

LÚDICO: UM ESPAÇO PARA A CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES

Mônica de Carvalho Teixeira – CEDERJ – monica3rios@yahoo.com.br

Leandra Jacinto Pereira da Rocha – CEDERJ – tutoraleandra@yahoo.com.br

Vanessa Souza da Silva – SEE / RJ – aguiavanessa@yahoo.com.br

1 . Histórico do Lúdico no Brasil

A intenção é mostrar a influência dos portugueses, dos negros e dos índios nas brincadeiras das crianças brasileiras, pois o tema da história do lúdico é extremamente vasto e rico em materiais de pesquisa, por isso, a preferência pela restrição ao tema, mas de forma a abranger muito de nossa atual história. Só para situar o lúdico no tempo, temos segundo KISHIMOTO (1999:15) que a

tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Temos em nosso repertório infantil de brincadeiras, formas e modelos de brinquedos que originalmente foram construídos, trazidos e/ou perpetuados por crianças portuguesas, negras e índias. O Brasil é um país originário da miscigenação de povos, predominantemente português, negro e índio e herdamos muito da cultura produzida por esta miscigenação e não seria diferente no caso das brincadeiras infantis. Para melhor entender o porquê do predomínio do elemento de cor branca no povo brasileiro, temos a seguinte explicação de KISHIMOTO (1999:17) “A mistura do índio e negro ao branco fez prevalecer como núcleo primitivo para a formação da nacionalidade brasileira o elemento branco. Assim, quando chegaram as levas de imigrantes estrangeiros, já existia um núcleo primitivo de população no qual predominava o elemento branco”

O folclore português foi, portanto, sendo passado de geração em geração através da oralidade, e assim, foram sendo conhecidas as lendas, contos e superstições e é claro, o objeto de estudo, as brincadeiras infantis.

Com a ampla miscigenação existente na população brasileira, é difícil concluir com precisão, qual a influência específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis nos dias atuais. Mas segundo KISHIMOTO (1999: 20-1): “é possível, em alguns casos, efetuar um estudo, especialmente em contextos onde o predomínio dessas etnias é muito grande, como nos engenhos de açúcar ou nas tribos indígenas espalhadas pelo país, no fim do século e começo deste.”

Muitas adivinhas, parlendas e versos foram sendo incorporados ao cotidiano das crianças brasileiras; personagens como a Cuca, a Mula sem Cabeça, o Bicho-papão, trazidas pelos portugueses começaram a originar brincadeiras infantis tendo estas personagens como tema central, e também, jogos como a amarelinha, a bolinha de gude, jogo de botão e o pião, tendo a mesma aceitação como tinha no passado e sofrendo algumas adaptações de acordo com quem está brincando, mas sem que com isso tire toda a graça e a beleza das brincadeiras.

Identificar a influência negra nas brincadeiras infantis brasileira, é tarefa difícil, pois que muitos autores relatam o fato de que o negro desde que saiu da África para servir de escravo no Brasil, misturou-se ao cotidiano do período e até mesmo por falta de documentação da época e também pelo fato da infância não despertar o interesse de estudiosos.

Para compreender quais as brincadeiras das crianças originaram-se dos negros, é preciso que se conheça e entenda sua cultura, sua procedência o que devido à escravidão sofrida tornou-se difícil, pois que o africano para não sofrer mais do que já sofria, realizou adaptações em sua cultura, acontecendo por exemplo, a de ordem religiosa, cujas imagens católicas incorporaram aspectos de sua religião.

Há ainda o fato de que para reprimir rebeliões, os negros eram separados dos negros provenientes de um mesmo local, ou seja, misturavam-se aos negros vindos de várias partes da África, acontecendo de nem mesmo falarem a mesma língua. E, portanto, causando dificuldade para estudiosos compreenderem quais os que são originalmente africanos. Segundo KISHIMOTO (1999:28)

Em relação aos jogos e brinquedos africanos, Câmara Cascudo, e, Superstições e Costumes (1958: 50-7), afirma ser difícil detectá-los pelo desconhecimento dos brinquedos dos negros anteriores ao século XIX. Com centenas e centenas de anos de contato com o europeu, o menino africano sofreu influência de Paris e

Londres. Além do mais, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, ... , danças de roda, criação de animais e aves, ... , corridas, lutas de corpo, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem, segundo o autor, estar presentes desde tempos imemoriais em todos os países.

Uma dúvida paira sobre qual jogo, brincadeira é proveniente dos negros, Câmara Cascudo hipotetiza, dizendo que ao vir para o Brasil, não se tem certeza de que as crianças negras “tiveram ambiente para repetir as brincadeiras do continente negro, ou aceitaram e adotaram as locais, vividas por outros meninos.”(KISHIMOTO,1999:28) Como a cultura naquela época era passada através da oralidade, provavelmente as crianças negras possam ter tido a oportunidade de difundir entre as demais crianças que aqui já se encontravam, o repertório de suas brincadeiras ou podem ter encontrado barreiras principalmente na linguagem.

A cultura negra deixou sua marca transmitida através da oralidade, pois a mãe-preta sempre contava às crianças histórias de sua terra, como as lendas, os contos, os mitos, os deuses. Se essa cultura foi oralmente transmitida talvez seja possível que tais elementos estejam ainda presentes na lúdica infantil.

Destacar a influência indígena nas brincadeiras infantis, não é também muito fácil, devido à imensidão que é a contribuição através de seu folclore. Como forte contribuição tem-se o papel da mulher indígena, em cuja base familiar os brasileiros têm como modelo, como por exemplo, os alimentos, o uso de remédios caseiros, alguns aspectos da higiene, utensílios de cozinha e uma série de outros costumes presentes até hoje no dia-a-dia do povo brasileiro.

