

A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

SOARES, Daniele de Quadros
NUNES, Débora¹

RESUMO

A brincadeira é inerente á infância e nesse sentido, o brincar torna-se condição necessária para o desenvolvimento infantil. É uma atividade culturalmente estabelecida em nossa sociedade e é atribuída ao comportamento típico das crianças. Por meio dela, a criança estabelece relações sociais assim como, obtém representações mentais do mundo por meio de mediações do contexto social e cultural. Portanto, o ato de brincar é uma representação social bem como um meio de expressar a cultura e a história da criança. Este trabalho tem como objetivo compreender a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, fez-se um percurso histórico sobre o jogo, o brinquedo e a brincadeira compreendendo seus conceitos individualmente. Buscou-se compreender a brincadeira em diferentes culturas e a possibilidade de, por meio da mesma, proporcionar à criança a apropriação da cultura enriquecendo-a. E por último, a brincadeira no contexto de educação infantil e como é compreendido no contexto de documentos oficiais da educação. A pesquisa é de abordagem qualitativa e de cunho interpretativo da realidade.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeira; Brinquedo; Jogo; Infância; Desenvolvimento; Educação Infantil.

ABSTRACT:

FUN ACTIVITIES IN THE CHILD DEVELOPMENT

Play is inherent in childhood, in this sense, play becomes a necessary condition for child development. It is a culturally established activity in our society and is attributed to the typical behavior of children. Through it the child establishes social relations as well as, obtains mental representations of the world through mediations of the social and cultural context. Therefore the act of playing is a social representation as well as a means of expressing the culture and history of the child. This work aims to understand the importance of fun activities for children's development. In this sense, a historical course has been made on the game, the toy and the game, understanding its concepts individually. We tried to understand the fun activities in different cultures and the possibility of, through play, to provide the child with the appropriation of the culture enriching it. And lastly, the fun activities in the context of early childhood education and how it is understood in the context of official education documents. The research is qualitative and interpretative approach to reality.

KEY WORDS: Fun activities; Toy; Game; Childhood; Development; Child education.

1 INTRODUÇÃO

O brincar é imprescindível para o desenvolvimento infantil em seu aspecto global. É no brincar que a criança socializa-se com outrem. Brincar, ao mesmo tempo em que é prazeroso também possibilita a resolução de conflitos e a inserção do indivíduo em um grupo social e cultural, aceitando e compreendendo a participação de demais sujeitos na brincadeira.

Por meio desse trabalho, buscou-se integrar a construção histórica e social da brincadeira e as mudanças que foram ocorrendo na sociedade, caracterizando a brincadeira de acordo com cada momento. Com este objetivo, realizou-se uma breve historicidade da brincadeira até os dias de hoje, evidenciando a contribuição do pensamento de Vygotsky (1991) para com a mesma, na Educação Infantil, visto que o autor parte do princípio de que o desenvolvimento acontece por meio da internalização dos modos de pensar e agir da cultura.

Segundo os autores Batista, Buffon e Vitória (2015, p. 20) “Estamos vivendo um mundo acelerado, onde tudo é urgente e vertiginoso. Assim, o lema é de que quanto antes melhor, para ser mais competente e estar melhor preparado”. Nesse sentido, em muitas vezes, a preocupação da escola tem sido apenas desenvolver habilidades e competências no aluno cobrando-lhe por meio de atividades que não são apropriadas para sua idade, com o objetivo de somente prepará-lo para a etapa seguinte.

Os autores acima mencionados afirmam que:

Poucas vezes, ele é considerado como parte do processo de ensinar, tempo de interação que assegura à criança um contexto de aprendizagem, ou seja, em casos como os citados, a brincadeira é simplesmente um meio para atingir os objetivos planejados conforme o currículo em vigor (BATISTA; BUFFON; VITÓRIO, 2015, p. 20).

O presente trabalho torna-se relevante no sentido de que, apesar de reverberado na educação, ainda se caracteriza uma preocupação em as crianças desenvolverem habilidades do que propriamente a brincadeira.

O estudo também corrobora para a formação profissional, pois permite a revisão do que fora estudado durante o período acadêmico e a ampliação do conhecimento para que, ao exercer a profissão, seja possível a aplicação no âmbito da realidade, possibilitando a intervenção e mudança naquilo que for necessário no espaço escolar.

Esta pesquisa é de cunho bibliográfico, pois será desenvolvida “[...] a partir de material já elaborado, constituído, principalmente, de livros e artigos científicos” (GIL, 2008, p. 50). Segundo

Sá-Silva, Almeida e Guindani (2009, p. 6) “[...] a pesquisa bibliográfica remete para as contribuições de diferentes autores sobre o tema, atentando para as fontes secundárias”.

