

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

**CURITIBA
2002**

LÍGIA MARA DO PILAR ALVES SAVARIN

O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Monografia elaborada como requisito parcial para a conclusão do Curso de Especialização em Educação Infantil da Universidade Federal do Paraná.

Orientação: Prof. Cássio J. Moletta

**CURITIBA
2002**

DEDICATÓRIA

Ao meu filho, Raphael, que me lembra, com sua presença, quanto a infância é preciosa.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal do Paraná.

Ao meu orientador, pelos ensinamentos e orientações que foram fundamentais para a realização deste trabalho.

A Prefeitura Municipal de Curitiba, através da Secretária Municipal da Criança, pelo inestimável incentivo.

Aos meus pais, pelo apoio e estímulo constante.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização desta monografia.

SUMÁRIO

RESUMO.....	iv
INTRODUÇÃO.....	1
1. A CRIANÇA.....	3
2. O BRINQUEDO.....	8
2.1. BRINQUEDO - DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM.....	11
2.2. BRINQUEDO - INTELIGÊNCIA E CONCENTRAÇÃO DA ATENÇÃO.....	11
2.3. TIPOS DE BRINQUEDOS.....	15
2.4. CRITÉRIOS PARA ESCOLHA DE BRINQUEDOS.....	26
2.5. CLASSIFICAÇÃO DE BRINQUEDOS.....	31
3. O JOGO INFANTIL.....	33
4. A BRINCADEIRA.....	40
5. APRENDER EM SITUAÇÕES ORIENTADAS.....	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	80

RESUMO

O brincar é importante para o desenvolvimento integral da criança e contribui para a formação do conhecimento infantil. É na infância que a criança expressa no brinquedo o mundo real com seus sentimentos, valores, modos de pensar e agir. O brinquedo estimula sua auto-estima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros. É fundamental importância a presença do lúdico no dia a dia do ambiente educacional para estimular a criatividade, imaginação e desenvolver potencialidades da criança. Brincando a criança se diverte se socializa e aprende.

F. W. S.

INTRODUÇÃO

Devido a esta sociedade cada vez mais competitiva, que exige um nível de formação cada vez melhor do ser humano, muitos pais acabam sobrecarregando seus filhos com uma série de atividades extracurriculares. Muitas crianças além de estudar, fazem verdadeiras maratonas no período "livre". No entanto, ao invés de contribuir com a formação dos filhos, muitos pais acabam prejudicando-a, sem perceber.

Tem crescido muito o número de crianças que procuram atendimento psicológico devido a problemas como o *stress* provocado pelo excesso de atividades extracurriculares. Ao contrário do que se pensa, muitas delas apresentam uma queda no rendimento escolar, porque em alguns casos não há tempo suficiente para que elas possam descansar e brincar, o que é fundamental para o bom desenvolvimento da criança.

Outra característica da nossa sociedade moderna é a modificação e a substituição dos hábitos lúdicos, pelas imagens televisivas e os atraentes jogos eletrônicos. Atualmente as crianças, gastam mais tempo em frente a uma TV do que em qualquer outra atividade. As multinacionais ligadas ao divertimento infantil, têm vindo a inventar os mais diversos processos de "marketing" nesse negócio do século. A criança adota os super-heróis (impostos pela mídia) nos

jogos de imitação, substituindo-os em relação a uma diversidade de temas tradicionais sobre o jogo.

Os problemas residem no fato de que a idade em que a criança passa mais tempo nestas atividades estruturadas e pouco interativas, é aquela em que ela mais necessitaria expandir sua imaginação e corporal idade de forma ativa e em situação de corpo livre, de aventura, com o meio natural e em experiências com os amigos. A atividade física e lúdica é uma necessidade urgente para as crianças do nosso tempo. A consequência desta falta é o sedentarismo, a fragilidade, a inadaptação motora e a falta de sociabilidade.

Podemos dizer que brincar é natural para o ser humano e por isso é a primeira atividade infantil. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. É uma arte, um dom natural que estimula a curiosidade, a iniciativa e a auto-confiança.

O brinquedo é uma oportunidade de desenvolvimento onde a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades. Os brinquedos são alimento para a fome de conhecer das crianças.

As pessoas que cuidam de crianças pequenas precisam reconhecer que, brincando a criança está nutrindo sua vida interior, atendendo suas necessidades emocionais, e descobrindo a vocação que poderá dar um sentido à sua vida.

Esta monografia tem como objetivo principal discorrer sobre a importância de brincar para o desenvolvimento da criança. Educação exige reflexão, aperfeiçoamento, aprimoramento e aprendizagem. Sendo assim se faz necessário abordar, relatar e refletir sobre o papel do brincar na educação infantil.

1. A CRIANÇA

A criança como todo ser humano, “é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca”. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais (MEC/SEF/DPE/COEDI, dez/1994, p. 16-17).

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. No processo de construção do conhecimento, as crianças utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem idéias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação.

Piaget considera a criança enquanto organizadora de ações reflexas e percepções sensoriais, em equilíbrio dinâmico com o meio. Frente às ilusões e perturbações, a criança aplica diversos pontos de vista (CHARLES, 1975).

Existem sucessivas fases de equilíbrio progressivamente complexo, em correspondência com a idade, até chegar a conseguir certo grau de consistência e objetividade como de flexibilidade, que vêm com a gradual aquisição do pensamento lógico, o que culmina com o raciocínio científico formal de que já é capaz o adolescente.

A teoria do desenvolvimento de Piaget, é baseada em fases ou etapas, descrevendo quando eles ocorrem, quais são suas características e manifestações, e que novos tipos de pensamento surgem em cada uma delas (PIAGET, 1967).

Oriundas da observação prolongada e paciente, as principais descobertas do autor baseiam-se no fato de que o desenvolvimento mental da criança não se limita apenas à aprendizagem contínua e à aquisição ocasional de conhecimentos e experiências novas.

De acordo com ele, o crescimento mental progride em estágio bem definido e cada estágio é caracterizado por limites da capacidade da mente. Essas limitações, embora permitam que a criança pense e aja de uma determinada maneira, impedem uma interpretação complexa e exata do mundo exterior, até que estágios mais avançados sejam atingidos.

A teoria do desenvolvimento está fundamentada na necessidade que a criança tem de reagir ao meio. Para tanto, precisa despender esforços.

À medida que a criança vai se desenvolvendo, não tem apenas necessidades, adquire também interesses; o mundo passa a ser interessante, na medida em que elas passam a entender e explicar as coisas. O interesse está sempre a gerar novas, necessidades, constituindo-se desta maneira a ligação entre aquilo de que a criança necessita e o mundo real.

É claro, segundo a teoria do desenvolvimento, que todas as vezes que uma criança age, não o faz somente levando em conta suas capacidades organizadas, mas igualmente seus interesses e suas disposições afetivas (JERSILD, 1966).

O aspecto cognitivo é constituído tanto pela conduta da criança (afetividade), quanto pela ação (técnicas e ajustamentos empregados), e estas atendem os interesses e restabelecem o equilíbrio desfeito por necessidades e interesses novos estabelecendo um equilíbrio cada vez mais estável (CHARLES, 1975).

O campo do domínio de conhecimento da criança, amplia-se na medida em que ela compreende e explica. Além disso, as aquisições realizadas que aumentam constante também sofrem a ação do compreender e do explicar. A forma como a criança consegue se expressar varia constantemente na medida em que ela evolui (FONTOURA, 1966).

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais. Embora os conhecimentos derivados da Psicologia, Antropologia, Sociologia, Medicina etc. possam ser de grande valia para desvelar o universo

infantil apontando algumas características comuns de ser das crianças, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças.

A criança elabora seus sentimentos, seu mundo subjetivo, através de brincadeiras, do faz de conta. Ela adquire a noção de identidade através de dramatizações, de troca de papéis. O faz de conta, o brincar, a ajudam a aceitar e a incorporar as injunções da realidade e suas limitações. A escola é um lugar propício a esse processo, através de brincadeiras, histórias, música, desenho. A professora deve compreender as necessidades da criança, respeitando-a e ajudando-a. Só em sintonia com as crianças ela exercerá adequadamente essa função, muitas vezes bem semelhante à de mãe (WEISS, 1989).

A criança vive em um mundo em que tudo é contato pessoal. Dificilmente penetrará no campo de sua experiência qualquer coisa, que não interesse diretamente seu bem estar ou de sua família e amigos. O seu mundo é um mundo de pessoas e de interesses pessoais e não um sistema de fatos ou leis. Tudo é afeição e simpatia, não havendo lugar para a verdade, no sentido de conformidade com o fato externo (DOLLE, 1974).

O programa de estudo que a escola apresenta estende-se no tempo, indefinidamente para o passado e prolonga-se sem termo no espaço. A criança é arrancada do seu pequeno meio físico familiar e é atirada dentro do mundo inteiro, até os limites do sistema solar. A vida da criança é integral e unitária, é um todo único. Se ela passa a cada momento, de um objeto para outro, como de um lugar para outro, faz sem nenhuma consciência de quebra ou transição. Não há isolamento nem distinção consciente. A unidade de interesses pessoais e sociais que dirigem sua vida, mantém todas as coisas que a ocupam. Para ela, aquilo

que prende seu espírito, constitui no momento todo o universo que é assim, fluído e fugidio, desfazendo-se com espantosa rapidez. Esse afinal, é que é o mundo infantil, tem a unidade e a integridade da própria vida da criança. Seu mundo escolar: vai ela para a escola, diversos estudos dividem e fracionam o seu mundo. A geografia seleciona, abstrai e analisa uma série de fatos; a matemática é outra divisão; a gramática outro departamento. A escola classifica ainda cada, uma das matérias, os fatos são retirados de seu lugar original e reorganizados em vista de algum princípio geral. A experiência infantil não tem nada a ver com tais classificações às coisas não chegam ao seu espírito sob esse aspecto. Somente os laços vitais da afeição e de sua própria atividade prendem e unem a variedade de suas experiências sociais (SARACHO, 1998).

2. O BRINQUEDO

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades. O brinquedo estimula a curiosidade à iniciativa e a autoconfiança. Proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção.

O brinquedo possui muito das características dos objetos reais, mas pelo seu tamanho, pelo fato de que a criança exerce domínio sobre ele, pois o adulto outorga-lhe a qualidade de algo próprio e permitido, transforma-se no instrumento para o domínio de situações penosas, difíceis, traumáticas, que se engendram na relação com os objetos reais. Além disso, o brinquedo é substituível e permite que a criança repita, à vontade situações prazenteiras e dolorosas que, entretanto, ela por si mesma não pode reproduzir no mundo real (BENJAMIN, 1984)..

Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto. O brinquedo espontâneo pode ser considerado sob dois aspectos: auto-expressão e auto-realização.

Ao nível de auto-expressão estão as atividades livres, construções, dramatizações, música, artes plásticas, etc.

Em nível de auto-realização o brinquedo organizado, ou seja, aquele que tem uma proposta e portanto requer determinado desempenho. Quanto mais

simples o material, mais fantasia exige; quanto mais sofisticado, em maior desafio se constitui, mas é sempre uma oportunidade para que a criança interaja, faça escolhas e tome decisões.

Sigmund Freud, foi o primeiro a estudar o mecanismo psicológico do brincar, quando interpretou o brinquedo de uma criança de 18 meses. O menino fazia aparecer e desaparecer um carretel, tentando assim dominar suas angústias frente ao aparecimento e desaparecimento da mãe. Mostrou como, ao brincar, podia separar-se dela sem o perigo de perde-la, já que o carretel voltava quando ele assim o desejasse. Este jogo permitia-lhe descarregar fantasias agressivas e de amor à mãe sem nenhum risco, já que ele era dono absoluto da situação. Esta atividade lhe permitia elaborar suas angústias ante as situações de separação impostas pela realidade, inevitáveis, para ele.

