

N. CLASS.....
CUTTER.....
ANO/EDIÇÃO.....

FACULDADE TRÊS PONTAS – FATEPS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
AURIANA DE PAULA SOUSA

**BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma discussão a luz de Vygotsky, Winnicott e
Kishimoto**

**Três Pontas
2016**

FEPEMIG

AURIANA DE PAULA SOUSA

**BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma discussão a luz de Vygotsky, Winnicott e
Kishimoto**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em
Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS como
pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura sob a
orientação do (a) Prof (a). Ma.Glória Lúcia Magalhães.

**Três Pontas
2016**

AURIANA DE PAULA SOUSA

**BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma discussão a luz de Vygotsky, Winnicott e
Kishimoto**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em
Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS como
pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura pela
Banca Examinadora composta pelos membros:

Aprovado(a) em: 23 / 06 / 2016.



Profa. Ma. Eliane Maria Morais Menegatto



Profa. Esp. Ana Cristina Naves

Profa. Me. Thaylor Rodrigues Duarte

OBS.:

BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma discussão a luz de

Vygotsky, Winnicott e Kishimoto

Auriana de Paula Sousa^{*}
Glória Lúcia Magalhães^{**}

RESUMO

Este trabalho aborda o tema o Brincar na Educação Infantil. Tal abordagem se justifica pela importância de se conhecer o processo de desenvolvimento e o aprender enquanto a criança brinca. O objetivo desse trabalho é discutir sobre o conhecimento para educadores através dos conhecimentos desses teóricos, para que possam trabalhar a ludicidade enquanto ensinam. Este propósito será conseguido através da pesquisa evidenciando métodos lúdicos que propiciam à criança a aprender “brincando” e que o professor, deve utilizar-se de métodos criativos, onde a criança aprenderá de forma clara e prazerosa.

Palavras-chave: Brincar. Criança. Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda o tema “Brincar na Educação Infantil,” com o aprofundamento teórico, no aspecto de que como uma criança pode aprender através de possíveis brincadeiras.

Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil podem ser trabalhados de diversas formas, embasadas na perspectiva sociocultural, abordando a brincadeira como instrumento facilitador da aprendizagem, ressaltando o brincar como uma forma prazerosa, no qual as crianças interagem com o mundo e fazem suas próprias descobertas.

Para tanto, é essencial a conscientização sobre a importância da ludicidade vivenciada na infância, entendendo que brincar é inerente à criança e faz parte de uma aprendizagem prazerosa, não sendo somente lazer mas também, um ato de aprendizagem.

Neste contexto, o brincar na Educação Infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade.

Facilitará a criança a estar desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros.

^{*} Auriana de Paula Sousa. Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Três Pontas – FATEPS E-mail: aurianasousa1995@gmail.com

^{**} Orientadora Ma. Glória Lúcia Magalhães Professora do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Três Pontas – FATEPS E-mail: gl.magalhães@yahoo.com

A partir da consciência sobre como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem, evidencia-se que estas desenvolvem na criança várias habilidades como a atenção, memorização, imaginação, enfim, todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, que esta em formação.

2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

A construção humana depende-se de todas as etapas da vida, incluindo a de se conhecer internamente e externamente. Porém, há várias indagações a respeito deste reconhecimento corporal, toda criança se desenvolve nos primeiros anos de vida, portanto esta é uma fase onde é extremamente importante para que haja um bom desempenho ao decorrer de sua desenvoltura.

A função lúdica na educação: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. (KISHIMOTO, 2003, p.37).

Percebe-se que é através de ações lúdicas que a criança consegue se expressar e descobrir sua personalidade, e é por meio da mesma que definirá sua identidade. A brinquedoteca, é de suma importância para a criança, é nela que se inicia esse “brincar”, ela aprenderá a ter contato com outras crianças, desenvolver sua motricidade, e passará a ter criatividade em suas brincadeiras.

O professor deve dar completa liberdade para a criança, para que haja uma troca de conhecimento dentro da mesma, quando se dá essa liberdade, o discente, passa a ter total confiança no professor, e o docente conseguirá dar início a sua finalidade.

Para Winnicott (1975, p. 80) “É no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu.”

