

APRENDER E BRINCAR: CONCEPÇÕES E IDEOLOGIAS NOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

Aparecida Suiane Batista Estevam

Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - suianebatista@gmail.com

Bruna Bonivais de Oliveira

Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - brunabonivais@gmail.com

Francisco Roberto Diniz Araújo

Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - robertodinizaemd@hotmail.com

Resumo

Este trabalho tem como objetivo identificar a forma como o ensinar por muito tempo foi confundido com o simples fato de transmitir conhecimentos, enquanto o aluno como um agente passivo, sem participação atuante no processo de aprendizagem, era apenas um receptor de informações que para ele muitas vezes não tinham nenhum significado porque não partiam do concreto ou daquilo que fazia parte da sua vivência. É nesse contexto que surge o lúdico e ganha total importância. Este trabalho objetivou verificar a importância das atividades lúdicas como forte aliado no processo ensino aprendizagem, visto que os jogos e brincadeiras são conforme os estudiosos, atividades que ajudam as crianças a crescerem e a exercitarem sua capacidade física, aprendendo a respeito do seu mundo. É através do brincar que as crianças fazem suas descobertas, desenvolvem e enriquecem sua personalidade, permitindo assim, que brincar signifique extrair da vida a própria vontade de viver. Cabe ao professor conscientizar-se, renovar suas práticas pedagógicas, conseqüentemente transformar sua sala em um espaço de muita criatividade e principalmente um lugar que propicie a construção do conhecimento de forma prazerosa, onde as crianças sejam participantes ativas desse processo, permitindo a elas um maior aprendizado. Assim sendo, o professor é o agente responsável pelo desenvolvimento da brincadeira e sua prática como um bem maior para desenvolvimento do educando.

Palavras-chave: Ensinar, Brincar, Aprendizagem.

Introdução

O homem, ao longo das etapas de sua vida, está sempre aprendendo e descobrindo coisas novas através do meio em que vive, e por mediações de experiências vividas e pelo contato com o próximo.

Os jogos e brincadeiras consistem sempre em uma forma de atividade, que está ligada em ambas as partes inseparáveis do ser humano, desde antiguidade. Na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças (ALMEIDA, 1994, p.19).

Entre os egípcios, romanos e maias os jogos serviam de meios para os jovens aprender com os mais velhos valores e conhecimentos. Com o crescimento do cristianismo, foram perdendo sua

importância, sendo apontado como imoral, profanos, e sem significado algum. Apesar disso, os humanistas a partir do século XVI, voltaram a perceber o valor educativo dos jogos, não mais necessário constrangerem-se, nem submeter-se a permissões escassas para utilizá-los.

Falamos de um breve panorama do surgimento dos jogos e brincadeiras, e como isso influencia nos processos de aprendizagem da criança, tendo em vista a bagagem que elas trazem consigo, tornando a aprendizagem prazerosa de maneira que ela desenvolva sua capacidade intelectual, social e afetiva.

Desse modo, podemos compreender que o conhecimento não é uma representação mental, nem uma transmissão desprovida de significados, mas um convite à descoberta de novos saberes, aprendendo a pensar e se posicionar em diversos assuntos.

Diante do exposto, surgiram as seguintes indagações: de que metodologia deve fazer uso em relação ao lúdico? E como utilizar os jogos na obtenção de resultados satisfatórios? Sabemos que a dinâmica lúdica ultrapassa o objeto, sendo mais uma expressão e utilização adequada deles, visando trabalhar a singularidade, a afetividade e as relações interpessoais. Os jogos pedagógicos se configuram como instrumentos facilitadores do processo de aprendizagem pois, a partir das atividades dessa natureza, é possível trabalhar os aspectos motor, cognitivo, afetivo e social nas crianças, além de resgatar valores como cooperação, coletividade, respeito a regras e ao outro, bem como, a socialização.

A brincadeira influencia de modo que a criança se sinta envolvida em novos conhecimentos e aptas para aprender. Há alguns brinquedos que trazem informações sobre a aprendizagem como: texto, desenhos, vogais, números arábicos entre outros. Basta deixar a criança se inspirar e desenvolver seu conhecimento, seja ele prévio ou não. Ainda segundo Leite e Kramer (1998) “A brincadeira é um aprendizado sociocultural que se manifesta das mais diferentes formas”.