A observação do brinquedo efetuada por Freud, continua até hoje a ser um modelo, porém hoje se sabe que o brinquedo de se esconder surge muito mais cedo. O brinquedo de se esconder, aparecer e desaparecer ou de fazer aparecer e desaparecer objetos, como o do lençol, aparece entre os 4 e 6 meses e corresponde a motivos psicológicos profundos, como por exemplo à elaboração de sentimentos de perda e separação de pessoas significativas. Neste momento do desenvolvimento o bebê atravessa uma etapa denominada "posição depressiva", na qual tenta elaborar a necessidade de se desprender da relação única com a mãe para poder passar para a relação com o pai; desse modo, se estabelece a tríade mãe-pai-filho, que é a base das futuras relações do indivíduo com o mundo (JERSILD, 1966:39).

"Os brinquedos são meios intermediários entre a realidade da vida que a criança não pode abarcar e a sua natural fragilidade". (OLIVEIRA, 2000:18)

O brinquedo é um convite ao brincar, porque facilita e enriquece a brincadeira, proporcionando desafio e motivação.

Ao ver o brinquedo, a criança é tocada pela sua proposta; reconhece umas coisas, descobrem outras, experimenta e reinventa; analisa, compara e cria. Sua imaginação se desenvolve e suas habilidades também. Enriquecendo seu mundo interior, tem mais coisas a comunicar e pode, cada vez mais, participar do mundo que a cerca.

Um ursinho de pelúcia pode ser um bom companheiro. Uma bola que convida para um pouco de exercício, um quebra-cabeça que desafia a inteligência ou um colar de "pérolas" que faz a menina sentir-se bonita e importante como a mãe, todos são como amigos, servindo de intermediários para que a criança consiga integrar-se melhor.

Através da experimentação, a criança aprende a controlar seus movimentos e a estabelecer ordem em seu mundo.

Quando tem acesso a farto material, satisfaz suas necessidades de desenvolvimento e sente-se atraída pelas possibilidades que eles representam.

As crianças trabalham com materiais não somente para alcançar um objetivo, mas pelo prazer de experimentá-los e lidar com eles.

2.1. BRINQUEDO - DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

O brinquedo proporciona o aprender-fazendo e para ser mais bem aproveitado é conveniente que proporcione atividades dinâmicas e desafiadores, que exijam participação ativa da criança.

As situações-problema contidas na manipulação de certos materiais, se estiverem adequadas às necessidades do desenvolvimento da criança, fazem-na crescer através da procura de soluções e de alternativas.

O desempenho psicomotor da criança enquanto brinca alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue.

Para que o brinquedo seja significativo para a criança é preciso que tenha pontos de contato com a sua realidade.

2.2. BRINQUEDO - INTELIGÊNCIA E CONCENTRAÇÃO DA ATENÇÃO

O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade. Mas, ao mesmo tempo, possibilita exercício de concentração, de atenção e de engajamento.

Distrai, porque oferece uma saída para a tensão provocada pela pressão do contexto adulto. Possibilita exercício de atenção e concentração, porque leva a criança a absorver-se na atividade.

Pode-se aumentar gradativamente a capacidade para a criança permanecer em uma mesma atividade fornecendo-se, inicialmente, brinquedos que exijam menos tempo para que as atividades sejam realizadas, e, à medida que a criança já consegue executá-las, oferecer jogos que solicitem maior tempo de utilização.

Como consequência da realização de uma atividade agradável e que provocou concentração, a criança fica mais calma e relaxada. Através da observação do desempenho das crianças com seus brinquedos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. Dentro da atmosfera lúdica manifestam suas potencialidades e, ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo, através dos brinquedos, elementos nutrientes para seu desenvolvimento.

Deve-se aproveitar esses momentos utilizando palavras adequadas, escutar as próprias palavras para verificar se estamos falando claramente e procurar responder por observações, perguntas ou ações. Não colocar informações novas em excesso para que a criança possa aprender o que ouve; adaptar as frases ao nível da compreensão da criança, mas sem infantilizá-las.

O adulto interessado pode perceber o início do cansaço e do aborrecimento, momento em que a sua intervenção poderá ou animar ou propor uma outra atividade. Mas isto só deve acontecer quando realmente a atividade estiver se esvaziando. para evitar que a saturação aconteça (BENJAMIN, 1984).

O adulto que interage pode despertar a atenção e a compreensão da criança, enriquecendo seu brincar. Mas é imprescindível que antes de tudo se

observe como ela está brincando para respeitá-la, respeitando sua iniciativa, suas preferências, seu ritmo de ação e suas regras de jogo.

Não se deve interromper a concentração de uma criança que brinca, seria um sacrilégio. O momento em que ela está completamente absorvida pelo brinquedo é um momento mágico e precioso, em que está sendo exercitada uma capacidade da maior importância, da qual depende sua eficiência quando adulto, que é capacidade de observar e manter a atenção concentrada (OLIVEIRA, 2000).

Ainda OLIVEIRA (2000, p. 124) coloca que “a criança deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que a exploração não seja a que esperávamos. É preciso cuidado para que a intervenção do adulto não interrompa a linha de pensamento da criança e não atrapalhe a simbolização que estava fazendo” .

Para preservar a ludicidade, o adulto deve limitar-se a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor determinada forma de agir. Que a criança aprenda a utilizar o jogo descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação.

Por ser importante que as atividades envolvam operações do pensamento, que solicitem a imaginação, a criatividade, e que possibilitem a descoberta, é necessária a participação eventual do adulto. A criança precisa de alguém que a escute e que a motive a falar, a pensar e a inventar. Precisa tanto de atividades grupais que a levem a sociabilizar-se quanto de atividades individualizadas que possibilitem o atendimento às suas necessidades pessoais.

E quando a atividade tiver que ser interrompida, deve dar-se um tempo para a transição e mudança de atividade. Não podemos violentar a criança invadindo bruscamente o seu mundo.

A arrumação dos brinquedos, conforme a expressão usada, assume caráter punitivo, que irá provocar má vontade na hora de guardá-los.

O hábito de guardar os brinquedos com cuidado pode ser desenvolvido através da participação da criança na arrumação feita pelo adulto. Quando os pais ou a professora têm o hábito de, constante e naturalmente, guardar as peças com carinho depois de utilizá-las, automaticamente a criança adquire o mesmo hábito e aprende que zelar pela ordem e conservação do brinquedo é normal, e pode haver satisfação em guardar como houve no brincar.

Se a criança brinca, acostuma-se a ter seu tempo livre criativamente utilizado. Este hábito, se bem cultivado, além de trazer satisfação, irá se transformando, com a maturidade, em atitudes de predisposição para o trabalho. O importante é que seja preservada a gratuidade e o prazer; o gosto de fazer as coisas por elas mesmas e não somente pelos resultados que possam ser alcançados.

Permanecendo o prazer e o hábito de ocupar-se criativamente, a escolha profissional certamente será mais fácil e o trabalho e o lazer ficarão tão próximos que a única coisa que os distinguirá será a obrigatoriedade.

2.3. TIPOS DE BRINQUEDOS

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Cunha (1998) destaca os seguintes tipos de brinquedos:

Brinquedos de berço

Móviles, chocalhos, bichinhos de vinil, brinquedos para olhar, ouvir, pegar e morder são valiosos para a estimulação sensorial e motora do bebê. A presença destes pequenos objetos no universo da criança, chamando sua atenção e despertando seus sentidos, é uma contribuição importante para seu desenvolvimento.

Inicialmente, apenas alguma coisa para atrair o olhar do bebê, depois algo que se mova, para atrair sua atenção; em seguida, um objeto que ele possa tentar pegar, começando assim a dirigir seus movimentos. Para que possa sentir o peso e a textura, um chocalho que, por provocar ruído, leve a criança a perceber que alguma coisa diferente acontece e que ela pode provocá-la.

Os bebês gostam de observar, e quando adquirem maior mobilidade têm necessidade de explorar e conhecer coisas novas.

Estimular uma criança é tão importante quanto respeitar sua fragilidade, e a pessoa que for interagir com um bebê precisa também ter o bom senso de não exagerar a ponto de deixá-lo excitado.

Brinquedos de afeto

A criança goza e sofre de maneira tanto mais aguda quanto está inteira na impressão presente, sem nenhuma inquietude a aumentar-lhe a alegria e nenhuma esperança a limitar-lhe a dor: os pesares da criança são incomensuráveis.

Macios, gostosos de pegar, de aparência simpática, estes brinquedos despertam, em todos que os vêem, uma vontade de acariciá-los e abraçá-los. Ursinhos, gatinhos ou bebês muito "fofos" são um convite à ternura e ao gesto meigo. Provocam aconchego e oferecem consolo à criança.

Devem estar à sua disposição e merecer o respeito dos adultos. Entre os vários que possam estar disponíveis, sempre haverá um que será o "bichinho de estimação". Algumas crianças apegam-se de tal maneira a suas bonecas ou bichinhos, que não dormem sem eles e querem trazê-los consigo mesmo quando vão à escola. Talvez estes brinquedos de afeto tornem-se companheiros tão indispensáveis por representarem o apoio de um amigo silencioso que nada pergunta e nada pede, só oferece conforto.

Este é um brinquedo que, pelo tipo de vínculo afetivo que possibilita, deve realmente pertencer à criança. Não é aconselhável tê-lo em brinquedotecas para empréstimo pois a criança poderia ficar triste ao ter que devolvê-lo.

O pensamento da criança evolui a partir de suas ações. As crianças precisam vivenciar suas idéias em nível simbólico para poder compreender seu significado na vida real. Podem conhecer objetos ou pessoas, mas suas idéias a respeito vão tornar-se mais claras quando representarem em seu jogo simbólico.

Os brinquedos de "faz-de-conta" funcionam como elementos introdutórios e de apoio à fantasia; e facilitam o processo de simbolização e propiciam experiências que, além de aumentarem o repertório de conhecimentos da criança, favorecem a compreensão de atribuições e de papéis; não é necessário que sejam cópias idênticas da realidade: um bloco de madeira pode ser utilizado para representar um boneco. Entretanto, quando forem miniaturas de objetos reais, devem possibilitar utilização semelhante a eles; por exemplo, um carrinho deve rodar, um barquinho deve flutuar e um bule deve poder conter um pouco de líquido; as ferramentas também devem poder ser utilizadas. Caso contrário, perderão a finalidade de provocar a vontade de brincar com eles como se fossem "de verdade".

Quando a vontade de "brincar de..." já existe, a atuação da criança pode ser mais criativa, pois ela mesma poderá inventar os objetos, valendo-se de qualquer sucata. A brincadeira fica até mais divertida quando as crianças têm que descobrir o que está representando o quê.

O "faz-de-conta" dá oportunidade para expressão e elaboração em forma simbólica de desejos e conflitos; quanto mais rica for a fantasia e a imaginação da criança, maiores serão suas chances de ajustamento ao mundo ao seu redor.

Vestidos compridos, sapatos de salto alto, bolsa e maquiagem são excelentes elementos de apoio para a fantasia. Quando a menina faz de conta que é a mamãe, assumindo seu papel, passa a entender melhor suas atitudes.

Brinquedos de guerra

São aqueles que representam armas de guerra ou outros objetos que proponham a solução de conflitos pela violência ou morte dos oponentes.

Brincar de matar é comum entre as crianças e certamente quando o fazem não estão abrangendo a dimensão da morte.

Enquanto houver violência e assassinatos nos filmes apresentados na televisão, as crianças vão brincar de guerra; mas para isso não necessitam de revólveres idênticos aos verdadeiros, qualquer pedaço de pau pode ser transformado em arma pela Imaginação da criança.

Seria aconselhável que fosse preservado algum impacto para o momento em que elas tiverem contato com as armas verdadeiras; afinal, não se pode lidar com naturalidade com um objeto que serve para acabar com uma vida humana.

Não podemos impedir que as crianças brinquem de guerra, mas podemos conversar com elas e trocar idéias a respeito de seu significado.

Em vários países já está sendo combatida a venda de brinquedos de guerra. A Suécia foi o primeiro país a proibir sua fabricação.