Quando a criança se diverte em fazer perguntas pelo prazer de perguntar ou em inventar uma narrativa que ela sabe ser falsa pelo prazer de contar, a pergunta ou a imaginação constituem os conteúdos do jogo e o exercício a sua forma; pode-se dizer então que a interrogação ou a imaginação são exercidas pelo jogo. Quando, pelo contrário, a criança metamorfoseia um objeto num outro ou atribui a sua boneca ações análogas às suas - exemplo da menina com uma irmã recém nascida que brinca com duas bonecas e diz que uma deve viajar para bem longe. (PIAGET, 1978, [S.p.]).

É importante ressaltar que, o brincar trás consigo o desenvolvimento da linguagem, que se inicia no lúdico, pois, na brincadeira, a criança imagina estar em cenas reais, ou seja, vivencia a realidade do dia a dia, a criança consegue imitar pessoas, como mãe, pai, professores, deixando então de ser criança e se comportando como um adulto, com isso a linguagem e expressão da mesma se torna capaz de se desenvolver, e criar então uma forma de entender o mundo quando menos se espera.

Segundo Piaget (1971) o jogo leva a criança a exercitar o mundo tal como ela compreende fazendo assim com que ela se liberte de certas coisas que a incomodam, nesse sentido o jogo tem uma função catártica.

Portanto, o brincar não é uma forma de distração da criança, e sim, um momento em que a mesma aprende, constrói, reconstrói sua aprendizagem, é um momento em que a criança se desenvolve com o outro e consigo mesma, é através do faz de conta que a criança diferencia papéis sociais e diferentes culturas.

2.1 Razões para brincar

O jogo na vida de uma criança é essencial para que ela se desenvolva, e se relacione com sua vida de uma forma mais ampla e agradável, por isso é de suma importância que a estimule a brincar, para que possa diferir o mundo real do imaginário. Para Fernandez (2001, p. 128) “A experiência de tomar a realidade do objeto para transformá-lo ou, o que é mesmo, de transformar a realidade aceitando os limites que ela nos impõe.”

Quando uma criança brinca, tende-se a desenvolver o eu, pois sua imaginação é fértil e realiza-se através de brincadeiras, através do faz de conta a criança aprende a lidar com o outro, respeitando seus limites, pois com a socialização com o outro, ela tende-se a esperar sua vez para falar, pegar um brinquedo, e através do mesmo que a criança desenvolve-se os aspectos, físico, emocional, psicológico e cognitivo, como a “imitação”, a criança se transforma e passa a ser mãe, filha, dona de casa, professor, médico, etc. ela se modifica em falas e gestos, deixando de ser criança e consegue sentir e se expressar como um adulto.

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração [...]. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más. A sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo pelos brinquedos, que ela executa. (KISHIMOTO, 1993a, p. 106).

Percebe-se, que, o brincar está interligado a uma questão de que a criança se modifica e se compreende durante seus atos lúdicos, a ludicidade trás consigo elementos de suma

importância para que a criança se modifique e se entenda como pessoa. As razões pra brincar se resume em que a criança promove seu autoconhecimento, desenvolve atenção e auto controle, estimula a imaginação e criatividade.

2.2 O Brincar e a Escola

A escola é um ambiente onde a criança obtém contato direto com outras crianças, por isso é de suma importância que o professor saiba mediar e estar por perto neste tipo de relação.

Por meio da observação do brincar no contexto escolar, o professor pode obter um diagnóstico do comportamento geral do grupo de crianças, assim como do comportamento de cada uma. O brincar é um meio para estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor da criança, propiciando aprendizagens específicas. (FRIEDMANN, 2006, p. 38).

O autor (2006) também relata que é através da escola que a criança aprende, e é estimulada, ou seja, é através da mesma que a criança trata-se de aprender continuamente por muitos anos, por isso aprender a lidar com o próximo e aceitar novas relações, são atos que se aprende brincando. É na brinquedoteca onde tudo acontece, é por meio da mesma que nascem humanos criativos e perceptivos, ou seja, é brincando que uma criança aprenderá como encarar a vida em todo momento. A curiosidade, a criatividade são formas onde desenvolverão suas especialidades, principalmente a de respeitar o outro, a consciência, e a necessidade de aguardar a vez de se expressar, saber conviver com o próximo, essas são vertentes que se aprende no ato de brincar.