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica em torno do tema, como forma de obter maior ênfase na discussão atual da temática em meio à realidade que se tem vivenciado, sendo utilizadas fontes secundárias para contextualizar toda a pesquisa.

Percebe-se que, tanto no ambiente escolar quanto no ambiente não escolar, as situações lúdicas podem contribuir para uma aprendizagem sistematizada dentro desse processo, desde que haja uma pessoa preparada ou formada na área, disposta a mediar essa interação entre o jogo e a criança.

O conceito de brinquedo e brincadeira

Atualmente a palavra brincadeira está comumente associada à ideia pejorativa de práticas escassas de valor moral, intelectual, vazias de sentido e desprovidas de seriedade e sensatez, vistas como uma inutilidade para a construção da personalidade de ser humano, de forma particular, e para toda a sociedade moderna de modo geral. Um aspecto importante a ser examinado na brincadeira infantil e sua função no desenvolvimento da criança é o conceito de “zona de desenvolvimento proximal”, ou “zona de desenvolvimento imediato” em Vygotsky (1998).

De acordo com Vygotsky (1998, p.112):

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.).

Para esse autor, o nível de desenvolvimento real refere-se a tudo aquilo que a criança já tem consolidado em seu desenvolvimento, e que ela é capaz de realizar sozinha sem a colaboração de um adulto ou de uma criança mais experiente. Já a “zona de desenvolvimento proximal” refere-se aos processos mentais que estão em construção na criança, ou que ainda não amadureceram. A “zona de desenvolvimento proximal” é, pois, um domínio psicológico em constantes transformações, aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã. É nesse sentido que a brincadeira pode ser considerada um excelente recurso a ser usado quando a criança chega na escola, por ser parte essencial de sua natureza, podendo favorecer tanto aqueles processos que estão em formação, como outros que serão completados

Portanto devemos entender que, no mundo moderno, o conceito de brincadeira está fortemente vinculado à perda de tempo. “A brincadeira está entre as atividades frequentemente avaliadas por nós como perda de tempo”. (BORDA, 2007, p. 35). A partir daí, percebemos que, na escola, o tempo e o espaço para as brincadeiras tem se tornado cada vez menor. Explicando a razão disto, diz Borba (2000, p. 35):

Ora, essa visão é fruto da ideia de que a brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, sendo, por isso menos importante, uma vez que não se vincula ao mundo produtivo, não gera resultados. E é essa concepção que provoca a diminuição dos espaços e tempo do brincar à medida que avançam as séries/anos do ensino fundamental. Seu lugar e seu tempo vão se restringindo à “ hora do recreio”,



assumindo contornos cada vez mais definidos e restritos em termos de horários, espaços e disciplina: não pode correr, pular, jogar, etc.

No entanto, o conceito de brincadeira não pode e nem deve ser reduzido a um infrutífero divertimento ou passatempo que toma espaço de ações construtivas. A brincadeira deve ser compreendida como uma atividade que auxilia de forma direta o desenvolvimento da capacidade do ser humano de criar, conhecer, perceber, pensar, construir... Assim podemos dizer convictamente que a brincadeira é essencial para a sociedade, pois humaniza o ser humano, tornando-o mais apto para ampliar suas potencialidades naturais, das quais ele é dotado, bem como criar e desenvolver outras capacidades não naturais inicialmente não vistas na personalidade do indivíduo.

Podemos compreender o brincar como uma ação geradora de outras ações, pois não tem sua finalidade em si mesma. Mas apresenta como fim último a construção de novas realidades, novas ideias, novas inspirações. Além do espaço físico em que a criança brinca, abre-se um novo “espaço” imaginário, um espaço onde a criança pode ser quem ela quiser, ter o que ela quiser e, assim, sentir-se impelida a buscar e conquistar o que parecia estar fora de seu alcance, impossível às suas capacidades. O brincar por sua capacidade de construção e criação é um grande método de produzir cultura. Em acordo com tal pensamento, dizia Kramer (2006, p. 15):

[...] seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista.

