

O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: MÚLTIPLOS OLHARES

Telma Maria de Oliveira Silva ¹
Janielle Kaline Rego ²
Janiele Ferreira Batista ³
Marcela Renato Vieira de Pontes ⁴
Suzana dos Santos Cirilo ⁵

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo analisar e refletir sobre o brincar no desenvolvimento infantil, tais recursos são capazes de contribuir no processo de desenvolvimento social, físico e cognitivo das crianças. Jogos e as brincadeiras não devem ser vistos apenas como atividades relacionadas à recreação, mas também como uma opção metodológica no processo de aquisição do conhecimento. através do olhar de três pesquisadores acerca do assunto em questão, apresentamos as contribuições de Piaget, Vygotsky e Winnicott como também as experiências vivenciadas no estágio em docência na Educação Infantil do curso de Pedagogia da UEPB no ano de 2016. Sendo assim, esse trabalho tem como objetivo analisar a importância do brincar na educação infantil. Atividade principal da criança e que possibilita a esta expressar seus sentimentos, emoções, criar e recriar, além de ser uma prática atrativa e divertida. Através dos jogos e brincadeiras, a criança conhece a si mesma, o meio em que vive e as pessoas com as quais convive, são atividades que contribuem com o desenvolvimento da criança e possibilitam que ela interaja e sinta prazer em aprender. Fundamentamo-nos em autores como Piaget, Vygotsky e Winnicott. Através de observação participante realizada no estágio percebemos questões referentes ao espaço físico, despreparo dos professores e ausência do brincar como instrumento facilitador no processo de desenvolvimento das crianças. Dentre os resultados, identificamos que os jogos e brincadeiras são instrumentos de grande relevância para o desenvolvimento da criança e não é apenas uma questão de diversão, mas também de educação, construção, socialização e desenvolvimento de suas potencialidades.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil, Jogos, Brincadeiras. Aprendizagem.

¹ Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PB, telmadavi25@gmail.com

² Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PB, janielekaline@hotmail.com

³ Graduada pelo curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PB; jane_nielly@hotmail.com

⁴ Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PB, marcelaejesus@hotmail.com

⁵ Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PB, suzana.182009@hotmail.com

INTRODUÇÃO

As crianças passam os dias brincando e, ao brincar transformam e inventam coisas, vivem com intenso prazer o momento de conhecer. As brincadeiras estimulam a pensar, criar, decidir, partilhar e expressar seus sentimentos, além de ser uma prática atrativa e divertida. São necessários para que as crianças mantenham o equilíbrio, se socializem com mais facilidade, compreendam o espírito de conviver em grupo, conheçam um pouco do mundo adulto e aprendam a tomar decisões. Os sonhos das crianças, geralmente, são expressos nas brincadeiras. Quando elas estão brincando expressam seu íntimo, seus sentimentos e sua afetividade.

Neste sentido, nosso estudo é resultante de uma pesquisa bibliográfica e destacaremos os olhares de três pesquisadores acerca do assunto em questão. Primeiramente, apresentaremos os estudos de Jean Piaget, em seguida de Vygotsky e por último de Winnicott, que também serviram de aporte teórico para esta pesquisa.

Portanto, este artigo além da introdução e das considerações finais, encontra-se dividido em metodologia e resultados e discussão. que objetivam discutir sobre importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças.

METODOLOGIA

A metodologia adotada nesta pesquisa foi a do tipo bibliográfica utilizando uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória, aqui entendida como aquela que busca proporcionar uma maior familiaridade com o problema (GIL, 2009), podendo, ainda, ser classificada como um Estudo de caso, que, para Yin (2005) se caracteriza como uma investigação de um fenômeno ou objeto em seu contexto.