Brinquedos pedagógicos

Costuma-se chamar brinquedo pedagógico ao que foi fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, tais como cores, formas geométricas, números ou letras, etc,

Entretanto, tal denominação é bastante relativa pelas seguintes razões:

- 1) O que caracteriza o brinquedo é a atitude que envolve a sua utilização. Um brinquedo pedagógico com as letras do alfabeto impressas em cubos de madeira, por exemplo, pode ser usado para montar um trenzinho, e um trenzinho pode ser usado como instrumento de alfabetização. quando a criança se interessa em ler o nome do seu fabricante. por exemplo.
- 2) O que é e o que não é pedagógico? Será que a pedagogia se restringe a ensinar formas, cores, números e letras? A educação é um processo global e contínuo, Cada etapa de desenvolvimento, cada momento da vida de uma criança tem prioridades diferentes, que a atuação pedagógica precisa atender. O ursinho de pelúcia é o mais pedagógico que se pode oferecer em certos momentos, como uma bola de futebol pode ser em outros. Seguindo esta linha de pensamento.poderíamos dizer que brinquedo pedagógico

é todo o objeto que atende à necessidade da criança no momento em que ela o utiliza.

Esta definição seria mais correta do ponto de vista conceitual, pois também são tarefas da educação o desenvolvimento emocional e social, a preservação da alegria e da saúde mental da criança.

Todo brinquedo pode ser pedagógico, dependendo das circunstâncias, assim como também o mais educativo dos brinquedos pode deixar de sê-lo em determinada situação, pois o valor do brinquedo está diretamente relacionado com o que consegue provocar na criança.

Pode-se adotar a denominação brinquedo pedagógico não a nível conceitual, mas apenas para caracterizar um tipo de brinquedo que tem uma proposta mais objetiva.

No brinquedo simbólico, a satisfação acontece no decorrer da atividade. Ao passo que no brinquedo pedagógico o desafio é justamente obter a satisfação do final da atividade, ou seja, quando o objetivo do jogo foi alcançado. Mas este prazer de ter conseguido pode ser tão importante que a criança queira repetir o mesmo jogo muitas vezes, só para revivê-lo.

Montessori constatou que um determinado jogo pode atender de tal forma a uma necessidade interior da criança que ela o executa algumas dezenas de vezes, polarizando sua atenção de tal forma que, ao largar o jogo, está mais calma e relaxada, podendo até passar a ter comportamento mais equilibrado.

O maior valor do brinquedo está na sua gratuidade. No brinquedo livre e espontâneo, a criança chega a alcançar um nível de participação, uma profundidade que a enriquece na medida em que aumenta sua capacidade de engajamento, pelo livre exercício de concentração de atenção.

Nem só os jogos que alimentam a fantasia da criança atendem a suas necessidades, visto que existem outras necessidades inerentes ao seu processo de desenvolvimento.

A proposta definida de um brinquedo pedagógico pode funcionar como desafio à participação da criança. É motivador o subjacente convite a uma auto-avaliação de habilidades ou à possibilidade de obter sucesso e reforçar o autoconceito. As crianças gostam de superar-se.

A diferença entre brinquedos pedagógicos e materiais pedagógicos pode ser muito pequena. Ambos objetivam uma aprendizagem, mas no material pedagógico o aspecto lúdico pode não estar presente.

A ludicidade pode estar restrita ao desafio que a proposta do jogo apresenta ou ao prazer que a manipulação do material tridimensional representa.

Blocos de construção

Os blocos de construção são provavelmente o brinquedo mais antigo e mais usado na pré-escola.

A variedade de tamanhos, formas e cores que eles possuem possibilita diferentes formas de utilização e de manifestação de criatividade.

Não constituem um jogo, pois não há regras para seu uso, mas são uma excelente matéria-prima para concretização das mais diferentes idéias.

Pesquisas realizadas por Hartley trazem-nos a informação de que só o jogo dramático, o "faz-de-conta", supera os blocos no interesse que despertam na criança. Na verdade, os blocos também são matéria-prima para o "faz-de-conta".

A construção com blocos favorece diversos aspectos do desenvolvimento infantil:

- desenvolvimento da atenção e concentração;
- desenvolvimento de movimentos amplos e finos;
- desenvolvimento da coordenação viso-motora;
- desenvolvimento da noção de equilíbrio, proporção e simetria;
- desenvolvimento de paciência e de perseverança;
- desenvolvimento da independência;
- desenvolvimento do sentimento de realização, que tanto reforça a auto-imagem;
- conhecimento das formas geométricas e de suas peculiaridades;
- desenvolvimento do pensamento abstrato;

- exploração de tamanhos, formas e espaços;
- reconhecimento de semelhanças e diferenças;
- aquisição de conceitos matemáticos (maior do que, menor do que, em cima, em baixo, ao lado, etc.);
- encorajamento à solução de problemas e à formulação de projetos;
- oportunidade para aprendizagem seqüencial e utilização no nível de pensamento de cada criança;
- satisfação de inventar, construir, destruir e transformar.

A forma como as crianças utilizam os blocos de construção varia de acordo com o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra; podemos dividir a atividade com blocos de 4 fases:

- 1) a criança coloca os blocos uns sobre os outros, de maneira aleatória;
- 2) constrói torres ou faz filas de blocos;
- 3) copia modelos e desenvolve novas técnicas de construções mais complicadas;
- 4) reproduz estruturas mais difíceis e usa os blocos de forma simbólica.

Inicialmente, a criança junta os objetos e, quando surge alguma coisa que ela reconheça, fica contente por ter realizado algo. Mais tarde começa então a planejar e selecionar o material que necessita para expressar suas idéias.

Elizabeth Hurlock (1998) diz que a criança que é muito realista, ou então muito sonhadora, não brinca criativamente. Se for muito realista, não conseguirá imaginar coisas que não está acostumada a ver, nem aceitará uma representação apenas aproximada; portanto, o criticismo inibirá a criatividade. Se for muito sonhadora, poderá gastar suas energias em devaneios sem chegar a reproduzir suas criações porque se satisfará só com sua imaginação.

As crianças pequenas precisam de blocos maiores, que não exijam habilidades muito desenvolvidas e que possibilitem construções que apareçam mais proporcionando mais facilmente a satisfação de realizar algo. À medida que as crianças crescem, os blocos podem diminuir de tamanho. É difícil encontrar blocos grandes à venda, pois se fossem de madeira ficariam pesados, o que tornaria o seu manuseio perigoso para a criança pequena. De plástico ficariam muito caros. Assim, a melhor solução é fazê-los de sucata, utilizando caixas de ovos, de sapatos, de uísque ou latas de óleo. Estas últimas ainda têm a vantagem de serem laváveis e fazer ruído ao caírem, o que desafia ainda mais.

O principal requisito para um bom conjunto de blocos é que as medidas das peças maiores sejam múltiplos exatos das menores. É importante que haja número de peças suficiente e compatível com o número de crianças. Para 3 ou 4 crianças, aproximadamente 110 blocos; para um conjunto de 15 crianças, 480 blocos; para 30 crianças, 1.000 blocos.

Os blocos de encaixe possibilitam construções mais sólidas e estimulam a elaboração de estruturas mais complexas. Podem transformar-se em quebra-cabeças tridimensionais, desenvolvendo assim o pensamento lógico através do

enriquecimento das situações-problema. Basta para isso que sejam propostos modelos para serem reproduzidos.

Os quebra-cabeças

O Interesse despertado por um quebra-cabeça está diretamente ligado à relação entre o grau de dificuldade que ele apresenta e a capacidade de quem vai montá-lo; se for fácil demais, não constituirá desafio, mas também se for difícil demais, provocará desistência em vez de motivação.

Para avaliar o grau de dificuldade de um quebra-cabeça vários aspectos podem ser considerados: o número de peças que o compõem, o tipo de recorte das peças, as cores e os detalhes da figura. Quanto maior o número de peças, mais difícil é a montagem.

Os recortes retos são mais difíceis porque não dão a sugestão dos encaixes. Os espaços com a mesma cor, que não tenham detalhes de desenhos para serem compostos, ficam mais difíceis.

É importante ressaltar que outros critérios podem eventualmente ser mais significativos para a determinação do grau de dificuldade de um quebra-cabeça do que o número de peças, pois os detalhes da figura, ou o recorte das peças, podem facilitar ou dificultar a sua montagem.

No caso de haver vários quebra-cabeças, existe sempre o perigo de misturar as peças, o que iria dificultar a montagem. Para evitar isso, coloque um

número no verso do quebra-cabeça, e repita o número no verso de todas as suas peças.

2.4. CRITÉRIOS PARA ESCOLHA DE BRINQUEDOS

O que é um bom brinquedo? Pode-se dizer que é aquele que atende às necessidades da criança. Os seguintes fatores são importantes para que isso aconteça, como ensina Cunha (1998):

- **Interesse**

O brinquedo mais lindo e sofisticado não tem valor algum se não der prazer à criança, pois sua validade é o interesse da criança que irá determinar. Bom brinquedo é o que convida a criança a brincar, é o que desafia seu pensamento, é o que mobiliza sua percepção, é o que proporciona experiências e descobertas.

Para diferentes momentos, diferentes brinquedos poderão ser mais indicados. Um brinquedo que estimula a ação, outro que possibilite uma aprendizagem, ou que satisfaça a imaginação e a fantasia da criança; às vezes, apenas um ursinho de pelúcia que lhe faça companhia.

Dar um carrinho para um menino de 10 anos pode ser tão ofensivo quanto seria desapontador oferecer um quebra-cabeças de 500 peças a um garoto de 5 anos.

Mas nem sempre a criança sozinha irá escolher o melhor brinquedo para ela; um menino. ao entrar numa loja, pode procurar só revólveres ou carrinhos. mas isto não significa que só goste deste tipo de brinquedo, mas sim que só reconhece estes objetos. Os carros estão nas ruas por onde a criança passa e os revólveres e as metralhadoras são a fonte do poder. segundo a mensagem passada pelas dezenas de filmes que a criança assiste todos os dias na televisão.

Certos brinquedos precisam ser apresentados à criança para que possa imaginar o que pode fazer com eles.

Um brinquedo pode tornar-se irresistível e até imprescindível pelas seguintes razões:

- Por haver-se tornado um objeto de afeto; quantas vezes a ligação com uma boneca, ou um ursinho. é tão forte que a criança não dorme sem ele.
- Por representar *status*, como no caso dos brinquedos anunciados na televisão ou importados.
- Por darem sensação de segurança, como os revólveres e as fardas de soldados e super-heróis.
- Por atender a uma hiperatividade.
- Por funcionar como objeto intermediário entre a criança e uma situação difícil para ela.
- Por satisfazer uma determinada carência ou atender a uma fantasia.

- Por ser desafio a uma determinada habilidade, como os ioiôs, bambolês, skates, etc.
- Porque algum amigo tem.

- **Adequação**

O brinquedo deve ser adequado à criança, considerada como indivíduo especial e diferenciado; deve atender à etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra e às suas necessidades emocionais, socioculturais, físicas ou intelectuais.

- **Apelo à imaginação**

O brinquedo deve estimular a criatividade. Quando muito dirigido e não oferece alternativas, passa a ser apenas uma tarefa a ser cumprida.

É aconselhável que haja sempre um convite à participação criativa.

Entretanto, este apelo deve estar à altura da criança. Os jogos muito abstratos não conseguirão motivá-la, pois, para poder criar, ela precisa ter alguns pontos de referência.

- **Versatilidade**

O brinquedo que pode ser utilizado de várias maneiras é um convite à exploração e à inventividade. A criança pode brincar com algo que já conhece, mas criando novas formas ou alcançando objetivos diferentes.

É interessante que o jogo possibilite à criança a obtenção de sucesso progressivo, para que, à medida que ela vai conhecendo melhor os recursos que ele oferece, possa alcançar níveis mais altos de realização. Um jogo bem versátil pode representar um constante desafio às habilidades da criança.

- **Composição**

As crianças gostam de saber como o brinquedo funciona ou como ele é por dentro. Por esta razão, os jogos desmontáveis são mais interessantes. O pensamento lógico é bastante estimulado pelo manuseio dos jogos de montar, nos quais a criança tem oportunidade de compor e observar a seqüência necessária para a montagem correta.

- **Cores e formas**

As cores mais fortes e as formas mais simples atraem mais as crianças pequenas. Mas as maiores preferem cores naturais e formas mais sofisticadas. De qualquer maneira, a variedade no colorido, na forma e na textura irá contribuir para a estimulação sensorial da criança, enriquecendo sua experiência.

- **O tamanho**

Deve ser compatível com a motricidade da criança. Um bebê não pode brincar com peças pequenas pois poderá levá-las à boca, engolir ou engasgar-se com elas. Também não terá coordenação motora suficiente para manipular peças miúdas. Brinquedos grandes e pesados podem machucar a criança ao caírem no chão.