Nesse sentido, é realizada uma revisão da literatura de diversos autores que contribuam para a compreensão da brincadeira no desenvolvimento da criança. Segundo Amaral (2007, p. 2) ‘‘A revisão da literatura deve ser crítica, baseada em critérios metodológicos, a fim de separar os artigos que têm validade daqueles que não tem’’. Discriminou-se referências que se aproximam com a temática.

A metodologia de pesquisa será qualitativa, pois, procuraremos compreender os fenômenos sociais interpretando-os a partir de um olhar da realidade social do sujeito. Minayo (2008) apud Guerra (2014):

[...] destaca que na pesquisa qualitativa, o importante é a objetivação, pois durante a investigação científica é preciso reconhecer a complexidade do objeto de estudo, rever criticamente as teorias sobre o tema, estabelecer conceitos e teorias relevantes, usar técnicas de coleta de dados adequadas e, por fim, analisar todo o material de forma específica e contextualizada (GUERRA, 2014, p. 12).

Pretende-se realizar com esta pesquisa a interpretação da realidade, compreendendo o contexto social, político, histórico e cultural, em busca da transformação desse meio e, por isso, utilizou-se do método materialismo histórico-dialético. De acordo com Gil (2008, pg14): “A dialética fornece as bases para uma interpretação dinâmica e totalizante da realidade, já que estabelece que os fatos sociais não podem ser entendidos quando considerados isoladamente, abstraídos de suas influências políticas, econômicas, culturais etc”.

O presente trabalho foi fundamentado nas contribuições de Vygotsky (1991). O autor em suas obras contribui para a assimilação de como a brincadeira age diretamente sobre o desenvolvimento infantil, possibilitando a apropriação da cultura humana e contribuindo na construção das funções psíquicas da criança por meio das relações que se estabelecem. Igualmente, autores como Kishimoto (1994), Brougere (1998) e Huizinga (2008) que tratam de forma específica sobre o jogo, a brincadeira e o brinquedo inseridos nos mais diversos contextos sociais e culturais. Será feita a utilização de meios como livros, artigos acadêmicos e redes eletrônicas para o estudo.

2 A BRINCADEIRA: DA ANTIGUIDADE À ATUALIDADE

Segundo Caillois (1994) apud Avanço e Lima (2011, p. 4686) “[...] os jogos e as brincadeiras se constituem em práticas presentes nas mais remotas épocas de constituição das sociedades, embora sua forma e conteúdo tenham se transformado no transcurso do desenvolvimento da história social”.

Desta maneira, podemos dizer que os jogos e brincadeiras, em cada época tinham suas próprias características e que assim como os termos infância e criança, são resultados de uma construção histórica e social.

Os autores Avanço e Lima (2011), afirmam que nos dias de hoje há uma ênfase maior sobre a questão da ludicidade como atividade central na vida humana, a qual é destacada e estudada por diversas áreas como psicologia, sociologia, pedagogia entre outras, diferentemente do passado da história ocidental.

Como já dito, os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes em toda a história humana, mas com características próprias de cada época, “[...] os jogos não deixaram de ser praticados nem mesmo na Idade Média, quando a coerção moral se fazia mais presente e intensa” (AVANÇO e LIMA, 2011, 4685/6).

Na Idade Média havia um grupo que apoiava os jogos e brincadeiras em contrapartida havia um grupo moralista que era contra. Sobre isso Ariès (2006) se pronuncia:

De um lado, os jogos eram todos admitidos sem reservas nem discriminação pela grande maioria. Por outro lado, e ao mesmo tempo, uma minoria poderosa e culta de moralistas rigorosos os condenava quase todos de forma absoluta, e denunciava sua imoralidade, sem admitir praticamente nenhuma exceção. A indiferença moral da maioria e a intolerância de uma elite educadora coexistiram durante muito tempo (ARIÈS, 2006, p. 59).

De acordo com Duflo (1999) apud Avanço e Lima (2011, p. 4686) “[...] desde as considerações elaboradas por Aristóteles até as de Kant e Schiller, isto é, cerca de aproximadamente dois milênios, a temática do jogo pouco evoluiu no âmbito teórico”. A partir da filosofia platônica pode-se considerar que houve um divisor de águas a qual contribuiu para o desenvolvimento da temática entre jogo e educação, entretanto não eram temas centrais em sua filosofia.

A educação para Platão (1999, p. 92):

Em primeiro lugar e acima de tudo, a educação, nós o asseveramos, consiste na formação correta que mais intensamente atrai a alma da criança durante a brincadeira para o amor

daquela atividade da qual, ao se tornar adulto terá que deter perfeito domínio (Apud AVANÇO; LIMA, 2011, p. 4690).