Para tanto, me debrucei sobre alguns teóricos da Educação e da Psicologia, mais precisamente, Piaget, Vygotsky e Winnicott.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As contribuições de Piaget

Um dos mais importantes pesquisadores de educação e pedagogia, Jean Piaget nasceu na cidade de Neuchâtel (Suíça) em 9/08/1896 e morreu em 17/9/1980. Especializou-se em psicologia evolutiva e também no estudo de epistemologia genética. Seus estudos sobre pedagogia revolucionaram a educação, pois derrubou várias visões e teorias tradicionais relacionadas à aprendizagem. Suas teorias buscam implantar nos espaços de aprendizagem uma metodologia inovadora que busca formar cidadãos criativos e críticos. De acordo com suas teorias, o professor não deve apenas ensinar, mas sim e antes de tudo, orientar os educandos no caminho da aprendizagem autônoma.

Piaget é um dos primeiros teóricos a afirmar que o uso dos brinquedos ajuda no desenvolvimento infantil. Para ele, o brincar – que acontece de forma natural e espontânea - é a principal atividade da criança. As brincadeiras estimulam a pensar, criar, decidir, partilhar e expressar seus sentimentos além de ser uma prática atrativa e divertida. Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget 1976, p.160).

Piaget (1976) formulou sua teoria através de estudos sobre o desenvolvimento da criança e percebeu que o conhecimento evolui progressivamente por meio de estruturas de raciocínio que se substituem através de estágios que ele denominou de: Sensório motor, Pré – operatório, Operatório Concreto e Operatório Formal.

- **Sensório-motor** - na presença de um objeto novo, a criança balança-o, como se se tratasse de compreendê-los pelo uso. Mais tarde, quase no fim deste estágio, percebe que se, por exemplo, puxar a toalha da mesa, que os objetos ficam mais próximos;
- **Pré-Operatório** - o aparecimento da função simbólica, que é nada mais nada menos que o início do pensamento. Divide-se em: Pensamento Pré-conceitual (2-4 anos) e Pensamento Intuitivo (4-7 anos);

- **Operatório concreto** - as crianças começam a ver o mundo com mais realismo, adquire a capacidade de realizar operações. Operação pode ser definida como a ação interiorizada, realizada no pensamento, composta por várias ações. Reversível – a criança durante este estágio pode voltar ao ponto de partida;
- **Operatório Formal** - Uma criança com 4/5 anos diria que o copo mais alto tinha mais líquido, enquanto que uma criança que atingiu o pensamento operatório afirmará que têm a mesma quantidade.

Isto significa que a lógica e formas de pensar de uma criança são completamente diferentes da lógica adulta. Segundo PIAGET (1978, p.29), “os jogos de regra são: a atividade lúdica do ser socializado”. Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.

Para Piaget, a criança é interativa, interage socialmente buscando informações. Os jogos e a brincadeira proporcionam diversão e ao mesmo tempo uma postura de seriedade, sendo para a criança um espaço de investigação e construção do conhecimento sobre si mesma e o mundo. Ele identifica três tipos de estruturas mentais que surgem na evolução do brincar: o exercício, o símbolo e a regra.

a) **Jogo de exercício**

Esses exercícios motores consistem na representação de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório: nos primeiros meses de vida, o bebê estica e recolhe os braços e as pernas, agita as mãos e os dedos, toca os objetos e os sacode, produzindo ruídos ou sons. Esses exercícios têm valor exploratório porque a criança os realiza para explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo, seu ritmo, cadência e desembaraço, ou então para ver o efeito que sua ação vai produzir. É o caso das atividades em que a criança manipula objetos, tocando, deslocando, superpondo, montando e desmontando.

b) **Jogo Simbólico**

O jogo simbólico, isto é, jogo de ficção, ou imaginação, e de imitação, se manifesta no período compreendido entre os dois e os seis anos. Nesta categoria estão incluídas a metamorfose de objetos (por exemplo, um cabo de vassoura se transforma num cavalo), e o desempenho de papéis (brincar de mãe e filho, de professor e aluno, de médico, etc.). O jogo simbólico se desenvolve a partir dos esquemas sensório-motores que, à medida que são interiorizados, dão origem à imitação e, posteriormente, à representação. De acordo com Piaget