- **Durabilidade**

Os brinquedos muito frágeis causam frustração não somente por se quebrarem facilmente, mas também porque não dão à criança o tempo suficiente para que estabeleça uma boa relação com eles.

- **Segurança**

Tintas tóxicas, pontas e arestas, peças que podem se soltar, tudo isto deve ser observado num brinquedo, para evitar que a criança se machuque.

Com os bebês, o cuidado deve ser ainda maior, pois, levando tudo à boca, correm o risco de engolir ou engasgar-se com uma pequena peça que se desprenda.

Cuidado com os sacos plásticos, porque podem provocar sufocação se levados à boca ou enfiados na cabeça. É melhor evitá-los.

Nem sempre será possível atender a todos estes pré-requisitos para fazer uma escolha. Mas, pelo menos o primeiro e o último desta lista será indispensável considerar.

2.5. CLASSIFICAÇÃO DE BRINQUEDOS

Vários autores fizeram classificações de brinquedos segundo critérios diferentes.

Piaget (1975), classifica os brinquedos da seguinte maneira:

- 1) Jogos práticos (brinquedo funcional) - São explorações sensoriomotoras.
- 2) Jogos simbólicos - Há dramatização e substituição de ações. Aos poucos vão incorporando a imitação e passando a ser brinquedos sociodramáticos.
- 3) Jogos com regras - Continuam até a fase adulta. São jogos nos quais a criança sabe seguir as regras ou compreendê-las.

Tendo como base esta abordagem de Piaget foi elaborado por Denise Garon no Canadá o Sistema Esar de classificação de brinquedos, que é um modelo de análise informatizada de jogos e brinquedos para ser usado por

ludotecários em brinquedotecas, visto que eles precisam analisar e classificar um grande número de brinquedos de maneira lógica e eficaz. que leve em consideração as dimensões educativas dos jogos e dos brinquedos (<http://www.iacrianca.pt/servicos/ludica.htm>, consultado em 03/01/02).

Neste sistema, as diferentes categorias de brinquedos são abordadas em linguagem psicopedagógica e apresentadas numa ordem cumulativa e hierárquica.

3. O JOGO INFANTIL

Para VYGOTSKY (1996), é na atividade de jogo, fundamental segundo ele para o desenvolvimento da criança em idade pré-escolar, que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana: a capacidade de imaginar.

A capacidade de imaginar é o que permite ao homem libertar-se da "prisão da percepção" e chegar ao pensamento abstrato. Brincando, a criança cria situações fictícias, transformando com suas ações o significado dos objetos (que podem ser brinquedos, bonecas ou simples cabos de vassoura), de acordo com as necessidades do jogo.

A técnica criada por Melanie KLEIN (1975) baseia-se na utilização do jogo e continua as investigações de Freud. Pensa que a criança ao brincar vence realidades dolorosas e domina medos instintivos, projetando-os ao exterior, nos brinquedos. Este mecanismo é possível porque muito cedo tem a capacidade de simbolizar.

Dois princípios básicos da Psicanálise, estabelecidos por Sigmund Freud, citado por Melanie KLEIN (1975), são fundamentais: que a investigação do inconsciente é a principal tarefa do método psicanalítico e que a análise da transferência é o meio para se alcançar esse objetivo. Outro princípio

fundamental, a associação livre, também orienta a técnica psicanalítica através do brinquedo, muito bem explorado por Melanie KLEIN (1975) que criou a técnica lúdica na análise de crianças, ou seja, o uso do brincar como a forma da comunicação substituta da verbalização do adulto. Nessa técnica, são interpretados não só as palavras da criança, mas também suas atividades com os brinquedos (de fato, todo o seu comportamento) pois estes são meios de expressar o que o adulto manifesta predominantemente por palavras.

O primeiro passo da aplicação dos conceitos sobre o significado do brinquedo foi a aplicação da atividade lúdica à terapêutica. Freud proporcionou as bases da técnica do brinquedo, posteriormente desenvolvida por Melanie KLEIN e por um grupo numeroso de psicanalistas de crianças que aplicaram a técnica de Melanie KLEIN com algumas modificações. Por meio da atividade lúdica, a criança expressa seus conflitos e, deste modo, podemos reconstruir seu passado, assim como no adulto fazemo-lo através das palavras.

Esta é uma prova convincente de que o brinquedo é uma das formas de expressar os conflitos passados e presentes. Um passo muito importante foi o de utilizar a observação de horas de brinquedo para o diagnóstico das enfermidades e assim chegamos à conclusão de que, na primeira hora, uma criança mostra não somente a fantasia inconsciente de sua enfermidade, como em muitos casos, a fantasia inconsciente de sua cura. Esta é outra prova das relações entre o desenvolvimento emocional, a normalidade do desenvolvimento e a atividade lúdica (THIESSEN, 1997).

"O jogo é uma atividade plena de sentido e sua função é a de elaborar as situações excessiva para o ego - traumáticas - cumprindo uma função catártica e

de assimilação por meio da repetição dos fatos cotidianos e das trocas de papéis, por exemplo, fazendo ativo o que foi sofrido passivamente." (ABERASTURY, 1992, p. 49).

O desejo de deslocamento aparece desde o terceiro mês, com a resposta ao sorriso:

...o rosto humano, pré-objeto, provoca a primeira atividade do tipo pré-lúdico: o jogo do sorriso refletindo o prazer oral evocado pela Gestalt do rosto humano. Já observamos que as cólicas idiopáticas do primeiro trimestre, acalmadas pela chupeta, desaparecem espontaneamente quando do surgimento do sorriso, no terceiro mês; neste estágio, o rosto humano parece ser o pré-brinquedo privilegiado. (LEIF, 1978, p. 70).

Joseph LEIF, propõe a teoria de que "o jogo da criança é a forma infantil de capacidade humana de experimentar, criando situações - modelo e de dominar a realidade, experimentando e prevendo" (LEIF, 1978, p. 73).

Para descrever a evolução do jogo da criança, Erikson citado por Joseph LEIF (1978, p. 76) afirma: "durante muito tempo, o jogo solitário permanece um refúgio indispensável para se refazer das emoções no mundo agitado da sociedade". Contudo, se o imperialismo dos outros viola esse refúgio infantil, então só resta entrincheirar-se na auto-esfera: a criança sonha acordada, chupa o dedo, masturba-se. É justamente porque o brinquedo lhe permite imitar a potência que a criança suporta sua impotência e pode dispor-se a ultrapassá-la, desenvolvendo-se.

Se a criança não joga como respira, se por muito tempo lhe é proibido jogar, ela deixa de respirar, isto é, de viver e se desenvolver. De acordo com a teoria Kleiniana, "a simbolização é o processo psíquico mais significativo para se

descobrir o sentido oculto do brincar". O simbolismo capacita a criança transferir seus interesses, ansiedades, fantasias e culpas, para outros objetos, além de pessoas. Assim ela sente alívio ao brincar. Este é um dos fatores que torna a atividade lúdica tão essencial para a criança (CUNHA, 1988).

Assim, as crianças que tem uma grande inibição da capacidade de formar e usar símbolos, e desenvolver a vida de fantasia, apresentam sinais de perturbações psíquicas.

A análise de crianças através da atividade lúdica é importante que seja realizada em um local próprio para isso, não na casa da criança, como nos explica Melanie KLEIN:

...mais importante ainda, constatei que a situação de transferência - a espinha dorsal do processo psicanalítico - pode apenas se estabelecer e se manter se o paciente é capaz de sentir que o consultório ou a sala de brinquedos, na verdade, toda a análise, é algo separado de sua vida doméstica corrente. Pois só nestas condições pode superar suas resistências contra experimentar e expressar pensamentos, sentimentos e desejos, que são incompatíveis com a convenção e, no caso das crianças, sentidas em contraste com muito do que se lhes ensinou. (KLEIN, 1980, p. 29).

A atividade lúdica durante uma análise pode demonstrar tendências destrutivas que somente se expressam por meios simbólicos, como no caso de Peter, relatado por Melanie KLEIN, a qual interpretou o dano feito ao boneco como representando ataques ao irmão, que ele não faria isso a seu irmão "real", apenas o faria ao irmão de "brinquedo" (era evidente que era realmente o irmão que ele desejava atacar). A importância que Melanie KLEIN atribuiu ao simbolismo, leva-a a conclusões teóricas sobre o processo de formação simbólica: "...A análise através do brinquedo mostrou que o simbolismo habilitava

a criança transferir não só interesses, mas também fantasias, ansiedades e culpa para outros objetos, além de pessoas". (KLEIN, 1980, p. 45).

A maior compreensão dos estágios mais primitivos de desenvolvimento, do papel das fantasias, das ansiedades e das defesas na vida emocional da criança, contribui também na análise de adultos. Não que a técnica utilizada com crianças seja idêntica à de aproximação nos adultos, pois é de grande importância levar em consideração o ego adulto, assim nos explica Melanie KLEIN:

"Foi sempre um princípio da Psicanálise que o inconsciente, que se origina na mente infantil, tem que ser explorado no adulto. Minha experiência com crianças me conduzia muito mais profundamente nessa direção do que anteriormente se admitia, e isso conduziu à técnica que tomou possível o acesso a estas camadas. Em particular, minha técnica através do brinquedo me ajudou a ver qual o material que em dado momento, apresentava maior urgência de interpretação e o modo em que seria mais facilmente transmitida ao paciente; e parte deste conhecimento pode aplicar à análise de adultos". (KLEIN, 1980, p. 47)

Arminda ABERASTURY, relata vários casos que demonstram como o brinquedo, ou o jogo, permite à criança vencer o medo perigos internos; sendo uma prova do mundo real, é uma "ponte entre a fantasia e a realidade".

Estes deslocamentos das situações internas ao mundo externo aumenta a importância dos objetos reais, que, se em um princípio eram fonte de ódio, produtos da projeção dos impulsos destrutivos, com o jogo, e também por ele, se transformam em um refúgio contra a ansiedade, sentimento surgido pelo mesmo ódio. (ABERASTURY, 1992, p. 48).

Ela ainda explica que o jogo não suprime, mas canaliza tendências, por isso a criança que brinca reprime menos que a que tem dificuldades na simbolização e dramatização dos conflitos através desta atividade.

Para Arminda ABERASTURY a técnica de jogo aplicada ao tratamento e diagnóstico não exclui a utilização e a interpretação de sonhos, de sonhos diurnos e de desenhos, mas como ela próprio observou: "... oferecendo à criança a possibilidade de expressar-se brincando, sendo interpretado adequadamente seu jogo, ela sonhará pouco ou não sonhará; o mesmo afirmaria, com menos ênfase, com relação ao desenho". (ABERASTURY, 1992, p. 49).

Melanie Klein citada por Arminda ABERASTURY também discute a relação entre os brinquedos e os sonhos:

"a criança expressa suas fantasias, desejos e experiências de um modo simbólico por meio de seus brinquedos e jogos. Ao fazê-lo, utiliza os mesmos meios de expressão arcaico-filogenéticos, a mesma linguagem que nos é familiar em sonhos. Para compreender completamente esta linguagem temos que nos aproximar a ela como Freud nos ensinou a aproximar-nos à linguagem dos sonhos. O simbolismo é só uma parte desta linguagem. Se desejamos compreender corretamente o jogo de crianças em relação à sua conduta total durante a hora de análise, devemos não só decifrar o significado de cada símbolo por separado, embora possam ser claros, mas também ter em consideração os mecanismos e formas de representar usados pelo trabalho onírico, sem perder de vista jamais a relação de cada fator com a situação total". (ABERASTURY, 1992, p. 52).

Arminda afirma, baseada em suas observações que, se as crianças jogam o suficiente e no devido tempo, adaptam-se progressivamente à realidade. De acordo com Melanie KLEIN, ao brincar, a agressividade da criança se expressa de várias maneiras, quer direta ou indiretamente. O brinquedo, amiúde, é quebrado ou, quando a criança é mais agressiva, os ataques se realizam com o canivete ou tesoura contra a mesa, ou contra as peças de madeira; a água ou a tinta é esparramada por todos os lados e a sala geralmente, se converte em campo de batalha. É essencial permitir à criança dar expansão à sua agressividade; mas o que importa mais é compreender porque motivo, neste

momento particular, na situação de transferência, aparecem os impulsos destrutivos, o observar suas conseqüências na mente da criança.