Platão tinha como um objetivo a construção da cidade (*polis*) ideal e “[...] o jogo teria uma função essencial na construção da república platônica, pois se constituiria em elemento indispensável à educação primeira dos cidadãos”. Os jogos eram valorizados como um meio para a constituição da cidade e “[...] deveriam ser observados de perto pelos magistrados, pois uma vez descontrolados poderiam criar hábitos que levassem a cidade ideal à ruína” (AVANÇO; LIMA, p. 4691, 2011).

“Os jogos e as brincadeiras, então, teriam uma função essencial à primeira educação, pois seria por meio destas atividades que a criança demonstraria a natureza de sua alma, na medida em que buscasse agir com os objetos que a atrairiam preponderantemente” (AVANÇO; LIMA, 2011, p. 4691).

Ao brincar, as crianças seriam observadas e atendidas de acordo com seus interesses. Os magistrados fariam esse trabalho e tinham o dever de proporcionar condições para o desenvolvimento e avanço mental das crianças.

Os magistrados, isto é, homens justamente confiados pessoalmente pelos filósofos-reis, observariam minuciosamente as crianças brincarem e, por conseguinte, as encaminhariam no futuro para a formação específica na atividade que corresponde aos pendores naturais de sua alma, isto é, aquela atividade que deveria realizar regularmente na *polis* (AVANÇO; LIMA, p. 4691, 2011).

Segundo Platão (1999) apud Avanço; Lima (2011) “Para as crianças dessa idade há jogos que nascem do próprio instinto natural e elas o inventam elas mesmas sempre que estão juntas” (AVANÇO; LIMA, p. 2011). Por conseguinte, se alguns jogos são atividades que nascem do instinto infantil, estes deveriam ser observados de perto pelos magistrados, pois uma vez descontrolados poderiam criar hábitos que levassem a cidade ideal à ruína.

Segundo Kishimoto (1994):

Se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo, a partir do século xvm, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. Outros aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança emergem nas várias sociedades em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem (KISHIMOTO, 1994, p. 108).

Para Aristóteles o primeiro vínculo entre educação e jogo é o do relaxamento. “[...] o jogo é o relaxamento indispensável ao esforço em geral [...] O jogo contribui indiretamente à educação,

permitindo ao aluno relaxado ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção” (BROUGÈRE, 1998, p. 54). Até hoje é usado no espaço educativo por meio da recreação .

Segundo Brougère (1998, p. 53) “Não é surpreendente que, antes do início do século XIX, não se tenha realmente pensado o jogo como educativo” . O jogo passa a ser considerado uma atividade séria e de relevância para a criança a partir do pensamento romântico² do final do século XVIII e início do século XIX.

De acordo com Avanço e Lima (2011) o autores do século passado, como Vygotsky (2006), Leontiev (2006) e Elkonin (1998), compreendem o jogo como atividade intrínseca ao ser humano e que não tem ligação a construção de uma cidade. Esse autores:

[...] trabalharam a idéia de que o jogo constitui-se em uma atividade que surge na história da sociedade e que nas circunstâncias do século XX ela representava a atividade que, por si mesma, veiculava as transformações psicológicas mais profundas e importantes no período do desenvolvimento humano que chamamos pré-escolar (AVANÇO; LIMA, 2011, p. 4693).

Segundo esses pensadores da teoria Histórico-Cultural o jogo não seria uma atividade natural da criança, como foi pensado por Platão, para eles o envolvimento com a brincadeira tem sua “[...] origem nas relações que a criança estabelece com um tipo determinado de sociedade” (AVANÇO; LIMA, 2011, p. 4693).

Hoje as brincadeiras possuem um valor social, histórico e cultural. Além disso possuem significado e são socialmente construídas.

A brincadeira com o objetivo do desenvolvimento integral das capacidades autenticamente humanas permite “[...] à criança produzir novos significados, rompendo com a subordinação ao objeto manipulado e com a realidade imediata, conferindo à criança a possibilidade de controlar uma determinada situação ou realizar tendências que não podem ser satisfeitas” (BATISTA, BUFFON e VITÓRIO, 2015, p. 21).

O brincar possibilita a interação criança-adulto e criança-criança experimentando as diferentes formas de comportamentos, socializando de maneira expressiva e espontânea valores e conhecimentos de uma cultura repassados de geração a geração.

² “O romantismo é um movimento de pensamento que associa estreitamente ciência e poesia” (BROUGÈRE, 1998, p. 80).

3. O BRINCAR E AS DIFERENTES CULTURAS

Segundo Brougere (1998, s/p) “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social que, como outras, necessita de aprendizagem” .