Dessa forma, podemos concluir que, não apenas, o brincar não está em oposição ao trabalho, mas o favorece; não é contrário às coisas sérias, mas as estimula; não é uma atividade oposta à busca do conhecimento, mas um meio de adquirí-lo e aperfeiçoá-lo; não é uma ação que dificulte as outras ações da pessoa, mas que prepare para a ação; não é um empecilho à aquisição de cultura, mas uma forma de absorvê-la e expandir. Assim compreendemos que a brincadeira deve ser levada cada vez mais a sério. Assim nos ensina Freire (2008, p. 153) “No senso comum convencionou-se identificar brincadeira como oposição às coisas sérias e importantes, como ausência de habilidades cognitivas; entretanto, aqui ela assume um caráter teórico metodológico”.

Também podemos entender o brincar como um meio de comunicação, pois as crianças entendem muito mais aquilo que elas experimentam, em termos de expressões e ações vivenciadas nas brincadeiras, do que por aquilo que lhes é comunicado e ensinado por linguagem puramente verbal. Além disso, através da brincadeira a criança não apenas entende (mesmo que de forma

implícita) aquilo que vê, ouve, pensa, faz..., mas também fala de forma mais clara, simples e compreensível aos que convivem no mesmo ambiente onde são realizadas as brincadeiras. “O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo mesma, com o outro e com o mundo”. (DORNELLES, apud CRAIDY, 2001, p. 104).

A partir da compreensão que se obtém através da comunicação feita na brincadeira, as crianças constroem um alinhamento de realidades ao mesmo tempo em que tecem sua concepção e maneira de ler e assimilar o mundo.

O brincar propicia na criança um progresso intelectual, saúde física e emocional. É uma ferramenta primordial indispensável que, quando bem estimulada e vivenciada na infância, irá auxiliar no equilíbrio na vida adulta. Como afirma Froebel (1912, p.55)

Brincar é a fase mais importante da infância, do desenvolvimento humano, a brincadeira é a atividade mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação, é auto-ativa, perseverante, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

Neste ponto de vista, o brincar assume uma condição privilegiada para análise do processo de formação do indivíduo no que diz respeito ao conhecimento empírico, que é a experiência que a criança acarreta no dia a dia e que continua por toda a vida. No que corresponde a isso, à sociedade, à família..., a escola deve educar as crianças para que sejam sujeitos participativos de uma comunidade, sabendo diferenciar o certo do errado, tornando-se uma pessoa de boa atuação no meio em que vive.

Uma das brincadeiras que deveriam ser incentivadas e evidenciadas com a ajuda dos pais são os jogos já que segundo Macedo, Petty e Passos (2005, p. 14-15), falam sobre o jogar como uma brincadeira dentro de um contexto regado e com objetivos. Segundo os autores,

O jogo é uma brincadeira que evolui afinal a brincadeira é o que será do jogo, é sua participação é sua condição primordial. A brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo uma de suas possibilidades a medida que nos tornamos mais velhos.

Apesar da conceituação por essa opção da brincadeira e do jogo, ao longo da dissertação esses termos poderão ser usados como sinônimos, pois trabalha o que é o brincar ao longo da infância as características mais importantes da brincadeira e a importância da atividade lúdica.

Construindo concepções de aprendizagens por meio do brincar

É praticamente impossível uma definição precisa e abrangente de um conceito tão amplo quanto o de aprendizagem, até o momento a ciência e as correntes teóricas levantaram pressupostos sobre esse processo, mas ainda não foram capazes de responder com total certeza sobre o que ocorre no cérebro de uma pessoa quando ela aprende alguma coisa. É suposto que durante o processo de aquisição do conhecimento ocorrem modificações no sistema nervoso, porém essas mudanças ainda não foram precisamente detectadas. Segundo Assunção (2004, p.12),

[...] pela impossibilidade de observação direta, a aprendizagem é constatada e estudada de maneira indireta. Ela é estudada através dos efeitos que ela causa no comportamento. Para conceituar aprendizagem, portanto, é preciso analisar as suas consequências sobre a conduta.