Os sentimentos de culpa podem seguir-se pouco depois da criança ter quebrado, por exemplo, uma pequena figura. Tal culpa surge não só pelo dano real reproduzido, mas pelo que o brinquedo representa no inconsciente da criança, por exemplo, um irmão ou irmã menores, ou um dos pais, a interpretação tem, portanto, de ocupar-se também, desses níveis mais profundos. Podemos deduzir, às vezes, do comportamento da criança em relação ao analista que não só a culpa mas também, a ansiedade persecutória, constitui seqüela dos seus impulsos destrutivos e que ela teme a retaliação. (KLEIN, 1980, p. 32).

O analista, no entanto, não deve mostrar desaprovação por ter a criança quebrado um brinquedo, contudo, não deve encorajar a criança a expressar sua agressividade, ou sugerir-lhe que o brinquedo pode ser reparado. Em outras palavras, deve permitir à criança experimentar suas emoções e fantasias como se apresentam.

A variedade de situações emocionais que podem ser expressas pelas atividades lúdicas é ilimitada: por exemplo, sentimentos de frustração e de ser rejeitado; o ciúme do pai e da mãe, ou de irmãos e irmãs, agressividade acompanhando esse ciúme; prazer em ter um companheiro de jogo e aliado contra os pais; sentimentos de amor e de ódio em relação a um bebê recém-nascido ou um que é esperado, bem como, a ansiedade conseqüente, a culpa e a urgência de fazer a reparação. Encontramos também, no jogo da criança a repetição de experiências reais e pormenores da vida cotidiana, freqüentemente entretecidos como suas fantasias.

4. A BRINCADEIRA

A brincadeira é uma linguagem infantil que têm um vínculo essencial com aquilo que não é o "não brincar". Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, p. 27).

Brincar é um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - Formação Pessoal e Social, p. 23).

O significado de brincar (Dicionário Aurélio, 1997, p. 73), está definido como divertir-se entreter-se, dizer ou fazer algo por brincadeira, gracejar.

A brincadeira pode trazer algumas controvérsias como jogo de criança, divertimento, folguedo, do séc. XIII, a origem do português brincar ainda é duvidosa e derivada por sua vez, de brinco, ou então poderia ser do alemão *blinken*, brilhar, cintilar, com indução para o sentido de agitar-se, semelhante à palavra latina *caruscare*, luzir, brilhar, agitar-se (Enciclopédia Mirador 4, p. 199).

O brincar é oportunidade de desenvolvimento e aprendizagem. É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto (WAJSKOP, 2001, p. 8).

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

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.

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. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

A brincadeira, na perspectiva sócio-histórica antropológica, é um tipo de atividade cuja base genética é comum à da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. Ao mesmo tempo, é uma atividade específica da infância, considerando que, historicamente, esta foi ocupando um lugar diferenciado na sociedade. Esta última, por seu lado, desenvolveu-se do ponto de vista tecnológico e de suas relações sociais, estabelecendo padrões simbólicos de compreensão e (re)criação de si própria, através do desenvolvimento da arte e da cultura, cujos instrumentos são apropriados pelos adultos (ELKIN, 1960).

Brincar é uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros; tem um lugar e um tempo muito especiais, não sendo algo só de "dentro", subjetivo, interno, ou só "de fora", objetivo, externo, mas se constituindo justamente num espaço potencial entre o eu e o não eu, entre o mundo interno e o externo, que justamente vão se formando na medida em que o brincar se desenvolve de forma criativa e original.

ERIKSON (1968, p. 13), parafraseando Freud, diz que brincar é a estrada nobre que leva a compreensão dos esforços do ego, uma tentativa de sincronizar os processos corporais e sociais com o "self". Brincar é um fenômeno limítrofe de várias atividades humanas e, em sua própria maneira lúdica, tenta escapar à definição.

Para KISHIMOTO (1996, p. 26), brincadeira 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.

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca (RIBEIRO, 1997, p. 56).

Contudo, pode-se resumir esta tentativa de definir o brincar, dizendo que o brinquedo é o processo educacional mais completo da mente, é um artifício engenhoso da natureza para assegurar que cada indivíduo adquira conhecimento e sabedoria. O brincar é espontâneo, é criativo, é uma atividade de pesquisa desejada e realizada por si mesma. E uma vez que é inteiramente natural, não é necessariamente moral quando é julgado pela ética social ou cultural de determinadas pessoas em determinadas épocas (MARTINS, 1997).

Portanto, a forma como se apresenta a brincadeira infantil, hoje, confirma a tese, como bem demonstrou O professor BROUGÈRE (1987, p. 32), de que não existe na criança um jogo natural. A brincadeira é o resultado de relações interindividuais, portanto, de cultura. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar.

Essa atividade tem, portanto, uma origem e uma natureza histórica e social, diferenciando-se das outras atividades humanas, como o trabalho, principalmente, por características que lhe são peculiares.

A brincadeira é uma forma de comportamento social, que se destaca da atividade do trabalho e do ritmo cotidiano da vida, reconstruindo-os para compreendê-los segundo uma lógica própria, circunscrito e organizado no tempo e no espaço.

Mais que um comportamento específico, a brincadeira define uma situação onde esse comportamento adquire uma nova significação. Portanto, segundo

BROUGÈRE (1987, p. 35), "A brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: nele, as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pela circunstância. Nela, os objetos podem apresentar-se com significado diferente daquele que possuem normalmente".

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar e imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o "não-brincar". Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença

existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Isso significa que uma criança que, por exemplo, bate ritmicamente com os pés no chão e imagina-se cavalcando um cavalo, está orientando sua ação pelo significado da situação e por uma atitude mental e não somente pela percepção imediata dos objetos e situações.

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

O brincar é um elemento do interesse infantil. A criança que brinca tem a oportunidade de ter um melhor desenvolvimento psicológico, motor, físico, intelectual, social e espiritual.

Para VELASCO (1996, p. 43), a criança que brinca, vive a sua infância e tornar-se-á um adulto mais equilibrado fisicamente e emocionalmente, suportará melhor as pressões das responsabilidades e terá maior criatividade para solucionar os problemas que lhe surgirem. A criança que é privada dessa atividade por condições de saúde, financeiras ou sociais, fica com "marcas" profundas devido essa falta de vivência lúdica.

BOUGÈRE (1997, p. 93), diz que ao darmos lugar à brincadeira, estamos propondo uma educação natural, pois é o mais alto grau do desenvolvimento infantil. Ao brincar a criança procura seu lugar no mundo, faz descobertas e experiências, desenvolve uma independência íntima, onde não há regras. Portanto ao brincar, ela não deixa de fazer algo importante, inicia-se para a criança um desenvolvimento e aprendizagem.

Desde pequena a criança brinca, e para ela brincar é correr, pular, construir e destruir, à medida que vai crescendo, seus pensamentos se desenvolvem, passa a imitar os adultos, começa a fantasiar e o faz-de-conta toma-se importante sua vida.

A brincadeira pode ser um espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças com diferentes pontos de vista. Nesta experiência elas tentam resolver a contradição da liberdade de brincar no nível simbólico em contraposição às regras por elas estabelecidas, assim como o limite da realidade ou das regras dos próprios jogos aos desejos colocados. Na vivência desses conflitos, as crianças podem enriquecer a relação com seus coetâneos, na direção da autonomia e cooperação, compreendendo e agindo na realidade de forma ativa e construtiva.

A brincadeira infantil pode constituir-se em uma atividade em que as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente, Esta atividade pode ser definida pelos seguintes critérios:

- A criança pode assumir outras personalidades, representando papéis como se fosse um adulto, outra criança, um boneco, um animal etc,
- A criança pode utilizar-se de objetos substitutos, ou seja, pode conferir significados diferentes aos objetos, daqueles que normalmente estes possuem.
- Existe uma trama ou situação imaginária.
- As crianças realizam ações que representam as interações, os sentimentos e conhecimentos presentes na sociedade na qual vivem.
- As regras constitutivas do tema que orienta a brincadeira devem ser respeitadas.

A brincadeira, como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender. Secundariamente, é onde tem início a formação de seus processos de imaginação ativa e, por último, onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas.

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas

ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.

Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de

problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Segundo um comentário de PIAGET (1967), o brincar é um aspecto de todo comportamento. Ele está implícito na assimilação que o indivíduo realiza em relação à realidade; e BETTELHEIM (1987, p.165) afirma que “a criança pela brincadeira, expressa o que teria dificuldades de traduzir em palavras. Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, embora ela e os adultos que a observam possam pensar assim”.

Pode-se assim dizer que é no brincar que a criança sente uma satisfação inesperada que se converte no prazer de viver, ela adquire hábitos novos, desenvolve seu intelecto e a socialização.

A criança vai ampliando seu universo, conforme vai crescendo sua capacidade de imaginar e criar, se desenvolvendo tanto que para muitos, torna-se difícil acompanhá-las.

No mundo lúdico a criança “encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa” (RIBEIRO, 1997, p. 56).

A criança que não tem oportunidade de brincar, amplia rapidamente seus conhecimentos, ela perde a melhor fase de sua infância, e isto poderá futuramente alterar sua personalidade tornando-a um adulto que não saberá pensar.

problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Segundo um comentário de PIAGET (1967), o brincar é um aspecto de todo comportamento. Ele está implícito na assimilação que o indivíduo realiza em relação à realidade; e BETTELHEIM (1987, p.165) afirma que “a criança pela brincadeira, expressa o que teria dificuldades de traduzir em palavras. Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, embora ela e os adultos que a observam possam pensar assim”.

Pode-se assim dizer que é no brincar que a criança sente uma satisfação inesperada que se converte no prazer de viver, ela adquire hábitos novos, desenvolve seu intelecto e a socialização.

A criança vai ampliando seu universo, conforme vai crescendo sua capacidade de imaginar e criar, se desenvolvendo tanto que para muitos, torna-se difícil acompanhá-las.

No mundo lúdico a criança “encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa” (RIBEIRO, 1997, p. 56).

A criança que não tem oportunidade de brincar, amplia rapidamente seus conhecimentos, ela perde a melhor fase de sua infância, e isto poderá futuramente alterar sua personalidade tornando-a um adulto que não saberá pensar.

Entre as atividades lúdicas vamos considerar algumas diferentes formas de brincar:

1. Explorar, manipular - As primeiras atividades lúdicas do ser humano são ações exploratórias. Manipulando objetos vai experimentando o mundo ao seu redor, pelo prazer de descobrir e de satisfazer sua curiosidade. As crianças pequenas tem necessidade de manipular objetos, por essa razão mexem em tudo e jogam coisas ao chão. Para contornar problemas que esta necessidade pode causar, precisamos fornecer-lhes muitos objetos que possam ser manipulados sem perigo e ensinar-lhes que, assim como foi divertido retirar da caixa, também pode ser divertido colocar as coisas lá dentro.
2. Brincar sozinha - Neste tipo de brinquedo. a criança mergulha na sua fantasia e alimenta sua vida interior. A criança que brinca sozinha, está também aumentando a possibilidade de lidar com sua afetividade e de descobrir seus interesses. Este é um momento que deve ser respeitado, por ser um momento no qual estão sendo cultivadas qualidades importantes para a formação de hábitos que irão influir na qualidade do seu futuro desempenho.
3. Brincar de Faz-de-Conta - Costuma-se chamar de faz-de-conta as brincadeiras que as crianças, principalmente a partir dos 3-4 anos mais apreciam é quando elas brincam de casinha, de escola, de médico, de bombeiro, enfim, de imitar o mundo dos adultos ou mesmo de inventar um mundo só delas, em que o principal

elemento é a fantasia. É nessas brincadeiras que elas percebem e compreendem os sentimentos dos outros e aprendem a expressar suas próprias emoções. Por isso, o brincar de faz-de-conta é importante para meninas e meninos. Não há nenhum problema se os meninos brincam de casinha, sendo o papai ou a mamãe -esta é a forma que eles tem de entender como é ser pai ou mãe. Da mesma maneira, as meninas poderão, em alguns momentos, assumir papéis comumente masculinos como o de soldado, motorista de caminhão, etc.