O brincar é uma atividade culturalmente estabelecida em nossa sociedade e é atribuída ao comportamento típico das crianças. Por meio do brincar que a criança estabelece relações sociais e se desenvolve como ser social, desenvolvendo também representações mentais do mundo por meio de mediações do contexto social e cultural.

A brincadeira é resultado do meio cultural em que ela se insere e carrega certa representação do mundo. Para o autor supracitado “Cada cultura, em função de analogias que estabelece, vai construir uma esfera delimitada (de maneira mais vaga que precisa) aquilo que numa determinada cultura é designável como jogo” (BROUGERE, 1998, s.p.).

Huizinga (2008) apud Avanço e Lima (2011, p. 4684) afirma que “[...] o aparecimento do jogo, primeiro, nos animais e, segundo, nos homens, seria o motor do desenvolvimento da própria cultura”. Ou seja, os jogos e brincadeiras têm um papel fundamental no desenvolvimento da sociedade e do homem e suas aquisições durante a história da humanidade.

Para Mello (2007)

É importante destacar que essas aquisições humanas não se fixam sob a forma de herança biológica ou genética, mas sob a forma de objetos externos da cultura material e intelectual. De tal modo que cada nova geração nasce num mundo pleno de objetos criados pelas gerações precedentes, e nesses objetos estão acumuladas as qualidades humanas histórica e socialmente criadas e desenvolvidas (MELLO, 2007, p. 87).

Segundo Pasqualini (2010), “Vygotsky inaugura uma nova abordagem do processo de desenvolvimento infantil, desvelando o papel da cultura e das relações sociais no desenvolvimento do psiquismo da criança e afastando-se, assim do maturacionismo, do ambientalismo e do interacionismo” (PASQUALINI, 2010, p. 164).

Segundo essa teoria, para compreendermos as relações do desenvolvimento da criança, deve ser considerada as suas relações sociais, pois são determinantes. Nesse sentido “[...] o lugar ocupado pela criança nas relações sociais, suas condições reais de vida, é a primeira coisa que deve ser notada quando buscamos compreender as determinações do desenvolvimento do psiquismo” (MARTINS, apud SOUZA, 2014, p. 873).

O desenvolvimento do ser humano, segundo Vygotsky (1991), acontece por meio da internalização de uma determinada cultura em que se insere, em sua maneira de pensar e agir. Sendo assim, o desenvolvimento da criança

[...] Constitui uma unidade dialética entre duas linhas genéticas – o desenvolvimento biológico e o cultural. Trata-se, portanto, de um processo único de formação biológico-social da personalidade da criança, mas não de uma simples “mistura” entre o plano biológico e o social. No homem, o desenvolvimento cultural se sobrepõe aos processos de crescimento e maturação orgânica, pois na medida em que o desenvolvimento orgânico se produz em um meio cultural, ele converte-se em um processo biológico sócio-historicamente condicionado (PASQUALINI, 2010, p. 165).

Kishimoto (1994) afirma que “Para Vygotsky (1988, 1987, 1982), os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sócio-cultural”. Nesse sentido, “[...] toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, são construídas como resultado de processos sociais” (KISHIMOTO, 1994, p. 123).

Assim ocorre com a brincadeira, pois ela é uma fonte de cultura e produto dela. A brincadeira é, pois resultado de processos sociais. Para Brougere “[...] antes de ser um lugar de criação cultural, o jogo é um produto cultural, dotado de uma certa autonomia” e que “Esquecemo-nos facilmente de que quando se brinca se aprende antes de tudo a brincar, a controlar um universo simbólico particular” (BROUGERE, s.p. 1998).

O mesmo autor afirma que o olhar sobre o jogo não deve ser de desenvolver certa cultura, mas como expressão de uma cultura e de seu enriquecimento. “O jogador precisa partilhar dessa cultura para poder jogar” (BROUGERE, p. 1998).

Para Kishimoto (1994), “Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo, em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído” e também do contexto em que ele se encontra (KISHIMOTO, p.107, 1994). Por exemplo, “Em certas culturas indígenas, o “brincar” com arcos e flexas [sic] não é uma brincadeira, mas preparo para a arte da caça e da pesca”. (KISHIMOTO, p.108, 1994).

Rocha; Almeida; Braga (2016) reiteram:

Se considerarmos cultura como sendo um conjunto de significações produzidas pelo homem, e o brincar, o brinquedo e os jogos como produtos sociais e históricos, temos que considerar que estes últimos revelam traços importantes da cultura que determinam o povo em um dado momento histórico (ROCHA; ALMEIDA; BRAGA, 2016, s.p).