(1969, p.29) “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a a sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção”.

c) **Jogo de Regras**

O jogo de regras começa a se manifestar por volta dos cinco anos, mas se desenvolve principalmente na fase que vai dos sete aos doze anos, predominando durante toda a vida do indivíduo (nos esportes, no xadrez, nos jogos de cartas, etc.). O que caracteriza o jogo de regras, como o próprio nome diz, é o fato de ser regulamentado por meio de um conjunto sistemático de regras. É uma conduta lúdica que supõe relações sociais, pois a regra é uma ordenação, uma regularidade imposta pelo grupo, sendo que sua violação é considerada uma falta. Portanto, esta forma de jogo pressupõe a existência de parceiros, bem como de certas obrigações comuns, o que lhe confere um caráter eminentemente social. As situações de jogo possibilitam, também, as crianças, o encontro com seus pares, fazendo com que interagem socialmente quer seja no espaço escolar ou não. No grupo descobrem que não são os únicos sujeitos da ação, e que para alcançar seus objetivos precisam levar em conta o fato de que os outros também têm objetivos próprios que querem satisfazer.

Os jogos infantis constituem-se “admiráveis instituições sociais” e através deles as crianças vão desenvolvendo a noção de autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo. Desta forma, Piaget (1975) nos diz que o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira. Ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. As crianças ficam mais motivadas para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Os jogos são um grande apoio para que a criança aprenda a lidar com algumas situações, assimilando limites e condutas através do jogo proposto.

Segundo Piaget (apud KISHIMOTO, 2000, p. 59) “Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribuiu”, ou melhor, um mesmo objeto representa vários outros, sua função varia de acordo com a necessidade.

O brincar estimula a cooperação, a participação e a compreensão da criança, fazendo com que ela se comunique consigo mesma, com o mundo e com as pessoas ao seu redor. O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele

favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. (PIAGET, 1997) ao brincar os pequenos expressam seus desejos, alegrias, tristezas, conhecimentos e até seus problemas, ou seja, o jogo e a brincadeira são indispensáveis para que a criança tenha um desenvolvimento saudável.

Segundo Piaget, ao brincar, a criança assimila o real, e assim adapta-se ao mundo social dos adultos, desenvolvendo uma linguagem própria que vai de encontro ao seu interesse. Portanto, ao brincar, a criança experimenta diversas situações aprendendo a conviver com o outro. A brincadeira é um fator fundamental ao desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, sendo um agente facilitador para que esta estabeleça vínculos sociais com seus semelhantes. Ao examinar características das brincadeiras infantis, percebe-se que cada criança tem o seu papel definido e se estrutura em situação imaginária.

A criança brinca de diferentes formas e podemos observar esse acontecimento logo nos primeiros momentos de vida, quando ela começa a explorar a si própria. Inicia as brincadeiras explorando seu corpo, brincando com os pés e as mãos; percebe-se que a atividade lúdica é desenvolvida através de gestos e movimentos. Quando maiores, elas brincam e jogam com outras crianças, aprendem a viver em grupo, entendem seus limites e os dos outros, aprendem a ganhar e a perder, além de ajudar no raciocínio. A brincadeira mostra como a criança reflete, organiza, desorganiza, constrói e reconstrói o próprio mundo. O brincar é a sua linguagem secreta.

As contribuições de Vygotsky

Lev Semenovich Vygotsky foi descoberto nos meios acadêmicos ocidentais depois da sua morte, aos 38 anos. Nasceu em Orsha, na Bielo-Rússia, em 1896. Iniciou seu trabalho sistemático com uma série de pesquisas em Psicologia do Desenvolvimento, Educação e Psicopatologia. Lecionou Psicologia e Pedagogia em Moscou e Leningrado. Morreu em 1934, vítima de Tuberculose. Pensador importante foi pioneiro na noção de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida.