4. Brincar com outras pessoas - Os jogos que requerem interação com outras pessoas, os jogos sociais, começam desde os primeiros meses, quando os pais brincam com o nenê numa interação afetiva e irão abranger, mais tarde, a competição nos diversos tipos de jogos. Através deles, a criança aprende a esperar a sua vez e a interagir de forma mais organizada, respeitando regras e cumprindo normas. Brincar com outras pessoas, pode ser imitar gestos, fazer um desafio ou partilhar de um jogo ou brincadeira.
5. Brincar em grupo - Dentro de um grupo aprendemos a partilhar, aprendemos que, se não encontrarmos uma forma eficiente de trabalharmos juntos, seremos todos prejudicados, por que o resultado final ficará comprometido. Na competição em grupo, a vitória depende de todos; aquele que está acostumado a vencer sempre, dependerá do mais fraco para conseguir a vitória;

portanto, terá que ajudá-lo a conseguir um desempenho satisfatório. Por sua vez, o mais fraco, aquele que nunca saboreia a vitória, terá o prazer de vencer através da vitória de seu grupo. A interação grupal é muito enriquecedora e ajuda as crianças a se conhecerem melhor e a fazerem novas amizades. Mas é preciso variar os elementos dentro do grupo constantemente, dando oportunidade para que as crianças conheçam melhor outras crianças e façam novas amizades ao passo que, se forem sempre os mesmos, terão a tendência de se fecharem como grupo.

6. Brincar - correndo e jogando bola - A atividade física gera entusiasmo. Correndo, a criança fica alegre; vencendo obstáculos, desafia os próprios limites, gasta energia e desenvolve sua coordenação motora, adquirindo mais confiança em si e aprimorando seu equilíbrio. Ai estão os diversos jogos com bola, com corda, as brincadeiras tradicionais de pega-pega, gato e rato, corridas de obstáculos.
7. Brincar experimentando e desenvolvendo habilidades - Encaixar, empilhar, construir, montar quebra-cabeças são atividades que proporcionam exercício e desenvolvem habilidades, mas só serão brinquedo se forem realizados com prazer. Caso contrário, serão apenas uma tarefa realizada com brinquedos. Os jogos que requerem concentração da atenção e mobilização de habilidades são muito úteis, pois através deles as crianças exercitam-se e aprendem alegremente. Um aspecto importante destes brinquedos

é que levam a criança a perceber a necessidade de planejar todas suas ações.

8. Brincar inventando e aprendendo - A curiosidade é natural a toda criança. A sucata é uma fonte de inspiração para a invenção, por isso é importante estimular a criança a alcançar êxito, respeitar o seu tempo quando ela tenta inventar ou descobrir como se monta um brinquedo.
9. Brincar com arte - O riscar e rabiscar é uma das atividades importantes para a criança. É desenhando, pintando, cortando e colando que elas aprendem a expressar o que pensam e sentem. O primeiro cuidado que o monitor precisa ter é o de colocar o material disponível ao alcance do grupo e estimular as crianças para que desenhem ou pintem como e o que desejam. A modelagem é outra forma que a criança pode extravasar sua imaginação, moldando figuras e imagens que fazem parte do seu mundo faz-de-conta. A construção com sucata faz parte dessa modalidade de brincar e a coleta de material alternativo possibilita a construção criativa.

De acordo com os níveis de desenvolvimento cognitivo de PIAGET (1967) classifica-se o brincar em quatro tipos:

- 1) Funcional ou sensório motor - que caracteriza-se por movimentos simples, não orientados a metas, repetitivas;

- 2) Construtivo - que envolve a manipulação de objetos para construir ou criar algo;
- 3) Dramatizado - que envolve a substituição de um objeto imaginário ou situação imaginária para satisfazer os desejos pessoais da criança;
- 4) Regulamentado - que consistem daquelas atividades competitivas nas quais a criança aceita e adapta-se a regras preestabelecidas.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

A diferenciação de papéis se faz presente sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro.

A criança para brincar não precisa necessariamente de um objeto material, pois a sua criatividade e imaginação suprema falta de tais objetos. Contudo

segundo as autoras BONAMIGO e KUDE (1991, p.37-38), o objeto brinquedo, especificamente o industrializado, é um instrumento útil para o brincar infantil e tem funções equivalentes ao do brincar em geral, propiciando o desenvolvimento de cinco áreas da personalidade:

- 1) Afetividade - bonecas, ursinhos, super heróis, etc., isto é, brinquedos que favorecem a dramatização de situações da vida adulta, equacionam problemas afetivos da criança;
- 2) Motricidade - tanto a motricidade fina quanto a ampla desenvolvem-se através de brinquedos como bicicleta, bolas, skates, chocalhos, jogos de encaixe e de empilhar, etc.;
- 3) Inteligência - o raciocínio abstrato-lógico evolui através de jogos tipo quebra-cabeça, xadrez, construções, estratégias, etc.;
- 4) Sociabilidade - a criança aprende a situar-se entre as outras, a se comunicar e a interagir através de todo tipo de brincadeiras, com todo tipo de brinquedo;
- 5) Criatividade - desenvolve-se através de brinquedos como oficina, marionetes, jogos de montar, disfarces, instrumentos musicais, etc.

A origem e natureza da brincadeira é puramente social e da cultura perpassada por pessoas, porém vai sofrendo mudanças conforme as circunstâncias, experiências vividas e a própria imaginação da criança que atua conforme o contexto em que vive.

É importante para o cotidiano da criança o brincar, ela consegue desenvolver sua imaginação e aprendizagem. Assim o mais sensato se quiser conhecer bem as crianças é conhecer seus brinquedos e brincadeiras.

É nas brincadeiras que a criança amplia sua atenção, imitação, memória e a imaginação. A socialização torna-se mais prudente devido a experimentação de regras e papéis sociais. Pode acontecer das crianças disputarem um mesmo brinquedo ou objeto, e quando isto ocorre, torna-se difícil para o adulto administrar o desentendimento, é bom ter em vista que esses momentos desempenham um papel importante na afirmação do eu (SANTOS, 1997).

O brincar por si mesmo é uma terapia. Pelo brincar pode-se observar crianças que assumem sempre o papel em que têm modos de exercitar a prepotência ou a força, ou no qual são agressivas, e portanto, procuram impor-se aos outros, ao passo que há crianças que até mesmo no brinquedo assumem a função de proteção, de cuidados paternos ou maternos. O brinquedo permite um ótimo meio para identificar os traços do caráter do homem adulto de amanhã e tem por isso seu estudo particular.

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhe deram origem, sabendo que estão brincando.

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim para a interiorização de determinados modelos de adultos, no âmbito de grupos sociais

diversos. Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podemacionar seus pensamentos para a solução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, p. 27 e 28).

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança.

Brincar faz da criança um ser criativo, responsável e trabalhador. As tarefas do brincar são lições de vida que nenhum professor é capaz de ensinar. Essas lições, quando na quantidade necessária são tomadas futuramente pelas necessidades pessoais de cada adulto frente a diferentes situações.

Ao propor uma atividade lúdica deve-se respeitar os interesses e aptidões das criança em relação à fase que se encontram. ALMEIDA (1998, p. 42-44), tomando por base a psicologia genética, caracteriza as fases que regem o desenvolvimento do ser humano como:

- 1 a 2 anos aproximadamente - maternal (fase sensório motora) ⇒ período no qual a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. O bebê brinca com o corpo, executa movimentos como estender e recolher os braços, as pernas, os dedos, os músculos. Suas brincadeiras não são simples

estímulos ao desenvolvimento físico, pois ao brincar incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo.

- 2 a 4 anos aproximadamente - jardim I (fase simbólica) ⇒ nessa fase os exercícios motores dos músculos amplos e finos passam a ser dirigidos e aplicados segundo uma ordem "intencional", provocando-lhe manifestações psicomotoras. Essas manifestações são expressões de puro simbolismo, representando na mente. É a fase do "faz-de-conta", onde imita tudo e todos e também a fase do "egocentrismo", na qual ela é o centro de tudo e tudo se volta para o seu "eu". As brincadeiras mais simples de que a criança participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual.
- 4 a 6/7 anos aproximadamente - jardim II. pré-escola (fase intuitiva) ⇒ nessa fase sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do "eu". Os jogos que as crianças mais gostam são aqueles em que o corpo está em movimento e eles tem um sentido funcional e utilitário para ela. É a fase do porquê, onde a criança imita tudo e tudo quer saber.
- 6/8 anos a 11/12 anos aproximadamente - ensino fundamental (fase da operação concreta) ⇒ nessa fase a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertará para um mundo em cooperação com seus semelhantes. Ela

começa a pensar inteligentemente, com certa lógica, a criatividade passa a ser algo intencional e objetivo. A escola representa para a criança, a essência de sua formação.

- 12/12 anos para frente - adolescência (fase da operação abstrata) ⇒ fase das operações formais, seu caráter é a conquista de algo novo, e os jogos intelectuais exercem grande atração. Caracteriza-se pela imaturidade emocional, onde o adolescente busca a sua identidade.

O brincar realmente, proporciona uma série de aspectos que contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem da criança e é por isso que cabe ao adulto resgatar o espaço, o tempo, e a naturalidade do brincar infantil. Se isso não for pensado, a nossa criança tornar-se-á cada vez mais cedo adulto, precocemente responsável e infeliz (OLIVEIRA, 2000).

No faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento e que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias. Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. Os heróis, por exemplo, lutam contra seus inimigos, mas também podem ter filhos, cozinhar e ir ao circo.

Ao brincar de faz-de-conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser uma personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar "faz-de-conta" que é outro. Brincar é, assim, um

espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova. Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (CUNHA, 1988).

Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens. Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social. Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça.

A percepção e a compreensão da complementaridade presente nos atos e papéis envolvidos nas interações sociais é um aspecto importante do processo de diferenciação entre o eu e o outro. O exercício da complementaridade está presente, por exemplo, nos jogos de imitação típico das crianças.

É visível o esforço das crianças, desde muito pequenas, em reproduzir gestos, expressões faciais e sons produzidos pelas pessoas com as quais convivem. Imitam também animais domésticos, objetos em movimento etc. Na fase dos dois aos três anos a imitação entre crianças pode ser uma forma privilegiada de comunicação e para brincar com outras crianças. A oferta de múltiplos brinquedos do mesmo tipo facilita essa interação.

A imitação é resultado da capacidade de a criança observar e aprender com os outros e de seu desejo de se identificar com eles, ser aceita e de diferenciar-se. É entendida aqui como reconstrução interna e não meramente uma cópia ou repetição mecânica. As crianças tendem a observar, de início, as ações mais simples e mais próximas à sua compreensão, especialmente aquelas apresentadas por gestos ou cenas atrativas ou por pessoas de seu círculo afetivo. A observação é uma das capacidades humanas que auxiliam as crianças a construir um processo de diferenciação dos outros e conseqüentemente sua identidade (CUNHA, 1988).

Além da imitação e do faz-de-conta, a oposição é outro recurso fundamental no processo de construção do sujeito. Opor-se, significa, em certo sentido, diferenciar-se do outro, afirmar o seu ponto de vista, os seus desejos.

Vários são os contextos em que tal conduta pode ocorrer, sua intensidade depende de vários fatores, tais como características pessoais, grau de liberdade oferecido pelo meio, momento específico do desenvolvimento pessoal em que se encontra. É comum haver fases em que a oposição é mais intensa, ocorrendo de forma sistemática e concentrada.

5. APRENDER EM SITUAÇÕES ORIENTADAS

A organização de situações de aprendizagens orientadas ou que dependem de uma intervenção direta do professor permite que as crianças trabalhem com diversos conhecimentos. Estas aprendizagens devem estar baseadas não apenas nas propostas dos professores, mas, essencialmente, na escuta das crianças e na compreensão do papel que desempenham a experimentação e o erro na construção dos conhecimentos.

VELASCO (1996, p.17), coloca que “a natureza brinca e brincamos com seus brinquedos. Brincamos de colocar em ordem o que não é ordenável. Brincamos de classificar o que não é classificável”. Brincar para nós não é ludicidade, é uma necessidade.