Portanto é papel do professor, observar como a criança reage a tais situações, deixando-a decidir o que deverá fazer a tal situação, não intervindo na brincadeira, pois essa autonomia favorecerá a criança a se descobrir, e entender como se deve portar diante suas atitudes e comportamentos. "Ao adotar tais posturas, o professor alcançará o seu papel como educador lúdico e criativo, que compartilha o processo de desenvolvimento de seu grupo" (FRIEDMANN, 2006, p. 47).

É desta forma, que a criança se vê resolvendo situação, e percebendo como se deve agir a tal situação, a ludicidade favorece a criança nessas imaginações de faz de conta, a lidar com problemas, e assim ajudando-a, a obter criatividade de bom senso e a resolver sozinha, os seus próprios problemas.

2.3 O brincar na família

O assunto família está cada vez mais em pauta em nosso cotidiano, pois é através da mesma que o indivíduo se concretiza na formação de uma sociedade, o afeto familiar é um momento onde toda criança deve conhecer, este é de suma importância, para o desenvolvimento infantil.

Quando uma criança brinca, ela se espelha em adulto, pois para ela o adulto é um ser que sempre pode tudo, ou seja, eles estão no topo do conhecimento, contudo a criança na brincadeira do faz-de-conta, aprecia-se este conceito de ser grande, através da imitação. A brincadeira da criança é dirigida por desejos [...] o desejo de ser grande e adulta. Ela sempre brinca de “ser grande”, imitando no jogo o que aprendeu a conhecer da vida dos grandes [...]. (FREUD, 1968, p. 158).

A criança por sua vez, tem a capacidade de imitar vivências de seu dia a dia, como fazer de conta que é mãe, pai e já obtém um conhecimento que para esse prodígio é necessário obter um filho e este papel, ela não a ignora fica sendo da boneca, ou de outra criança que a acompanha durante sua brincadeira.

Percebe-se que a brincadeira, é uma forma de comunicação, que a criança inventa e elabora o seu mundo, de uma forma única, o que é fundamental para seu desenvolvimento psíquico (BIRMAN, 1999).

A comunicação que a criança faz diante a sua família, ajuda-a, a conviver com a sociedade, a mãe o pai e os demais membros da família da criança, é de suma importância a seu desenvolvimento, pois ela elabora momentos criados durante o seu cotidiano, ou seja, a família é um espelho para o filho, e quando isso é tratado de uma forma onde ajudará o desenvolvimento da criança, ela conseguirá a lidar com momentos de sua vida.

Segundo Oliveira (2002) a mãe funciona mentalmente pela a criança até que ela adquira capacidade de transformar e nomear a experiência, de modo que a capacidade do ser humano em suportar frustrações é parte desse processo. Para Winnicott (1975) o lugar em que a experiência cultural se localiza está no espaço potencial existente indivíduo e o meio ambiente.

A família está em primeiro lugar no desenvolvimento cognitivo da criança, é ela que o auxilia, desde o nascimento, a criança se desenvolve, cresce, e se torna um adulto centrado em suas decisões. Para isso, a importância a ludicidade da família. Quando se brinca com uma criança, o afeto que há e no âmbito familiar, auxilia-lo em seu desenvolvimento, pois o momento afetivo com mãe, pai e os demais, torna-o carinhoso, compreensivo e calmo, entre os demais, por isso é tão importante esse convívio.

3 CONTRIBUIÇÕES DE TEÓRICOS SOBRE O BRINCAR NA EDUCAÇÃO

O brincar na Educação Infantil, trouxe consigo, várias contribuições onde pode-se entender melhor sobre o tema abordado.

Entende-se que, segundo Delorme (2004) desde as civilizações mais antigas, dentre elas a Egípcia e a Grega, observam-se as brincadeiras que permeavam ações diárias. E os registros de brinquedos infantis são provenientes das diversas culturas, que retoma a época pré-histórica, tornando evidente que é natural do ser humano, independente de sua origem e de seu tempo, a atividade faz-se presente em todo o seu processo de desenvolvimento civilizatório.

Percebe-se que a criança necessita de brincar com o próximo, e que independente de sua origem a mesma não deixa de ser diferente, considerando-se que a criança necessita de brincar, pois a ludicidade é um mundo prazeroso, deixando então de ser um adulto em miniatura, para viver em um momento agradável e prazeroso.

