, era um vestido cheio de pérolas, enfeites, detalhes que me fazem lembrar até do cheiro de roupa guardada por muito tempo. É só fechar os olhos e o cheiro é materializado na memória e não sei como é materializado no coração”.

Segundo Maluf (2003), nenhuma criança brinca espontaneamente, só para ocupar o tempo, suas brincadeiras e jogos infantis sempre tem um significado, e o mais importante é que as mesmas causam para as crianças um prazer imediato, um prazer de viver.

É importante entender que as crianças estabelecem papéis nas brincadeiras, que tem um desempenho dos papéis que faz jus a uma dinâmica unificada de fragmentos de experiências passadas em contextos de atividade, sendo construído no presente pelas ações infantis.

As crianças que são impedidas de brincar e cujo tempo é preenchido por atividades impostas e que não lhe causam prazer, provavelmente vai ter problemas futuros, quando tiver que tomar decisões sozinhas. Visto que por meio das brincadeiras as crianças expressam si própria, exprimindo seus sentimentos e pensamentos. A brincadeira é a entrada para o mundo e pode ajuda-la, é preciso atender e dar mais importância para brincadeiras das criança, que por muitas vezes quer demonstrar algo importante para o adulto.

Professora:

“...O brincar pode de maneira incrível expressar os contextos sócio históricos em que a criança vive, e isso não pode ser descartado quando a criança chega na sala de aula, nós professores temos que entender e levar em consideração que todas as crianças antes de serem alunos, elas são crianças e antes de estarem na escola estiveram em suas casas, um outro contexto social.

Como professores precisamos fazer uso dessa arma poderosa que é o brincar, o brinquedo como uma possibilidade para o processo de ensino aprendizagem da criança. As crianças tanto em casa como nas escolas são impedidas de brincar e cujo tempo é preenchido por atividades impostas e que não lhe causam prazer, provavelmente vai ter problemas futuros, quando tiver que tomar decisões sozinhas”.

Maluf (2003) ressalta que a brincadeira serve de ponte de ligação entre fantasia e realidade, permitindo a criança em desenvolvimento ir melhor conhecendo, nas relações com os objetos e com as pessoas, os limites dos seus desejos, ou seja “querer não é poder”. Diz um ditado que quem brinca diz a verdade, e no caso da criança esse ditado serve para nos fazer compreender que o brincar tem valor simbólico na vida das criança, suas brincadeiras falam como os adultos falem através da escrita.

Dessa forma a criança chega a escola aos seis anos, possui naquele momento uma grande capacidade de imaginar mas os professores não estão contribuindo para o desenvolvimento dessa capacidade ao contrário, quando o jogo é utilizado na escola, o conceito é mudado dando prioridade ao produto, a aprendizagem de noção e habilidades.

O lúdico começa aos quatro meses de idade, bastando tornarmos observadores mais atentos da brincadeiras das crianças, para conhecer suas verdades e puxar o fio de condutos que nos levará a uma melhor compreensão do desenvolvimento humano.

Kishimoto (2001) em seus estudos escreveu que, o brincar é uma situação imaginária criada pela criança, além disso devemos levar em conta que brincar preenche as necessidades que mudam de acordo com a idade. Dessa forma, a maturação dessas necessidades são de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como uma atividade singular.

Professora:

“...É importante entender que as crianças estabelecem papéis nas brincadeiras, que tem um desempenho dos papéis que faz jus a uma dinâmica unificada de fragmentos de experiências passadas em contextos de atividade, sendo construído no presente pelas ações infantis”.

Kishimoto (2001) afirma ainda que as crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. Como por exemplo uma criança quer ocupar o papel da mãe, porém esse desejo não pode ser realizado imediatamente

quando a criança pequena não tem, capacidade de esperar, cria um mundo de ilusão, onde todos os desejos são realizáveis e esse mundo é conhecido como brincadeira.

Para as crianças a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Como todas as funções da consciência, surge originalmente da ação que permite a criança defrontar-se com a realidade em que vive.

Freud (apud Kishimoto, 2001 P. 66) diz que a brincadeira tem um significado simbólico, pois até os brinquedos possuem representação simbólica, nesse sentido sua função é satisfazer o inconsciente, no processo de defrontamento da criança com a realidade.

As palavras nem sempre expressam o que as crianças tem para dizer, também porque nem sempre as crianças verbaliza, dessa forma entende-se que todo o desenvolvimento da criança se dá principalmente através do ato de brincar, que pode acontecer em várias situações.