As relações entre desenvolvimento e aprendizado são temas centrais nos trabalhos de Vygotsky. Desenvolveu estudos importantes sobre a relação do brincar com o desenvolvimento infantil que contribuíram muito para a construção de conhecimentos. Trabalhando com a noção

de que o brincar satisfaz certas necessidades da criança e que essas necessidades variam em cada fase da criança, pois se alteram no decorrer de sua maturação.

Segundo Vigotsky (1998), cada período do desenvolvimento tem uma atividade principal. Na idade pré-escolar, essa atividade é a brincadeira. O brincar é de suma importância para a criança, pois é através da brincadeira que esta passa a operar com significados, isto é, confere sentido aos objetos e não apenas os manipula. O sentido dado a cada objeto é próprio de cada criança e, desse modo, estará iniciando a formação do pensamento abstrato.

É fundamental que a criança tenha oportunidades para brincar, se movimentar, conhecer, experimentar, sentir, descobrir, explorar, criar, interagir para que possam desenvolver suas potencialidades. Segundo Vygotsky (1998), para entendermos o desenvolvimento da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação. A criança satisfaz certas necessidades no brinquedo, mas essas necessidades vão evoluindo no decorrer do desenvolvimento. Assim, como as necessidades das crianças vão mudando, é fundamental conhecê-las para compreender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade.

Para Vygotsky, aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida. O aprendizado da criança começa muito antes do contato com a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia. Ele enfoca o brincar como situação que leva a criança pequena ao mundo da imaginação. Para ele, os elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginária, a imitação e as regras.

Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária e, na maioria das vezes, faz a imitação de um adulto observado. Posteriormente, ela passa a construir novas combinações e, também, novas regras. Quando a criança imita, ela está dominando o verdadeiro princípio envolvido numa atividade singular. A brincadeira de faz-de-conta permite, por exemplo, que a criança execute uma tarefa mais avançada do que a usual para a sua idade. O faz-de-conta funciona como uma simulação das relações entre adultos. Uma nova relação entre o significado e a percepção, entre o pensamento e o real. Ao brincar de faz-de-conta, a criança representa papéis e relações do mundo adulto.

Através da imitação, da imaginação, a criança repete comportamentos sociais, antecipando o comportamento de idades futuras, fazendo coisas que ainda não pode. Com isso, será desenvolvida a Zona de Desenvolvimento Proximal. Vygotsky deixa claro que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais. A Zona de desenvolvimento proximal é o principal conceito da teoria de Vigotsky:

A Zona de desenvolvimento proximal é 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 orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes” (Vigotsky, 1994, p. 112).

Segundo Vygotsky, apud Oliveira (2009), “o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebido por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira”. As crianças fazem das brincadeiras uma ponte para o imaginário - a partir dele, muito pode ser trabalhado. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. Através delas as crianças expressam suas criações e emoções, revivem suas alegrias, seus medos e conflitos, resolvendo-os à sua maneira e transformando sua realidade naquilo que querem, internalizando regras de conduta, de convivência e imaginárias que são discutidas e negociadas incessantemente pelas crianças que brincam, desenvolvendo características importantes para a vida adulta e valores que orientarão seu comportamento. O raciocínio lógico, a aceitação de regras, socialização, desenvolvimento da linguagem entre as crianças, são algumas importantes habilidades desenvolvidas durante as brincadeiras. (OLIVEIRA, 2009, p. 77).

O brincar desenvolve a função simbólica e a linguagem e trabalha com os limites existentes entre o imaginário e o concreto. Vygotsky (1984) define a brincadeira como o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real, já que no brinquedo, a criança age como se fosse mais velha do que é realmente. “No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade” (Vygotsky, 1984, p. 117).

A teoria de Vygotsky enfatiza ainda mais a responsabilidade do professor no desenvolvimento do aluno. É fundamental que os professores, em suas práticas pedagógicas e metodologias de ensino, insiram jogos e brincadeiras com fins educativos, abrindo espaço para que o brincar aconteça e que as crianças aprendam através daquela brincadeira, desenvolvendo assim excelentes experiências para que possam se desenvolver e aprender com maior facilidade.