O jogo como um fato social, tem suas próprias características de acordo com o contexto social que se insere e o que cada sociedade e cultura lhe atribui.

Em suma, ao brincar a criança necessita relacionar a realidade com o imaginário e isso está relacionado com aquilo que ela tem acesso. Para Rocha; Almeida e Braga “Esse imaginário é fruto de um banco de dados (as representações, as imagens, os símbolos ou os significados) disposto pela cultura. Portanto, a criança brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são acessíveis” (ROCHA; ALMEIDA; BRAGA, 2016, s.p.).

Ao comparar o passado com o presente ocorreram mudanças significativas em relação às pesquisas realizadas, compreendendo a importância do brincar, quais os brinquedos adequados para cada faixa etária, a preservação da cultura. Entretanto a essência do brincar permanece, onde por esse meio a criança explora e descobre o mundo estabelecendo relações e construindo novos significados.

4 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA

Até o presente momento foi relatado a respeito do jogo, brincadeira e brincar. Portanto, faz-se necessário que se compreendam os diferentes conceitos de cada uma dessas expressões.

Segundo os autores Cordazzo; Mauro (2007) “Brinquedo, brincadeira e jogo são termos que podem se confundir, uma vez que a sua utilização varia de acordo com o idioma utilizado” (CORDAZZO; MAURO, 2007, p. 90).

Kishimoto (1994) afirma que definir jogo não é uma tarefa fácil, pois ela pode ser entendida de diferentes maneiras.

Outro problema da abordagem universal do jogo é a questão semântica. Brougère (1998) opina com razão que a palavra jogo é polissêmica, o que complica a tentativa de elaboração de um conceito que abranja todas as manifestações e fenômenos que nomeamos com a mesma palavra. Este paradoxo sugere que quando o pesquisador interessado pelos fenômenos da ludicidade procura definir o jogo, torna-se indispensável fazer referência ao objeto concreto que se deseja compreender, uma vez que o grau de flexibilidade e amplitude do vocábulo dificulta qualquer tentativa de definição universal (AVANÇO; LIMA. 2011, p. 4685).

“A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo” (KISHIMOTO, 1998, p. 106). Nesse sentido “O jogo pode ser visto como: 1 o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2 um sistema de regras e 3 um objeto” (KISHIMOTO, 1994, p. 107).

Quanto ao brinquedo, é importante que se compreenda que o seu conceito difere-se do jogo. No brinquedo há “[...] a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo

está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular” (KISHIMOTO, 1994, p. 108). O brinquedo é o objeto propriamente dito e representa certas realidades e reproduz a totalidade social. “Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil” (IDEM, p. 111).

Para Kishimoto (1994) “[...] um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los” (IDEM, p. 109).

Segundo a autora supracitada,

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário pré-existente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos. Ao representar realidades imaginárias, os brinquedos expressam preferencialmente, personagens sob forma de bonecos, como manequins articulados ou super-heróis, mitos de homens, animais, máquinas e monstros (KISHIMOTO, 1994, p. 109).

Os brinquedos são desenvolvidos pelos adultos e possuem uma imagem de acordo com a cultura do adulto, da visão de infância que este tem. Para Kishimoto (1994)

“O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica”. (KISHIMOTO, 1994, p. 111).

Quanto á brincadeira, é a própria ação da criança tanto em relação ao jogo quanto ao brinquedo. “É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, não se pode confundir jogo com brinquedo e brincadeira, os quais se relacionam diretamente com a criança” (KISHIMOTO, 1994, p. 111).

Nesse sentido, o jogo, o brinquedo e a brincadeira estão presentes no desenvolvimento do ser humano desde sua infância. O papel do brincar resulta no desenvolvimento da inteligência, das relações sociais do sujeito e da apropriação de determinada cultura.

5 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira, o brinquedo e o jogo estão presentes na vida das crianças e segundo Vygotsky (1989), a brincadeira é uma atividade principal da vida social da criança, e pode ser considerada como principal fonte de desenvolvimento.

Para Vygotsky (1989), a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos fundamentais para construção de sua personalidade e sua compreensão da realidade da qual se insere. Nela, estão presentes três características: a imaginação, a imitação e a regra. Essas características podem aparecer de forma mais evidente em um tipo ou outro de brincadeira, tendo em vista a idade e a função específica que desempenham junto à criança.

A brincadeira na educação infantil possui um papel fundamental para o desenvolvimento psíquico e motor da criança. A atividade lúdica desempenha um papel fundamental na inserção da criança no mundo material e simbólico das produções humanas.