De acordo com Kishimoto, (2001, p. 47), a própria descoberta do espaço e do corpo são brincadeiras que estão no dia a dia da criança. Para ela não há um momento certo para brincar, assim devemos como educadores estar atentos a todos os atos, que expressam por muitas vezes seus desejos e contam suas história de vida.

Uma questão que também é muito importante em se tratando de brincadeira, é a ausência dos brinquedos no momento de brincar, os espaços completamente vazios onde a criança só tem que observar e criar sozinho ambientes de brincadeira, este momento de passividade da criança mostra a concepção de um acríção de menos de três anos, sendo incapaz de, sem a mediação de um adulto, envolver-se e manter-se em atividade, sejam estas isoladas ou compartilhadas com outras crianças.

7. Conclusão

Respondendo as questões de como o brincar pode exercer papel fundamental no processo de aprendizagem da criança, podemos concluir que o brincar, não é apenas uma atividade individual vinculada ao desenvolvimento infantil, mas como prática social que se transforma a cada geração. Por sua vez os jogos e brincadeiras são instrumentos mediadores para promover aprendizagens. Assim sendo, o lúdico é um dos recursos mais agradáveis, interessantes, atraentes e de resultado imediato para o auxílio à aprendizagem.

Os autores pesquisados evidenciam que o lúdico no processo de desenvolvimento da criança é fator primordial, todavia que o processo do brincar pode evidenciar o contexto cultural da criança, bem como expressar sentimentos e emoções a partir, além de estimular e possibilitar uma maior interação entre as crianças é um dos meios de promover a socialização entre as mesmas. Muitas são as habilidades sociais reforçadas pelos jogos, brinquedos e brincadeiras como a cooperação, comunicação eficaz, competição honesta, redução da agressividade etc. O brinquedo permite que as crianças progredam até atingirem um nível de autonomia, muito maior do que as demais crianças que não tem esta prática.

Em fim no mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário. Assimila valores adquirem comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente, aprimora habilidades motoras e, é sem dúvida enriquecedoras com reflexos tanto no presente como no futuro.

Existe um momento na vida da criança, em que ela ainda não consegue dissociar suas fantasias da qual participa. Ao mesmo tempo, que conhece e aceita o que constata a sua volta, crê que pode ter ilusões e mergulha na fantasia.

Entre a certeza do real e o desejo do irreal, a criança transita entre aceitar a realidade e viver no sonho. Para estar em paz consigo mesma e segura no mundo que a cerca, precisa de um espaço para onde possa ir e voltar do sonho para a realidade.

Com isso a criança cria para si o espaço de lúdico, do brincar para fortificar sua confiança e ajudar pequenas desilusões.

Espero que este trabalho venha contribuir para uma reflexão de educadores/pais quanto a importância do lúdico como recurso pedagógico no processo ensino/aprendizagem de se proporcionar a criança possibilidade de transpor barreiras, desenvolver-se afetiva e emocionalmente através das brincadeiras e jogos, levando em consideração a realidade da criança.

Brincar é se libertar, é uma arte para todas as idades. Valorizar a brincadeira da criança e acordar no adulto a sua criança adormecida para construir um mundo mais justo e humano. Serão imediatas pelo menos na subjetividade de gerações que virão construir-se.

8. Referenciais

BENJAMIM, Walter. *Reflexões: A Criança, o Brinquedo e a Educação*. 2 ed. São Paulo: Summus, 1984.

CUNHA, Nyelse Helena Silva. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Maltese, 1994.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. **Da realidade a ação, reflexões sobre Educação e Matemática**. São Paulo: Summus, Campinas, 1986.

FIDELIS, Silvio Aparecido: *Educação Infantil: Uma Proposta Lúdica/ Silvia Aparecido Fidelis e Mônica Tempel- Cuiabá: Carlini & Caniato, 2006.*

FRIEDMANN, Adriana...[et.al.]. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta: ABRINQ. 1992.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Brinquedo e Brincadeiras: Usos e significações dentro de Contextos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____, Tizuko Morchida. *Jogos Infantis : O jogo, a criança e a Educação*. Petrópolis. Vozes, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

_____, Ângela Cristina Munhoz. *Jogos e Brincadeiras Tradicionais*. Editora Vozes, Petropolis: RG, 1992.

MALUF, Ângela Cristina Munhos. *Brincar: Prazer e Aprendizado*. Petrópolis: Vozes, 2003.

MERRIAM, S.B. **Qualitative Research and Case Study Applications in Education**. San Francisco: Allyn and Bacon, 1998.

RAMOS, Rosemary Lacerda. Por uma educação lúdica. *Caderno Educação e Ludicidade*, n.1, 2000.

YIN, Roberto K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2ª Ed. Porto Alegre. Editora: Bookmam. 2001.