A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança. Será também importante indicador do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras. (Vygotsky, 1998, p. 137)

Vygotsky afirma que o uso dos jogos proporciona ambientes desafiadores, estimula o intelecto, proporciona a conquista de estágios mais avançados de raciocínio. Quando o professor propõe situações de jogos na sala de aula, ocasiona momentos de afetividade entre a criança e o aprender, tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa. A atividade lúdica combinada ao processo de ensino é uma excelente oportunidade de aprendizagem, além de proporcionar as crianças desenvolvimento físico, motor, intelectual, psicológico, aprimorar as habilidades sociais, a interação e o raciocínio.

Quando a criança brinca, não há apenas uma repetição de eventos vistos ou ouvidos. A criança cria, combinando o antigo com o novo. Porém, a base da criação é a realidade da qual extrai elementos, pois a construção imaginária não parte do nada. Estes elementos da realidade podem ter sido adquiridos não só pela experiência direta do indivíduo, mas também pela experiência social adquirida por relatos e descrições.

A teoria de Vygotski nos permite compreender a influência da brincadeira e do jogo na formação do comportamento da criança, pois proporcionam o desenvolvimento de funções psíquicas superiores e atua na formação na Zona de desenvolvimento proximal. Os profissionais da educação, portanto, terão possibilidade de compreender por qual período seu aluno está passando, e de maneira correta, aplicar atividades lúdicas indicadas para cada um.

As contribuições de Winnicott

Donald Woods Winnicott, pediatra e psicanalista, nasceu na Grã-Bretanha, em 7 de abril de 1896, e morreu em Londres, em 25 de janeiro de 1971. Ingressou na Universidade de Cambridge onde estudou biologia e depois medicina. Em 1923, foi indicado para o The Queen's

Hospital for Children e também para o Paddington Green Hospital for Children, onde permaneceu pelos 40 anos seguintes, trabalhando como pediatra, psiquiatra infantil e psicanalista. A distinção de seu trabalho, metodologicamente, em relação a Freud e outros, foi a decisão de estudar o bebê e sua mãe como uma “unidade psíquica”, o que lhe permitia observar a sucessão de mães e bebês e obter conhecimento referente à constelação mãe-bebê, e não como dois seres puramente distintos.

As crianças dedicam grande parte do seu tempo aos jogos e brincadeiras buscando novas formas de compreender a realidade em que estão inseridas. Winnicott (1975, apud HEINKEL 2000), considera que a criança adquire experiência brincando. O brinquedo proporciona o conhecimento, o desenvolvimento, o senso de companheirismo e a criatividade. O lúdico é o meio que a criança encontra para se comunicar e interagir:

é no brincar 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. Ligado a isso, temos o fato de que somente no brincar é possível a comunicação, exceto a comunicação direta. (WINNICOTT, 1975 apud HEINKEL, 2000, p. 51).

Winnicott afirma que o espaço lúdico vai permitir ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura: "Se brincar é essencial é porque é brincando que o paciente se mostra criativo". O brincar começa na relação mãe-bebê, quando a mãe torna concreto aquilo que o bebê está pronto para encontrar. O objeto proposto por ela é repudiado, aceito de novo e objetivamente percebido. Se a mãe pode desempenhar esse papel por algum tempo, sem impedimentos, então o bebê tem certa experiência daquilo que é chamado de onipotência. Esse processo complexo é altamente dependente da figura materna, à importância disso reveste-se no fato de que o bebê desenvolve a capacidade de confiar na mãe, e conseqüentemente, nas demais pessoas que o circundam.

Winnicott (1975) afirma que,

A confiança do bebê na mãe “cria aqui um playground intermediário, onde a ideia de magia se origina, visto que o bebê, até certo ponto, experimenta onipotência”. Ao usar o termo playground o autor tinha em mente o brincar, uma vez que neste momento começa a brincadeira. O playground é o espaço potencial existente entre a mãe e o bebê, ou o que os une (WINNICOTT, 1975, p. 71).