A brincadeira surge na vida da criança já no útero da mãe. “Os movimentos reflexos arcaicos poderiam ser considerados como respostas estimuladas por sensações prazerosas” (VELASCO, 1996, p. 77).

Para MACHADO (1995, p. 22 e 23), desde “a mais tenra idade a criança sente, pensa e se expressa a seu modo brincando. Ao nascer a mãe, e os adultos brincam com a criança proporcionando o ambiente para brincadeiras, descobertas e crescimento. A criança começa brincando com o corpo, isto é, descobrindo-o. Sua autodescoberta se desenvolve aguçando no decorrer do seu desenvolvimento e no decorrer das brincadeiras.”

Segundo WEISS (1989, p. 24) “o lactente ao descobrir suas mãos brinca com os jogos de mãos, por volta de 3 meses a 1 ano sua atenção detém-se ao corpo e as brincadeiras com ele. Nesta fase a brincadeira é para a criança um conjunto de estímulos visuais, gustativos e tácteis”.

Ao brincar a criança desenvolve atitudes como liberdade e limites, disciplina, organização e rotina. Ela expressa seus desejos, suas emoções.

FROEBEL, foi considerado por ALMEIDA (1998), psicólogo da infância ao introduzir o brincar para educar e desenvolver a criança. Sua teoria metafísica pressupõe que o brincar permite o estabelecimento de relações entre os objetos do mundo cultural e a natureza, unificados pelo mundo espiritual. Froebel concebe o brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo, e os dons ou brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis. Ele entende que a criança necessita de orientação para seu desenvolvimento.

ALMEIDA (1998, p. 23), cita que “Froebel defendia a idéia de evolução natural da criança e enfatizava a importância do simbolismo infantil”. Para ele o caráter lúdico é o determinante da aprendizagem infantil. Com FROEBEL se fortalecem os métodos lúdicos na educação infantil.

Para VYGOTSKY (1988) o brinquedo é um fator muito importante do desenvolvimento infantil. A criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário, onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e este mundo é o que chamamos de brinquedo.

Já as propostas piagetianas apresentam as atividades lúdicas como o centro, e não a criança histórica e socialmente situada, com suas atividades reais e significativas em função do seu contexto sócio-cultural de origem.

O brincar na educação infantil vai além do passar o tempo, ele é mais uma forma de auxiliar o bom desenvolvimento intelectual, social e biopsico-social da criança. Sendo assim é de fundamental importância a formação e a prática do educador atuante na educação infantil, pois através do brinquedo pode-se ajudar a criança a construir uma base sólida, que servirá de sustentação aos processos de desenvolvimento e aprendizagem.

Este trabalho justifica-se porque a educação não se realiza somente nas atividades curriculares, mas também no brincar como fator essencial de uma educação integral.

As escolas de educação infantil devem apresentar condições favoráveis para a criança aprender brincando, sem separar o brincar do aprender. Devem usar o brincar como elemento primordial em toda atividade. Brincando a criança se diverte, se socializa e aprende.

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 idéias, da experimentação, da reflexão, da elaboração de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos etc. Para isso, o professor deve conhecer e considerar as singularidades das crianças de

diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes, valores, crenças, etnias etc. das crianças com as quais trabalha respeitando suas diferenças e ampliando suas pautas de socialização. Nessa perspectiva, o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

O professor representa para a criança autoridade, grandeza, segurança, saber, enfim tudo que a criança precisa adquirir. Para ela ele é um modelo a ser ou não copiado, ele é um personagem de sua história.

É preciso que o educador esteja preparado para dar um sentido real, verdadeiro e funcional a brincadeira e a educação lúdica. Ele tem que estar sempre bem humorado, com muito amor para dar, não se deixar atingir pelo cansaço, ser comunicativo, paciente, respeitar o tempo da criança, valorizar as suas iniciativas. O educador precisa ter consciência que através do brincar, a criança está aprendendo e aprendendo muito, pois ela recria e estabiliza aquilo que sabe sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

VELASCO (1996, p. 86), cita algumas condutas que tornam a participação positiva do adulto junto as atividades lúdicas infantis:

- oferecer à criança brinquedos que correspondam às necessidades de seu nível de desenvolvimento físico e mental;
- estimular a livre iniciativa da criança, mas estando disponível à ela se necessitar;
- motivar a criança à participação espontânea, encorajando-a e elogiando-a, sem infantilizá-la;
- induzir sutilmente, sem conduzir a atividade lúdica, identificando o momento que deverão surgir novas propostas;
- não chegar no limite da criança, reduzir ou aumentar as dificuldades na medida do interesse dela;
- oferecer oportunidade para a criança tentar resolver os problemas surgidos, respeitando o tempo dela;
- ajudar a criança quando necessitar, mas sem livrá-la da responsabilidade que deverá ter na brincadeira;
- ser presente, a nível emocional, intelectual, motor, afetivo e social.

É muito difícil, para o professor saber qual o momento de interferir na brincadeira. Porém há meios de enriquece-las, colocando a disposição das crianças vários materiais e objetos, utilizando ambientes onde ela possa circular livremente, facilitando as ações simbólicas.

O professor pode ensinar às crianças brincadeiras de outras épocas, para as crianças é interessante conhecer as regras das brincadeiras de outros tempos. O instante que a criança tem para a brincadeira bem como para o jogo deve ser respeitado, deve ser permanente, pois assim ela está em contato com temas relacionados ao mundo social e natural.

Determinados tipos de brincadeiras como dramatizar seus personagens preferidos, possibilita a criança criar e o professor pode tornar esta atividade muito mais interessante implantando um conteúdo social, onde as crianças ocupem muitos papéis, e soltem a imaginação.

SARACHO (1988, p. 216 e 225), cita que “os jogos são um tipo diferente de brincadeira”. O professor deve orientar as crianças, para que possam ter uma compreensão do que está acontecendo ao seu redor, assim a criança tem noção das mudanças que estão sendo efetuadas, de acordo com a idade.”A presença do professor para determinado jogo é importante para se manter as regras ou compreensão que elas exigem”.

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 (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, p. 28).

Nós podemos incentivar o jogo infantil como meio de expressão e como estratégia para compreensão do mundo, e também podemos considerá-lo seriamente como uma fonte privilegiada de desenvolvimento das crianças.

Para Vygotsky, " entre as questões mais importantes da psicologia infantil e da pedagogia figura a da capacidade criadora nas crianças, a do fomento desta capacidade e a sua importância para o desenvolvimento global e para a maturidade da criança. Desde os primeiros anos de sua infância encontramos processos de criação, que se refletem sobretudo em seus jogos "(VYGOTSKY, 1988, p.11-12).

O principal objetivo ao trabalhar o jogo, para Vygotsky, é o de desenvolver a criatividade e a imaginação. Afinal ele próprio diz, "a imaginação, como base de toda atividade criadora, se manifesta igualmente em todos os aspectos da vida cultural, possibilitando a criação artística, científica e técnica" (VYGOTSKY , 1988, p.10).

Fazer brincadeiras, desenhos, teatros de fantoches com personagens ou papéis retirados dos programas de televisão favoritos das crianças. Contar histórias (contos de fadas, por exemplo) que poderão motivar atividades como dramatizações, desenhos, confecção de livros etc.

É preciso um certo tempo para que as crianças assimilem as suas histórias prediletas, e esperar até que elas as conheçam bem para sugerir as atividades de dramatização.

Podemos lembrar da advertência de Vygotsky, que diz que" a criança é um mau ator para os demais, mas um ator magnífico para si própria, e todo o espetáculo deve organizar-se de tal modo que as crianças percebam que representam para si próprias (...) O prêmio maior por um espetáculo deve residir na satisfação que as próprias crianças experimentam na preparação do

espetáculo e no processo mesmo de sua representação: e não no êxito e nos aplausos dos maiores" (VYGOTSKY, 1988, p. 89).

Sugere-se que se permita que cada criança viva a experiência de ter suas produções aceitas, sem exigir que as representações sejam realistas.

Vygotsky já dizia que "a atividade criadora da imaginação encontra-se em relação direta com a riqueza e com a variedade da experiência acumulada pelo homem." (VYGOTSKY, 1988, p.17). Nesta citação, ele apresenta a idéia de que o desenvolvimento do conhecimento do mundo e incentivo à imaginação não são objetivos incompatíveis, mas sim complementares.

A imaginação da criança se alimenta de sua experiência anterior. Aquilo que ela vê, ouve e sente se constitui na matéria-prima de sua imaginação, e os elementos do ambiente que mais a impressionaram poder se converter nos temas de seus jogos e outras atividades de expressão (desenhos, conversas etc.). Portanto, quanto maior a experiência de cada criança, mais rica poderá ser a sua atividade imaginativa e maior o seu conhecimento.

Para Vygotsky, é inevitável a "conclusão pedagógica sobre a necessidade de ampliar a experiência da criança se queremos proporcionar-lhe bases suficientemente sólidas para sua atividade criativa, Quanto mais veja, ouça e experimente, tanto mais considerável e produtiva será, as outras condições permanecendo iguais, a atividade sua imaginação" (VYGOTSKY, 1988, p. 18).

Nesta perspectiva, a brincadeira encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição que se constrói a partir exatamente dos intercâmbios sociais que

nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente.

Esta concepção da função da pré-escola, de reflexão e sistematização recente, é, no entanto, prática ainda nova e ameaçadora para a maioria dos professores, acostumados que foram, nos cursos de formação do magistério, com os exercícios motores de treinos de habilidades e funções cognitivas específicas.

Através da brincadeira infantil, organizada de forma independente do adulto, as crianças poderiam exercer sua posição social, reiterativa e criadora do trabalho total da sociedade na qual estão inseridas.

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar, podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças e adultos cujas percepções e compreensões da realidade também são diversas.

Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com os outros, por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destaca-se a imitação, o faz-de-conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal.

Para que as aprendizagens infantis ocorram com sucesso, é preciso que o professor considere, na organização do trabalho educativo:

- a interação com crianças da mesma idade e de idades diferentes em situações diversas como fator de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se;
- os conhecimentos prévios de qualquer natureza, que as crianças já possuem sobre o assunto, já que elas aprendem por meio de uma construção interna ao relacionar suas idéias com as novas informações de que dispõem e com as interações que estabelece;
- a individualidade e a diversidade;
- o grau de desafio que as atividades apresentam e o fato de que devam ser significativas e apresentadas de maneira integrada para as crianças e o mais próximas possíveis das práticas sociais reais;
- a resolução de problemas como forma de aprendizagem.

Essas considerações podem estruturar-se nas seguintes condições gerais relativas às aprendizagens infantis a serem seguidas pelo professor em sua prática educativa.

Destaca que o organismo e o meio exercem ação recíproca. Um influencia o outro e acarreta mudanças no indivíduo. Quando se dá a interação do indivíduo com o mundo físico e social é que se dá o conhecimento e a construção do conhecimento exige elaboração ou seja uma ação sobre o meio. Na concepção interacionista o conhecimento é visto como uma construção do indivíduo através

de um processo de interação. As experiências anteriores servem de base para novas construções.

Especial importância, é atribuída ao fator humano presente no ambiente, pois é através da interação com outras pessoas que o indivíduo vai construindo suas características, modo de agir, pensar, sentir. Dentre os autores que difundem a visão interacionista de desenvolvimento podemos citar (PIAGET, 1952) e VYGOTSKI (1996).

Jean Piaget partiu da concepção de que o desenvolvimento ocorre através de um processo contínuo de trocas entre o organismo e o meio ambiente.

A teoria de Piaget (1952) esta alicerçada na noção de equilíbrio – processo dinâmico e constante de buscar um novo e superior estado de equilíbrio – Quando há uma ruptura no estado de repouso – causa um desequilíbrio – desta forma dois mecanismos são acionados:

- Assimilação – a partir da experiência anterior sem alterar suas estruturas o organismo desenvolve ações para interagir no ambiente.
- Acomodação – modificação e transformação do organismo em função das demandas do meio ambiente. Piaget (1952) definiu como sendo um processo de equilibrações sucessivas.