Por meio da brincadeira ocorre o desenvolvimento de capacidades psíquicas, físicas e motoras que são fundamentais para a realização de sua vida e desta maneira para a constituição da vida em sociedade. A brincadeira tem grande valor no desenvolvimento cognitivo da criança, desenvolvendo principalmente a criatividade, coordenação motora e o auxílio à acomodação de conhecimentos adquiridos por meio da imitação e da repetição.

Segundo Ottoni; Sforni (2012)

Na educação infantil, assumir a brincadeira como promotora do desenvolvimento não significa apenas reservar espaço e tempo para a brincadeira, é preciso atuar sobre o conteúdo a ser representado pelas crianças, ampliando o seu repertório cultural, de modo que tenham mais situações a serem imitadas além daquelas mais diretamente ligadas ao seu cotidiano (OTTONI, 2012, s/p).

A psicologia histórico-cultural afirma que o ser humano não nasce com um conjunto de aptidões ou capacidades e que ao decorrer da vida elas vão aflorar de acordo com o que o meio lhe oferecer ou não. Segundo a teoria histórico-cultural :

[...] a criança nasce com uma única potencialidade, a potencialidade para aprender potencialidades; com uma única aptidão, a aptidão para aprender aptidões; com uma única capacidade, a capacidade ilimitada de aprender e, nesse processo, desenvolver sua inteligência – que se constitui mediante a linguagem oral, a atenção, a memória, o pensamento, o controle da própria conduta, a linguagem escrita, o desenho, o cálculo – e sua personalidade – a auto-estima, os valores morais e éticos, a afetividade. Em outras palavras o ser humano não nasce humano, mas aprende a ser humano com as outras pessoas – com as gerações adultas e com as crianças mais velhas – com as situações que vive, no momento histórico em que vive e com a

cultura a que tem acesso. O ser humano é, pois, um ser histórico-cultural (MELLO, 2004, p.136).

Vygotsky (1991) afirma que no início da vida humana o fator predominante é o biológico, entretanto, é com a integração social que seu desenvolvimento efetivamente acontecerá. Segundo Mello[...] o homem é um ser social não porque ele viva ou goste de viver em grupo, mas porque, sem a sociedade, sem os outros com quem aprender a ser um ser humano, o homem não se torna humano com inteligência, personalidade e consciência (MELLO, 2004, p.136).

A brincadeira também contribui para o desenvolvimento da imaginação. A imaginação na fase pré-escolar está aflorada, a criança usa o objeto mas, em muitas situações age sobre ele imaginando além daquilo que vê. Segundo Vygotsky

[...] um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. A criança não realiza esta transformação de uma só vez por que é extremamente difícil para ela separar o pensamento (o significado de uma palavra) dos objetos (VYGOTSKY, 1991, p. 111).

Essa forma da criança agir sobre o brinquedo trabalha sob a esfera cognitiva, pois, transcende a esfera visual, e isso acontece por uma motivação internalizada. A criança externaliza no brincar o que tem vivenciado internamente.

Segundo Assunção e Coelho (2006) apud Colevati et al. (2009) a psicomotricidade é a “[...] educação do movimento com atuação sobre o intelecto, numa relação entre pensamento e ação, englobando funções neurofisiológicas e psíquicas”. E possui uma dupla finalidade: “[...] assegurar o desenvolvimento funcional, tendo em conta as possibilidades da criança, e ajudar sua afetividade a se expandir e equilibrar-se, através do intercâmbio com o ambiente humano” (COLEVATI et al, 2009, s.p).

Sendo assim, de acordo com os estímulos externos que as relações sociais proporcionam, acontecerá o desenvolvimento psíquico e motor. Por meio dos movimentos a criança pode expressar os seus sentimentos, pensamentos e atitudes que estão internalizadas.

Por meio de sua ação e interação com o meio físico e o meio social resulta no desenvolvimento e aprendizagem do ser humano em sua totalidade. É um processo complexo, sendo necessária a combinação dos diversos fatores, sendo eles: biológico, psicológico e social, que é predominante.

Segundo Leontiev apud Mello:

Apenas na relação social com parceiros mais experientes, as novas gerações internalizam e se apropriam das funções psíquicas tipicamente humanas – da fala, do pensamento, do controle sobre a própria vontade, da imaginação, da função simbólica da consciência –, e formam e desenvolvem sua inteligência e sua personalidade. Esse processo – denominado processo de humanização – é, portanto, um processo de educação (LEONTIEV apud MELLO, 2007, p. 88).