O brincar representa uma forma de comunicação através da qual a criança revela seus sentimentos, simboliza e elabora seus conflitos e manifesta a sua realidade interior. O brincar winnicottiano tem uma topologia (um espaço) e uma temporalidade. O espaço que o brincar ocupa não fica dentro nem tampouco fora da subjetividade, fica na fronteira. O brincar não está no espaço repudiado pelo bebê que constitui, nem está inteiramente dentro de sua subjetividade e corpo. Este espaço de brincar Winnicott chamou de espaço potencial e é de início pensado como um espaço que se forma entre a mãe e o bebê.

Segundo Winnicott (1975), o brincar facilita o crescimento e, em consequência, promove o desenvolvimento. Uma criança que não brinca não se constitui de maneira saudável, tem prejuízos no desenvolvimento motor e sócio/afetivo. Possivelmente tornar-se-á apática diante de situações que proporcionam o raciocínio lógico, a interação, a atenção. Considera que a brincadeira é primária, e não produto da sublimação dos instintos. É uma forma básica de viver, universal e própria da saúde, que facilita o crescimento e conduz aos relacionamentos grupais. Deve ser visto como uma experiência criativa. O prazer na brincadeira, é a garantia de saúde de quem brinca.

A criança brinca para buscar prazer, para controlar ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade, por fim para comunicar-se com as pessoas”. Considerando as palavras do autor, vemos que o ato de brincar para criança é mais que uma atividade lúdica, representa um meio riquíssimo de expressão. (WINNICOTT, 1975, p.32)

Conforme Winnicott (1982), o brincar permite que a criança entre em contato com a sua realidade íntima psíquica pessoal, acredita que o brinquedo permite que a criança transfira os sentimentos agressivos que possui em relação a alguém para ele. É essencial que o adulto tolere a agressividade durante a brincadeira, para que não acarrete frustrações na criança, e, dessa maneira, a finalidade de elaboração dos sentimentos na brincadeira não será alcançada, ao invés disso, gerará mais angústias e agressividades. Portanto, é importante que a brincadeira faça parte da vida da criança, tanto no âmbito escolar, como no âmbito familiar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras são instrumentos de extrema relevância para o desenvolvimento da criança. O brincar não significa apenas recriar-se, pelo contrário, é a forma mais completa que a criança tem de comunicar consigo mesma e com o mundo. A infância marca a vida do

indivíduo e o brincar deve ser estimulado, pois é responsável pelo auxílio nas evoluções psíquicas.

A relação entre o desenvolvimento, o brincar e a mediação são primordiais para a construção de novas aprendizagens. A criança precisa ter tempo e espaço para brincar. É importante proporcionar um ambiente rico para a brincadeira e estimular a atividade lúdica no ambiente familiar e escolar, lembrando que rico não quer dizer ter brinquedos caros, mas fazer com que elas explorem as diferentes linguagens que a brincadeira possibilita (musical, corporal, gestual, escrita), fazendo com que desenvolvam a sua criatividade e imaginação.

Este trabalho contribuiu de maneira significativa para o nosso crescimento pessoal e profissional, pois proporcionou um grande aprendizado sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil e também de um modo geral. Pretende-se que este trabalho também contribua para estudos relacionados a importância do brincar como instrumento facilitador de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- KISHIMOTO, T. M. Et al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2000.
- OLIVEIRA, Z.M.R. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2005.
- OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças; **Planejamento Estratégico**. 26ª ed, São Paulo: Atlas, 2009.
- PIAGET, J. **O Raciocínio na Criança**. Trad. Valerie Rumjanek Chaves. Rio de Janeiro: Record, 1969. 241p.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes.
- WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. 6 ed. Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1982.
- _____. **O brincar e a realidade**. s.e. Rio de Janeiro: Imago, 1975. 203p.
- YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.