Rousseau (1999), em sua obra Emílio, teoriza sobre uma educação que considera as necessidades mais profundas e essenciais da criança, o respeito ao ritmo de crescimento e valorização das características específicas da idade infantil. Assim, de acordo com Rousseau (1999), gradativamente, a educação infantil vai conquistando seu espaço e mudando o antigo conceito de ensino, buscando valorizar a criança em todos os aspectos, físico, psíquico, social, cultural e econômico.

De acordo com Oliveira (2002), o ato de brincar proporciona uma mudança significativa na consciência infantil pelo motivo de determinar das crianças um jeito mais complexo de conviver com o mundo atual e reorganizar seus conhecimentos.

As brincadeiras passam assim, a servir de suporte para ação didática, visando à aquisição de conhecimentos. No entanto, atualmente, com o crescimento dos meios de comunicação como a televisão e a internet, as crianças estão deixando de lado as brincadeiras, buscando o aspecto lúdico apenas nos jogos de computador, videogames, dentre outros brinquedos eletrônicos.

Emerique (2003) sugere ao professor superar a mesmice das aulas expositivas sempre iguais e monótonas, perguntar do que as crianças desejam brincar, descobrir o aprendizado ali onde o conhecimento programado a priori não acontece.

Kishimoto (1998), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso indispensável à prática educativa.

Toda criança brinca, no brinquedo entra em ação a fantasia. O indivíduo ao brincar transforma a realidade e a realidade o transforma; cria personagem e mundo de ilusão. Fazendo das brincadeiras uma ponte para o imaginário, muito pode ser trabalhado. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre outras atividades, constituem meios prazerosos de aprendizagem.

Através delas a criança expressa suas criações e emoções, refletem medos e alegrias, desenvolve características importantes para vida adulta. O raciocínio lógico, a aceitação de regras, socialização, desenvolvimento da linguagem entre as crianças são algumas importantes habilidades desenvolvida durante as brincadeiras.

Para Vygotsky (2005), na situação de brincadeira para a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Ela começa a adquirir motivação, as habilidades e as atitudes necessárias para a sua participação social, que só pode ser completamente atingida com a interação dos companheiros da mesma idade. Dessa forma, brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo, aprende a conviver, procurando aprender regras e conseguir uma participação satisfatória. Com isso elas aprendem a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar um resultado, lidar com frustrações e elevar o nível de motivação.

Winnicott (1966) revela que é no brincar que o sujeito seja criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua potencialidade, em qualquer que seja a atividade lúdica conduz à criatividade.

Também Piaget (1975) afirma que as atividades lúdicas são para as crianças elementos essenciais criativos para suas vivências, motivo pelo qual vemos que, brincando a criança reproduz suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Para a educação diante do brinquedo a criança assimila e constrói a sua realidade e constrói o seu conhecimento.

O momento que a criança está absorvida pelo brinquedo é um momento mágico e precioso, em que está sendo exercitada a capacidade de absorver e manter a atenção concentrada que irá contribuir de maneira eficaz na produtividade quando adulto. As relações cognitivas e afetivas da interação lúdica propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco construindo a socialização infantil.

A brincadeira fornece ampla estrutura básica para as mudanças da necessidade e da consciência, criando uma atitude em relação ao real. Brincar é estar junto com outro. O

brinquedo aproxima as crianças, tornando-as amigas, porque brincar significa sentir-se feliz, e descobrir o mundo que as cercam, é socializar-se.

Continuando a discussão, o estudo elenca mais especificamente os teóricos Vygotsky, Winnicott e Kishimoto.

3.1 Vygotsky

Quando uma criança brinca ela cria uma situação imaginária, contudo ela passa a imitar o que se aprende com um adulto, essa imaginação se faz quando a mesma faz-se o "faz de conta", que é quando refaz as atitudes de alguém, quando se é muito observado.

Vygotsky (1984), por sua vez, defende a brincadeira como um momento de aprendizagem, um momento de aprendizagem a Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP, que é quando a criança aprende com o outro, essa forma de imitação, reprodução do "mundo adulto" auxilia que a criança aprenda regras, e suas limitações, criando assim seu comportamento no mundo atual.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 2007, p.134).