Dessa maneira, a aprendizagem é vista como um processo de mudança de comportamento obtido por meio da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais resultantes da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente em que se vive, levando em consideração os conceitos culturais que o grupo social conhece e considera correto. É, então, o resultado das experiências anteriormente adquiridas, visto que cada experiência acrescenta aos indivíduos novos saberes, e são justamente esses saberes que trazem mudanças de comportamento. Se antes de aprender o indivíduo agia de forma incorreta, agora, com a aprendizagem, irá agir de forma diferente, demonstrando que aprendeu.

Quando a educação é construída pelo sujeito da aprendizagem, no cenário escolar prevalecem a ressignificação dos sujeitos, novas criações, novas formas de comunicação e a construção de novas habilidades, caracterizando competências e atitudes significativas. Nos bastidores da aprendizagem há a participação, mediação e interatividade, porque há um novo ambiente de aprendizagem reformulação dos papéis dos atores do processo, desarticulação de incertezas e novas formas de interação mediadas pela orientação, condução e facilitação dos caminhos a seguir pelo professor, figura sempre presente nessa formulação de conceitos de aprendizagem.

É por meio da brincadeira que a criança “[...] tenta integrar uma relação ativa não apenas com as coisas diretamente acessíveis a ela, mas também com o mundo mais amplo, isto é, ela se esforça para agir como um adulto” (LEONTIEV, 1998, p.121). Por isso que a brincadeira não é uma atividade produtiva, pois seu objetivo não está em seu resultado e sim na ação de si mesma. A ação de brincar é psicologicamente independente de seu resultado objetivo.

Segundo Leontiev (1998, p.125)

[...] sabemos como o brinquedo aparece na criança em idade pré-escolar. Ele surge a partir de sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo dos objetos diretamente acessíveis a ela, mas também em relação ao mundo mais amplo dos adultos. Uma necessidade de agir como um adulto surge na 14 criança, isto é, de agir de modo que ela vê os outros agirem da maneira que lhe disseram, e assim por diante.

O brincar abre para a criança múltiplas janelas de interpretação, compreensão e ação sobre a realidade. O mundo da imaginação da criança pode se descolar da realidade de hoje e passar por outros tempos e lugares, inventar e dar vida à sua própria história, como brincar de cavaleiro, bruxa, mamãe e papai, príncipe e princesa, são tantas as possibilidades. O brincar de faz de conta não é, portanto, uma atividade ausente de regras, porém estas são criadas e partilhadas pelos próprios participantes, com base na situação e no universo simbólico que lhe serve de referência. Tal universo funciona, junto com os limites instituídos pelo espaço físico e social em que a brincadeira se desenvolve (casa, praça, playground, escola, casinha de boneca), como um contexto ao mesmo tempo regulador e facilitador das ações e interações das crianças (BORBA, 2006).

Brincadeiras e metodologias do professor no processo de aprendizagem

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Observamos isto quando damos ênfase à formação lúdica no curso de Pedagogia. Duas dimensionalidades nos preocupam nesta formação: a formação do educador e a formação *lúdica* do educador. A primeira envolve o aspecto geral teórico-prático do acadêmico do curso de Pedagogia em sua prática pedagógica. A segunda envolve o acadêmico e os professores que já

atuam na Educação Infantil e se encontram na realidade-escolar, bem como os aspectos metodológicos que envolvem a criança-sujeito, do conhecimento em construção.

A formação do sujeito não é um quebra-cabeça com recortes definidos, depende da concepção que cada profissional tem sobre a criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo, currículo. Neste contexto as peças do quebra-cabeça se diferenciam, possibilitando diversos encaixes.

No ato de brincar podemos encontrar tanto a presença do conhecimento científico quanto do conhecimento espontâneo. Observar e trabalhar com o brincar permite que o professor identifique as relações que a criança estabelece entre esses dois tipos de conhecimento, possibilitando verificar se estes conhecimentos estão alinhados ou se existe uma discrepância ou um descompasso entre eles e dessa forma poder auxiliar o aluno na formação do conceito, assim podemos tornar o brincar como espaço livre em que as crianças comunicam entre si suas maneiras de pensar e tentam explicar e validar seus processos lógicos dentro do grupo de atividade lúdica que participam o que é essencial para seu desenvolvimento matemático.