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (2013):

As propostas curriculares da Educação Infantil devem garantir que as crianças tenham experiências variadas com as diversas linguagens, reconhecendo que o mundo no qual estão inseridas, por força da própria cultura, é amplamente marcado por imagens, sons, falas e escritas. Nesse processo, é preciso valorizar o lúdico, as brincadeiras e as culturas infantis (BRASIL, 2013, p.93).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Básica, ao considerar “[...] as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos”, afirma que é “[...] direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil” contribuindo para o exercício da cidadania (BRASIL, 1998, p. 13).

O mesmo documento defende que é necessário as instituições oferecerem recursos e condições para as brincadeiras e a aprendizagem oportunizando a criança criar, por meio de uma intervenção direta do professor. “A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis”.(BRASIL, 1998, p.29).

É papel do professor propiciar brincadeiras de diversas maneiras, organizando situações, tempo e espaço, para que a criança possa escolher como ela quer brincar e o que ela irá criar ou representar com a brincadeira, “[...] e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais” (BRASIL, 1998, p. 29).

O documento ainda reitera que,

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (BRASIL, 1998, p. 28).

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) por meio do brincar, a criança expressa seus sentimentos e o professor deve se atentar a isso e perceber os sentimentos e emoções transmitidos nas brincadeiras.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2018, p.35).

Segundo a BNCC as crianças na educação infantil tem direito a aprendizagem por meio do:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2018, p. 36).

As Diretrizes Curriculares (2013) consideram a brincadeira “uma atividade muito importante para a criança pequena”. Segundo o documento:

Brincar dá à criança oportunidade para imitar o conhecido e para construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz (BRASIL, 2013, p. 87).

As instituições de Educação Infantil, devem:

[...] assegurar às crianças a manifestação de seus interesses, desejos e curiosidades ao participar das práticas educativas, valorizar suas produções, individuais e coletivas, e trabalhar pela conquista por elas da autonomia para a escolha de brincadeiras e de atividades e para a realização de cuidados pessoais diários (BRASIL, 2013, p. 87).

Segundo os autores Batista, Buffon e Vitória (2015)

Os professores destacam o brincar como um veículo de aprendizagem poderoso, na importância da aprendizagem experiencial, na educação da “criança inteira”, no contexto familiar e escolar. Também acreditam na importância dos aspectos físicos, no papel vital do letramento e da habilidade aritmética como instrumentos de aprendizagem, do divertimento e do prazer como fontes de motivação (BATISTA; BUFFON; VITÓRIO, 2015, p. 22).

O professor que em sala de aula utilizar-se de jogos e brincadeiras deve atentar-se aos objetivos que pretende alcançar com o trabalho que será proposto, seja por meio de jogos, brincadeiras ou qualquer outra atividade. Entretanto, sem colocar a responsabilidade na brincadeira em desenvolver habilidades e competências, mas valorizando-a como meio de expressão, criatividade, imaginação e tantas outras especificidades do ser humano, no comprometimento de desenvolver e ampliar essas capacidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos que falar sobre brincadeira é algo sério, ao qual como profissionais da educação devemos ter o domínio sobre tal assunto para que a nossa práxis seja coerente, contribuindo para o desenvolvimento do educando e dando-lhe acesso ao conhecimento elaborado.

E é por meio da socialização que a criança como sujeito social apropria-se da história e da cultura, bem como também desenvolve-se como sujeito que produz história e explora a realidade modificando-a conforme a necessidade, desenvolvendo em si suas capacidades humanas, como percepção, memória, pensamento, linguagem, etc.

Percebe-se que o ato de brincar não tem sido considerado inerente à infância “Poucas vezes ele é considerado como parte do processo de ensinar, tempo de interação que assegura à criança um contexto de aprendizagem” muitas vezes “[...] a brincadeira é simplesmente um meio para atingir os objetivos planejados conforme o currículo em vigor” (BATISTA, BUFFON e VITÓRIO 2015, p. 20).

Compreendemos que por meio da brincadeira, a criança desempenha a representação de papéis sociais, na qual a criança cria uma situação imaginária encenando a realidade e assim estabelece regras “que têm sua origem na própria situação imaginária” (VYGOTSKY, 1991, p. 64). Nesse momento a criança reproduz o conceito que ela possui de algum tipo de realidade que vivencia sem ter consciência de fato de seu comportamento no dia a dia.

Temos que considerar que a atividade lúdica é a atividade principal no período da infância. E é por meio dessa atividade que a criança adentra no mundo sendo integrante no universo social e cultural da humanidade, resultando na construção da sua individualidade e no seu desenvolvimento integral.

Uma criança que aprende de forma lúdica, jamais cairá em esquecimento, pois sua mente estará sempre em desenvolvimento, podemos compreender que o ato de brincar associado ao conhecimento desperta nas crianças uma vontade consideravelmente grande, e que esse aprendizado ficará eternizado em suas memórias.