A criança possui uma capacidade de reproduzir, aquilo que para o adulto é correto, por exemplo, a criança quando brinca de casinha, e possui um pai, mãe e filho, o filho deve obedecer as regras que a mãe acha correto, eles pedem para que não façam bagunça, ou falam baixo, essas são atitudes, onde que para um adulto é correto, e a criança aprende e imita de forma clara, essas questões. Para Vygotsky (1989) é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende agir numa esfera cognitiva. Sendo assim, vê-se que o brincar é o caminho natural do desenvolvimento humano, e competente nos seus efeitos e oferece meios para a construção de uma base sólida para toda a vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento cognitivo e emocional de forma natural.

Vygotsky (2007) acredita que aprendizagem e desenvolvimento não são sinônimos. Para o autor, a aprendizagem de uma criança e seu desenvolvimento estão ligados entre si desde os seus primeiros anos de vida; a aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento da criança

Todos nós conhecemos o grande papel dos jogos para a criança, pois ela desempenha a imitação. Com muita frequência, estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam dos adultos, isso não obstante a estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzirem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 1999, p. 12).

Entende-se que uma criança necessita de brincar, e que esse brincar começa desde o nascimento, o momento de “imitação” é de suma importância no desenvolvimento da criança, portanto, fazer com que a criança brinque, e ajuda-la de forma moderada, contribui em seu desenvolvimento psicomotor.

3.2 Winnicott

Quando uma criança brinca, é para expressar sentimentos, aprender suas limitações, controlar seus desejos e impulsos, portanto é imprescindível que uma criança fique sem brincar.

Para Winnicott (1975) a brincadeira permite a associação livre de ideias, pensamentos, impulsos, sensações sem conexão aparente e emergência de ideias. Para ele, com base no brincar, se desenvolve a comunicação e se constrói a totalidade da existência experiencial do homem.

Ainda Winnicott (1966, p. 161) “Conquanto seja fácil perceber que as crianças brincam por prazer, é muito difícil para as pessoas verem que as crianças brincam para dominar a angústia, controlar ideias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados.”

Percebe-se que quando uma criança brinca, existe um porquê, não é somente brincar por brincar, e sim para que ela possa aprender coisas novas, aprende a lidar com certas ocasiões, aprende a dominar, e resolver problemas sozinhos, sem a ajuda de um adulto, uma criança quando aprende a dominar esses conceitos, com o decorrer de sua vida, ela resolverá problemas cotidianos com facilidade.

A criança necessita desse ato de brincar, pois é nela que a criança aprenderá a ser criativo, pois aprenderá a viver com sua realidade interna e externa, com capacidade de lidar com o desejo e sua negação, a base do viver com criatividade está no brincar, daí sua importância para o desenvolvimento da criança e seu valor educativo (WINNICOTT, 1975).

Além de ser criativa, a criança necessita ter autonomia, onde ela decidirá com o que brincar, onde brincar e com quem brincar, o adulto pode auxiliá-la com brincadeiras novas, ou lugares novos, mas, porém a criança quando autônoma, ela possibilita novas ideias, novos

métodos e maneiras para se brincar. Os adultos contribuem, nesse ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe a brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança (ID., 1975).

Percebe-se que, deixar a criança decidir-se diante a tais situações, faz com que ela seja uma criança ativa e decidida a seus objetivos, portanto somente auxiliá-la ajuda-a a desenvolver este extinto de escolher suas próprias decisões. A criança se tornará no futuro um adulto moral e ativo, onde comparando com uma criança, o adulto resolverá problemas cotidianos, com firmeza e consciente, pois o mesmo aprendeu brincando em sua infância.

3.3 Kishimoto

A criança por sua vez, quando brinca, aprende e cria através dos brinquedos, é importante respaldar que a criança consegue entender e compreender a partir de brincadeiras, e que pais e professores, devem estimular a criança nessa fase de desenvoltura que é tão importante para a criança, pois é nessa fase, que a criança começa a se conhecer, a se revelar, por isso a importância desse auxílio é tão significativa.

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração [...]. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más. A sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa. (KISHIMOTO, 1993a, p.106).

Diante a esta afirmativa, percebe-se que o brincar é uma ação cotidiana que se relaciona com a cultura familiar, onde a criança consegue expressar-se, conhecer a si mesmo e o outro, constrói sua identidade. Na perspectiva de Kishimoto (1993a) o jogo vincula-se ao sonho, à imaginação, ao, pensamento, ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças e educadores de crianças, na brincadeira e nas linguagens artísticas.