VYGOTSKY (1996) considera que a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver

independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. Ainda segundo este autor, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Estas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz-de-conta, de regras e podem aparecer também no desenho, considerado enquanto atividade lúdica. Cada uma dessas características pode aparecer de forma mais evidente ou em um tipo ou outro de brincadeira, tendo em vista a idade e a função específica que desempenham junto às crianças.

O fator humano tem importância especial no ambiente, pois é através da relação com outros indivíduos que desde o nascimento o bebê vai construindo as suas características que implica no seu jeito de agir, de pensar, de sentir, construindo junto a isso, a sua visão de mundo.

Partindo do princípio de que a criança aprende brincando e pesquisando, as instituições de Educação Infantil devem privilegiar o tempo e o espaço para que o brincar e a pesquisa possam acontecer. A brincadeira proporciona o contato social e a reorganização das relações emocionais. Favorece a integração com as outras crianças, e possibilita que as mesmas superem seus medos e inseguranças. É através do faz-de-conta, os seus sonhos e desejos, nas brincadeiras podem ser realizadas. Quando relaciona a “verdade” com o “faz-de-conta” a criança desenvolve sua capacidade de invenção buscando alternativa para transformar a realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre as várias áreas do conhecimento a Antropologia, a Pedagogia, a Psicologia e a Filosofia apresentavam maior variedade de trabalhos onde, na maioria, predominava uma concepção estruturalista e organicista de brincar. Isto quer dizer que, na grande maioria dos trabalhos pesquisados, a constatação da existência da brincadeira na criança era interpretada a partir de uma visão de natureza infantil, biologicamente determinada, para a qual a brincadeira cumpre requisitos de desenvolvimento básicos e predeterminados.

Observa-se que é no brincar, que a criança estimula, a criação, reflexão, autodisciplina, regras, organização, atitudes e valores relacionados a sua auto-estima. O brincar é uma necessidade humana que deve ser desenvolvida independente da idade, tem um lugar e um tempo, ligado ao mundo interno e com a realidade externa. A criança consegue expressar suas vontades, desejos e sentimentos, tornando possível ao adulto identificar os processos de crescimento e os bloqueios do desenvolvimento que podem ser evidentes.

Brincar é necessário, pois tem função lúdica, facilita a aprendizagem e auxilia o desenvolvimento pessoal e social. Ao brincar a criança desperta seu poder de decisão e iniciativa, solta a imaginação e torna-se operativa.

Constata-se que as crianças brincam, mas não o suficiente e como deveriam brincar. O poder de melhorar esta situação está nas mãos de pais,

professores, pedagogos e demais pessoas ligadas e comprometidas com o desenvolvimento infantil.

Brincando a criança prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite. A criança é o fator principal para a realização de um mundo melhor e a infância é o estágio de vida essencial ao desenvolvimento humano.

Considerando o papel educacional da pré-escola para as crianças pequenas, a compreensão da brincadeira enquanto atividade social infantil pode auxiliar no esclarecimento de seu vínculo com esse grau de ensino.

Como atividade social específica, ainda, a brincadeira é partilhada pelas crianças, supondo um sistema de comunicação e interpretação da realidade que vai sendo negociado passo a passo pelos pares, à medida que este se desenroia. Da mesma forma, implica uma atividade consciente e não evasiva, dado que cada gesto significativo, cada uso de objetos implica a (re)elaboração constante das hipóteses sobre a realidade com as quais se está confrontando.

O que torna o brincar importante para a criança é que ela pode entender a realidade, por ela mesma, impulsionando sua imaginação criativa. Se observar uma criança brincando, nota-se o quanto ela imita sua própria vida, um exemplo disto é quando a menina pega sua boneca e briga com ela, a criança consegue mandar na situação, e isto pode tornar-se muito prazeroso. A criança pensa e tem hipóteses sobre o funcionamento do mundo adulto. Dando a oportunidade a criança, pode-se conhecer o que pensa sobre a família, natureza, trabalho, relações sociais, enfim, a existência humana.

É, portanto, na situação de brincar que as crianças se podem colocar desafios e questões além de seu comportamento diário, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelas pessoas e pela realidade com a qual interagem. Quando brincam, ao mesmo tempo em que desenvolvem sua imaginação, as crianças podem construir relações reais entre elas e elaborar regras de organização e convivência. Concomitantemente a esse processo, ao reiterarem situações de sua realidade, modificam-nas de acordo com suas necessidades. Ao brincarem, as crianças vão construindo a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que já vivem uma possibilidade de modificá-la.

Portanto, a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.

Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo desenvolver suas capacidades inatas e pode vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade, tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. A educação infantil abre um espaço para a criança brincar, porém o tempo destinado a essa atividade tão prazerosa ainda é pouco, mal utilizado e algumas vezes totalmente direcionado, cortando a espontaneidade e visando apenas objetivos pedagógicos. Numa perspectiva sócio-cultural o brincar define-se por uma maneira que as crianças tem de interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações afetivas, ou seja, as formas fundamentais de atividades sociais. Brincando a criança torna-se um ser criativo, realizando ações e estabelecendo relações típicas através da

interação e confronto com diferentes crianças e diferentes pontos de vista. Acreditando neste potencial do brincar, bem como na possibilidade de tornar o brincar um recurso tanto pedagógico quanto psicoterapêutico de uma forma prazerosa para a criança, entende-se que o aspecto lúdico deve fazer parte do dia a dia da criança e ser utilizado pelos profissionais que venham a trabalhar com ela nos seus diversos contextos.

As crianças de hoje passam a maior parte do tempo em atividades monitoradas até para coisas que elas poderiam muito bem fazer sozinhas. O excesso de atividades monitoradas causa extrema dependência e a criança perde a iniciativa própria que a faz pegar uma bola, separar as equipes, estabelecer as regras e começar a brincadeira, por exemplo.

O uso do brinquedo faz com que a criança crie uma situação imaginária. O brinquedo é a ação da criança. O brinquedo não é o aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante para o desenvolvimento. O brincar transforma o comportamento da criança, pois ela passa de brincar só para brincar com outros, já que ela não vive sozinha. Em algumas situações, principalmente no fator idade a criança entre 4 e 6 anos não segue regras, não dá valor as competições, joga pelo simples prazer da atividade, usa mais brincadeiras individuais.

É importante que a criança possa brincar sozinha e em grupo, preferencialmente com crianças de idade próximas. Desse modo ela tem possibilidade, também, de ampliar sua consciência de si mesma, pois pode saber como ela é num grupo que é liberada, etc. Lidando com as diferenças, ela amplia seu campo de vivências.

A Educação Infantil deve sempre visar o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual, espiritual e social, complementando a ação da família. Desse modo, a prática pedagógica na Educação Infantil precisa considerar o brinquedo como elemento essencial na construção do conhecimento, sem esquecer que antes de mais nada ela é uma fonte de prazer inesgotável para a criança, considerando as particularidades do desenvolvimento da criança de 0 a 6 anos,

Ao término deste estudo, verificou-se a importância do brincar na Educação Infantil e sua contribuição para a construção do conhecimento infantil. Observou-se que é no brincar que a criança estimula, a criação, reflexão, autodisciplina, regras organização, atitudes e valores relacionados a sua auto estima.

Sendo assim, pode-se afirmar que o brincar não é somente um facilitador da aprendizagem ou passatempo infantil, mas sim um fator fundamental e essencial para o desenvolvimento da espontaneidade, criatividade e expressividade, enfim para um bom desenvolvimento global do indivíduo, construindo, assim, sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, Arminda. Abordagens à psicanálise de crianças. Porto Alegre: Artes Medicas 1992

ABERASTURY, Arminda. Adolescência. Porto Alegre: Artes Medicas, 1992

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. 9ª Ed. São Paulo: Loyola. São Paulo; 1998.

BENJAMIN, W. Reflexões: a Criança o Brinquedo a Educação. São Paulo: Summus Editorial, 1984.

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

BONAMIGO, Euza de Rezende; KUDE, Vera Moreira. Brincar: Brincadeira ou Coisa Séria? Porto Alegre - RS: Educação & Realidade, 1991.

BOUGÈRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes médicas, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do desporto. Brasília, 1998.

CHARLES, C. M. Piaget ao alcance dos professores. 1ª ed. Rio de Janeiro, Ao livro técnico, 1975.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedo, Desafio e Descoberta. FAE: Rio de Janeiro, 1988.

CUNHA, Nylse helena da Silva. Brinquedo, desafio e descoberta. Subsídio para utilização e confecção de brinquedos. Imagem: São Paulo. 1998.

DOLLE, Jean-Marie. Para compreender Jean Piaget. 1ª ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1974.

ELKIN, Frederick. A criança e a sociedade. Rio de Janeiro, Bloch, 1960.

ENCICLOPÉDIA MIRADOR 4.

Erikson, Erik H. Childhood and Society 2ª ed. (N.York: W.W.Norton, 1963); *Identity, Youth and Crisis* (N.Y.: W.W.Norton, 1968)

FERREIRA, A. B. D. E. H. Dicionário Aurélio. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.

FERREIRA, Maria Cristina. Manual para Apresentação de Trabalhos Acadêmicos. Curitiba: Faculdade Católica de Administração e Economia, 2000.

FONTOURA, Amaral, Afro do. Psicologia Educacional. Rio de Janeiro, Aurora, 1966.

FREUD, S. Três ensaios sobre a sexualidade, in Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Imago . V. 7, p. 123-251. Rio de Janeiro. 1974.

HEEMANN, Ademar; VIEIRA, Leociléia Aparecida. A Roupagem do Texto Científico. 2ª Ed. Curitiba: IBPEX, 1999.

<http://www.iacrianca.pt/servicos/ludica.htm> consultado em 03/02/2002.

HURLOCK, Elizabeth E. Desenvolvimento do Adolescente. São Paulo: Lummes. 1998

JERSILD, Arthur T. Psicologia da criança. Belo Horizonte, Itatiaia, 1966.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O primeiro jardim de infância público do estado de São Paulo e a pedagogia froebeliana. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, nº 56, pp. 452-475, dez 1996

KLEIN, M. Análisis infantil, in Obras completas de Melanie Klein, V. 2. Paidós. Buenos Aires. 1980.

KLEIN, M. El papel de la escuela en el desarrollo libidinosos del niño, in Obras completas de Melanie Klein, V. 2. Paidós. Buenos Aires. 1975.

KLEIN, M. Tendencias criminales en niños normales, in Obras completas de Melanie Klein, V. 2. Paidós. Buenos Aires. 1975.

LIMA, Elvira Souza. Conhecendo a criança pequena. 2001.

MACHADO, MC. Temas em educação. João Pessoa: UFPb Curso de Mestrado em Educação, Nº3, 1995.

MARTINS, Raul Aragão. Concepção de roubos em pré-escolares. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, nº 59, pp. 351-366, ago., 1997.

MEC/SEF/DPE/COEDI. Texto adaptado do documento Política nacional de educação infantil. dez/1994.

OLIVEIRA, V. B. O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos. Petrópolis - RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. 2ª ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. O raciocínio na criança. 1ª ed. Rio de Janeiro, Record, 1967.

RIBEIRO, Cláudia. A fala da criança sobre sexualidade humana: o dito, o explícito e o oculto. Resenha feita por Elizabete Franco Cruz. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, nº 58, pp. 208-212, abr. 1997

SANTOS, Santa Marli (Org.). Brinquedoteca: O Lúdico em Diferentes Contextos. Petrópolis - RJ: Vozes, 1997.

SARACHO, B. S. O. N. Ensinando Crianças de Três a Oito Anos. Porto Alegre - RS: Artmed, 1998.

THIESSEN, Maria Lucia, BEAL, Ana Rosa. Brinquedotecas na Pastoral da Criança. CNBB : Curitiba, 1997.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar, o Despertar Psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint; 1996.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores / L. S. Vigotski; organizadores Michael

Cole... (et al.); tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKY, L. S. Teoria e Método em Psicologia. São Paulo: Martins Fontes, 1996

VYGOTSKY, L. S., Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Trad. Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

WAJSKOP, G. Brincar na Pré -Escola. São Paulo: Cortez, 1995.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na Pré-Escola. 4ª edição. São Paulo: Cortez, 2001.

WEISS, Luise. Brinquedos & Engenhocas, Atividades Lúdicas com Sucata. São Paulo: Scipione, 1989.