REFERENCIAS

AMARAL, João J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. 2007. Disponível em <<http://200.17.137.109:8081/xiscanoe/courses-1/mentoring/tutoring/Como%20fazer%20pesquisa%20bibliografica.pdf>> Acesso em 20 de junho 2018.

AVANÇO, Leonardo Dias; LIMA, José Milton de. **JOGO E EDUCAÇÃO NO CONTEXTO DA REPÚBLICA PLATÔNICA: ALGUMAS REFLEXÕES**. Agência Financiadora: CAPES Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR, 2011. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5810_2921.pdf> Acesso em: 18 de setembro de 2018.

ARIÈS, P. **A história social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BATISTA, BUFFON e VITÓRIO. TEMPOS DE BRINCAR: A EDUCAÇÃO INFANTIL COMO UM LUGAR ONDE SE PODE BRINCAR. In: **Orientações pedagógicas da educação infantil : estudos e reflexões para organização do trabalho pedagógico** / Paraná. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. – 2. Ed. – Curitiba : SEED/PR., 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**/ Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em < <http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file1>> Acesso em: 01 out. 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Ministério da Educação. 3ª edição. 2018. Disponível em < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc>> Acesso em 01 out. 2018.

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. 3v.: il. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf> Acesso em 01 out. 2018.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Rev. Fac. Educ., São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul. 1998. Online. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 20 set. 2018.

_____. **Jogo e educação**. Trad. Patrícia Chittioni Ramos. — Porto Alegre: Artes Médicas, 1998,

COLEVATI, C. A. PINHO, E. D. SORROCHE, E. M. **O corpo em movimento**: Uma relação entre a psicomotricidade e a aprendizagem da escrita. LINS – SP, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo Editora Atlas. S. A. 6ª Edição. 2008. Disponível em <<https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf>> Acesso em 20 de junho 2018.

GUERRA, Elaine Linhares de Assis. **Manual pesquisa qualitativa**. Produzido, conforme contrato assinado, para uso em ambiente virtual pelo Centro Universitário UNA. Belo Horizonte, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil. Perspectiva**, Florianópolis, v. 12, n. 22, p. 105-128, jan. 1994. ISSN 2175-795X. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>> Acesso em: 18 set. 2018. doi:<https://doi.org/10.5007/%x>.

MELLO, Suely Amaral. **A Escola de Vygotsky**. In: Introdução a Psicologia da Educação: seis abordagens. Kester Carrara (Org). São Paulo: Avercamp, 2004.

_____. **Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico-cultural**. PERSPECTIVA, Florianópolis, v. 25, n. 1, 83-104, jan./jun. 2007. Disponível em <<http://www.perspectiva.ufsc.br>> Acesso em 24 março 2018.

OTTONI, T. P. M. E. SFORNI M. S. F. **VIGOTSKI, LEONTIEV E ELKONIN: subsídios teóricos para a educação infantil**. XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas – 2012. Disponível em <http://www.infoteca.inf.br/endipe/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acervo/docs/2404d.pdf> Acesso em 01 set. 2018.

PASQUALINI, J. C. **O papel do professor e do ensino na educação infantil**: a perspectiva de Vigotski, Leontiev e Elkonin. Editora Unesp. Scielo Books. 2010. Disponível em <<http://books.scielo.org/id/ysnm8/pdf/martins-9788579831034-10.pdf>> Acesso em 01 set. 2018.

ROCHA, A. S.; ALMEIDA, T. M. A.; BRAGA, E. D. P. **A cultura e o brincar: breve reflexão desta relação**. Universidade Federal do Maranhão – UFMA. VIII Fórum Internacional de Pedagogia - FIPED 2016. Disponível em <https://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/TRABALHO_EV057_MD4_SA46_ID2794_29092016215904.pdf> Acesso em 25 setembro 2018.

SÁ-SILVA, Jackson Ronie; ALMEIDA, Cristóvão Domingos de; GUINDANI, Joel Felipe. **Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas.** Documentary research: theoretical and methodological clues. Revista Brasileira de História & Ciências Sociais. Ano I - Número I - Julho de 2009.

SOUZA, Anderson de Almeida. **As contribuições da escola de Vigotski para a compreensão do desenvolvimento do psiquismo de crianças de 0 a 6 anos.** UFMA, 2014. Disponível em <http://www.histedbr.fe.unicamp.br/acer_histedbr/jornada/jornada12/artigos/4/artigo_eixo4_309_1410809553.pdf> Acesso em 23 out. 2015

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** Edição: Ridendo Castigat Mores Versão para eBook eBooksBrasil. Fonte Digital: www.jahr.org. 1989.