Continua Kishimoto (1993b, p.106) que “Nenhum professor, que pelo menos tenha ouvido falar em escola nova, desconhece o valor dos jogos e brincadeiras no ensino de toda e qualquer disciplina.”

É papel e dever da escola, que abra um espaço lúdico para as crianças, pois o desenvolvimento da criança começa na brinquedoteca, ou seja, os brinquedos fazem parte nessa desenvoltura. Na visão de Kishimoto (1993b), a brincadeira é uma realidade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade social, um contexto cultural e social.

O autor (1993a) sugere que uma maneira de possibilitar tal articulação é possível na medida em que o professor, ao propor uma atividade lúdica às crianças com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, preserve as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar. Nenhuma criança nasce sabendo brincar, e sim constrói essa sabedoria, por isso é importante o professor e as aulas do mesmo, serem produtivas, onde trará novos conhecimentos, e novas importâncias e aprendizagens para as crianças, ensinando-os com limite e sabedoria.

É necessário que a criança tenha este momento de prazer, pois é assim que a mesma aprenderá novos conhecimentos, novas estratégias de resolverem problemas, é no brincar que a criança irá aprender como “viver” de forma adequada.

Entendendo assim, e com base nas diferentes concepções, brincar na escola não é diferente de brincar em casa. O processo será adequado e prazeroso quanto a família entender e compreender que se deve estimular seus filhos com o brincar, que a ludicidade faz arte do desenvolvimento interno e externo dos mesmos, e, na escola estes aspectos estão aliados à interação com pessoas adultas e crianças, o que propicia a socialização, processo em que a brincadeira e o jogo têm importante papel e oferecerá condições mais adequadas para o desenvolvimento integral da criança.

4 CONCLUSÃO

A partir das pesquisas bibliográficas percebe-se que a criança aprende enquanto brinca e alguma forma a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece o outro.

Além da interação, a brincadeira, o brinquedo e que o jogo proporcionam, são fundamentais como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir

significante para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas do aluno.

Entende-se que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança. Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influencia que os educadores exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se, que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

ABSTRACT

PLAY IN CHILD EDUCATION: *a discussion the light of Winnicott, Vygotsky, Kishimoto*

This work deals with the theme the play in child education: a discussion the light of Winnicott, Vygotsky, Kishimoto. Such an approach is justified by the importance of understand the process of development and learning while the child plays. The objective of this work is to discuss about the knowledge for educators through the knowledge of these theoretical, so they can work in a playful way while they teach. This will be achieved through the research showing that deliver the ludic methods child learn playing and that the teacher, use should be made of creative methods, where the child will learn in a clear and pleasant.

Keywords: *Play. Child. Progress*

REFERÊNCIAS

BIRMAN, J. **A psicopatologia na pós-modernidade: as alquimias no mal-estar da atualidade.** Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental, São Paulo, ano II, n. 1,

março 1999, p. 35-49. Publicação da Associação Universitária de Pesquisa em Psicopatologia Fundamental.

DELORME, Maria Inês. **Nós da Escola**. Ed.nº 21 de 2004. Acesso em 06 set. 2015.

EMERIQUE, P. S. **Brincaprende: dicas lúdicas para pais e professores**. Campinas: Papyrus, 2003.

FERNÁNDEZ, Alicia. **O saber em jogo: A psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, a criança e a educação**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1993a.

_____. **Jogos tradicionais infantis e a educação: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993b.

_____. O jogo e a educação infantil. In: _____ (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1998. p. 13-43

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **A equilibração das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro : Zahar, 1975.

_____. **A construção do real na criança**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1978.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio ou Da Educação**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação do indivíduo nas relações sociais** : contribuições teóricas de Lev Vygotsky e Pierre Janet. In: Educação e Sociedade: revista quadrimestral de Ciência da Educação, 1989.

VYGOTSKY, Lev .S. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo, WMF Martins Fontes, 2005.

VYGOTSKY, Lev. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10. ed. São Paulo: Ícone, 2007, p. 134.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____. Winnicott e Klein: conflito de paradigmas. In: CATAFESTA, I. F. M. (Org.), **A clínica e a pesquisa no final do século: Winnicott e a universidade**. São Paulo: Lemos, 1966.