Em situações de brincadeira, mais precisamente em atividade com o uso de jogos, que permite a geração de uma realidade presente em outros contextos pedagógicos fora da escola, os educadores precisam compreender os sentidos da mediação pedagógica que o jogo pede trazer entre as questões epistemológicas e da ludicidade. Isso porque as crianças inteligentes como são, costumam produzir e revelar conhecimento que pode não estar previamente prescrito, seja nos currículos escolares, seja nos livros didáticos, seja nas formas docentes.

Faz-se necessário, assim, discutir o conceito de jogo e atividade lúdica quando estamos num contexto de aprendizagem escolar da Matemática, sobretudo no contexto de alfabetização. Para tanto, precisamos assumir que a mediação determina os processos descritos, principalmente, por que a criança é capaz de dar respostas, nem sempre esperadas ou desejadas pelo professor, tampouco pela escola. Isso ocorre, em especial, quando ela se vê em atividade lúdica, que é a garantia de certa forma, do rompimento das amarras impostas no com texto didático voltado à imposição de determinadas formas de pensamento matemático.

O professor, neste caso, é criador, prescritor, e controlador da atividade lúdica como propõe Kamii (1985). É ele quem conhece as regras e quem faz com que as crianças aprendam e as respeitem, porque, são quase sempre, regras atreladas a conceitos. O professor tenta estabelecer uma identidade entre as regras do jogo de maneira tal que a criança realize, obrigatoriamente uma atividade no momento de interagir com o jogo. Portanto trata-se de uma atividade didática realizada

a partir de um material Pedagógico, na qual as regras são estabelecidas para garantir a realização de certas aprendizagens.

O termo jogo ou brincadeira é aqui empregado, sobretudo, para lançar às crianças a realização de certas atividades através do material Pedagógico proposto, atividade que não seria realizada sem a ajuda do professor ou fora da escola, portanto o professor é sem dúvida aquele vai colocar em ação o aprendizado através do jogo ou brincadeira.

Para Piaget: (1973, p.156)

(...) os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

No cotidiano de sala de aula, professores e professoras buscam formas de tornar o ensino eficaz e também, mas estimulante. Uma das alternativas é aliar o prazer de e o divertimento à aprendizagem porem nem sempre isso é fácil, mesmo porque os interesses e as solicitações das crianças são bem diversos, e não são todas as situações de ensino-aprendizagem que possibilitam um trabalho com a dimensão lúdica na escola.

No caso específico de jogos e brincadeiras, no entanto, quando direcionados para a alfabetização e o ensino da língua materna, isso é perfeitamente possível. Por meio deles integram-se o prazer e o aprender, sabor e saber. É através desse ponto que o professor utiliza de suas habilidades para tornar a brincadeira e o jogo prazeroso para a criança e interessante para ele, no que diz respeito ao nível de aprendizagem adquirido no momento do jogo e da brincadeira.

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. (BRASIL, 1998b, p.22)

Os jogos de faz-de-conta, particularmente, é ferramenta para a criação da fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo. Abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão. São os jogos. Ainda, instrumentos para aprendizagem de regras sociais. Devido ao desenvolvimento da autonomia e criatividade

proporcionadas através do faz-de-conta, é que o professor deve trabalhar essa atividade em sala de aula. Para as crianças o faz-de-conta é uma brincadeira muito natural, a todo o momento quando se apropriam de um objeto elas utilizam a imaginação para brincar, fazendo de conta que é outro objeto, ou pessoa, animal, seres encantados, etc. Para elas a imaginação é algo sem limites. Na sala de aula trabalhamos o faz de conta com a utilização de um baú cheio de roupas velhas, coloridas, grandes, pequenas, nele continha também chapéus, colares, perucas de palhaço, caixas de papelão, lenços e alguns sapatos.

Durante a brincadeira, as meninas sempre queriam ser princesas ou mãe, já os meninos queriam ser caçadores, lobos e pais, entre outros personagens, mas o interessante é que sempre queriam ser fortes. Isto acontece porque as crianças representam no faz de conta, seus desejos e vivências, conforme está posto nos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil em seu volume 2: “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” (BRASIL, 1998b, p.22). Sendo assim, brincar neste caso funciona como um cenário no qual as crianças são capazes de imitar a vida e também transformá-la. Fazendo isso elas estão enriquecendo sua identidade, explorando outras formas de ser e pensar, desempenhando vários papéis sociais, adquirindo um conhecimento de mundo e permitindo também que o professor conheça seu mundo, sua realidade, pois ao representarem no faz de conta, as crianças tendem a tratar as outras como são tratadas.

As crianças conseguiram fazer uma apresentação da história, meio desorganizada, mas conseguiram, e ainda aumentaram, criaram finais diferentes, fala de personagens, cenários, atitudes e elas falavam e se movimentavam pela sala contando como se realmente estivessem dentro da história, indo, pois ao encontro do que pensa Oliveira (2000, p.54) ao afirmar: “As crianças usam os recursos do próprio corpo (gestos, posturas, vocalizações) associados aos recursos do ambiente (sucatas, brinquedos, recantos) e trazem para o contexto da brincadeira: personagens e animais não presentes no ambiente; situações já experimentadas por elas ou por outras pessoas do seu meio”. Elas criam elos entre objetos e situações, entre expressões do próprio corpo (mímicas, vocalizações) e personagens e/ ou situações já vividas e observadas por elas. Condizendo com o que está posto, o faz de conta é um meio eficaz de se promover a criatividade e a interação da criança com o real e o imaginário, fazendo uma ponte onde possam relacionar suas experiências com um mundo fantasioso do qual querem fazer parte.

Para isto, usa tudo o que veem ao seu redor, objetos, animais, pessoas e muitas vezes nada de concreto, apenas a força da imaginação. O interessante é saber que por meio da brincadeira de faz-de-conta o professor pode conhecer a realidade do seu aluno, como é tratada pela família, conseguindo assim, fazer um diagnóstico sobre os motivos das dificuldades de aprendizagem ou de relacionamento com os colegas em sala de aula

Considerações finais

A partir das análises bibliográficas realizadas referentes ao tema deste artigo, conclui-se que durante a infância a criança se torna única a singular, aprende a brincar e ao aprender ela pensa, analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, criando forma, conceitos, ideias, percepções e cada vez mais se socializa através de interações. Ao brincar a criança se desenvolve integralmente, passa a conhecer o mundo em que está inserida. Portanto, o brincar não é apenas uma questão de diversão, mas uma forma de educar, de construir e de se socializar. Para que ocorra o brincar é necessária a presença de um profissional, o professor. Ele é fundamental, pois favorece e promove a interação, planeja e organiza ambientes para que o brincar possa acontecer, estimula a competitividade e as atitudes cooperativas, o professor cria na criança a vontade de brincar, facilitando assim a aprendizagem. Constata-se igualmente que é necessário garantir o direito à educação fazendo deste momento prazeroso do brincar um ato singular de aprendizagem.

Enquanto brinca a criança desenvolve vários tipos de aprendizagens facilitando assim a sua vida futura como ser humano que apresentará necessidades de viver em sociedade e desenvolver de forma concreta sua aprendizagem em diversos níveis de convivência sendo esta capaz de levar para a vida toda o que realmente teve real significado na sua infância, inclusive nas brincadeiras orientadas pelo professor.

Referências

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: **técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.
- ANTUNES, Celso. **Alfabetização Emocional**. São Paulo: Terra, 1996.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, Desafio e Descoberta**. Rio de Janeiro: FAE, 1998.

LEITE, Maria Isabel; KRAMER, Sonia. **Desenho Infantil: Questões e práticas polêmicas.** In: **Infância e produção cultural.** Campinas: Papyrus, 1998.

MACEDO, Lino de PETTY. Ana Lúcia Sicoli; PASSOS. NORIMAR Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre : Artmed 2005.

NEGRINE, A. (1994). **Aprendizagem e desenvolvimento infantil** – Simbolismo e Jogo. Porto Alegre.

PAIN, Sara. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem.** Porto Alegre: Artes Médias, 1985.

PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998b. (volume 2)

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

WALLON, Henri. **Psicologia e Educação.** São Paulo: Edições Loyola, 2006 _____.