Citando o artefato lúdico, em algumas tribos as mães fazem o brinquedo para os seus filhos, como por exemplo, a figura de animais em barro cozido. A tradição indígena é de bonecas de barro, figuras em que predomina o sexo feminino, não sendo “simples brinquedo, mas elementos de religiosidade.”(KISHIMOTO, 1999:60).

Em KISHIMOTO (1999:60), encontra-se singular descrição de brincadeiras indígenas sendo até hoje realizadas, “a prática de utilizar aves domésticas como bonecos, bem como o uso do bodoque e do alçapão para pegar passarinhos e depois criá-los são tradições que permanecem na infância brasileira.”

As crianças indígenas brincam de um modo peculiar, o jogo não possui o mesmo sentido que para outras culturas, não há a figura do vencedor, não há desavença entre eles, predominando as brincadeiras junto à natureza. As brincadeiras funcionam como uma preparação da vida adulta, tendo as crianças a oportunidade de terem seu arco e flecha e

realizar pequenas caçadas, para os meninos; e as meninas realizam pequenas tarefas domésticas como descascar a mandioca, pegar lenha, levar barro para a mãe oleira, etc.

Segundo KISHIMOTO (1999:61) De tradição indígena ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais. Diz Freyre (1963,p.14), que o próprio jogo do bicho, tão popular no Brasil, tem suas origens neste resíduo animista e totêmico da cultura indígena, reforçado, posteriormente, pela africana.

As crianças indígenas têm na brincadeira uma forma de aprender várias atividades do dia-a-dia de sua tribo. Os brinquedos são um meio de fazer o pequeno (a) indiozinho (a) compreender aos poucos, sem a pressão existente na cultura da criança das cidades, como funciona e é organizado o meio em que vive. As crianças indígenas não eram castigadas, nem reprimidas; sua criação transcorre sem violência e com base na solidariedade, isto é, quando uma criança ganha algo, logo reparte com as demais crianças de seu meio.

Falando um pouco dos brinquedos indígenas, há os que até nos dias atuais permanecem nas brincadeiras infantis das crianças brasileiras, como: o ‘jogo do fio’, conhecido também por ‘cama de gato’; a ‘matraca’, cujo “movimento de virar e esticar o fio produz um ronronar que diverte os meninos”(KISHIMOTO,1999:65) ; a peteca, cuja apreciação é feita por adultos e crianças indígenas (sua origem é estritamente brasileira, proveniente de tribos tupis do Brasil); os jogos de pegador, envolvendo figuras de animais e também “como todas as crianças, os índios gostam de brincar com animais e insetos.”(KISHIMOTO,1999:64)

Há entre os indígenas a falta de competitividade, que é “uma característica das populações primitivas, de vida comunitária, pois precisam da cooperação para sua sobrevivência (KISHIMOTO, 1999:67); mesmo entre os adultos não há a figura de um vencedor, não há competição nos jogos que são realizados.

Segundo explica KISHIMOTO (1999:72)

O sentido do jogo como conduta típica de criança, não se aplica ao cotidiano de tribos indígenas.

Atirar com arco e flecha não é uma brincadeira, é um treino para caça. Imitar animais são comportamentos místicos tanto de adultos como de crianças, reflexos de símbolos totêmicos antigos.

Misturados com os adultos, participando de tudo na tribo, pequenos curumins não se distinguem por comportamentos particulares como o brincar.

Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não passam de forma de conduta de toda tribo. As brincadeiras não pertencem ao reduto infantil.

Portanto, embora ainda se tenha nos dias atuais a influência indígena nas brincadeiras infantis, pode-se dizer que não possui a mesma característica, a mesma finalidade. O significado é distinto, sendo que, por exemplo, o brincar na nossa cultura, é pertinente ao mundo infantil, embora não se tenha dúvida de que brincando estará a criança realizando associações entre o mundo real e o seu mundo naquele instante.

2 – Conceito de Ludo Educação

- Ludo Educação, é quando nos utilizamos dos jogos, brinquedos e brincadeiras visando possibilitar um ambiente de aprendizagem mais enriquecedor e prazeroso, tanto para as crianças tanto para os professores.

- A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (Kishimoto, 1999).

- A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste *brincar* estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

3 - O Lúdico na legislação brasileira

Pesquisando sobre o aparecimento da atividade lúdica dentro da legislação brasileira, nos deparamos com diversas leis sobre a infância que versam sobre o assunto, a saber:

- Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) – no seu artigo 2º diz que é considerado criança , o indivíduo com doze anos incompletos e adolescente, de doze a dezoito anos. No artigo 59, refere-se ao esforço que os Municípios, Estados e União, em conjunto, deverão fazer, visando proporcionar programações culturais, esportivas e de lazer para a infância e a juventude.

- Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCN) (Resolução CEB nº 01, de 7 de abril de 1999) – estipula em seu artigo 3º, inciso I, linha c) que as propostas pedagógicas das Instituições de Educação Infantil, devem respeitar os seguintes fundamentos norteadores: princípios estéticos da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade (grifo meu), e da diversidade de manifestações artísticas e culturais.

- A declaração dos Direitos das Crianças – Em seu 7º artigo estabelece que: “... A criança deve ter a oportunidade de participar de jogos e brincadeiras, dirigidos, sempre que possível, para a sua educação. A sociedade e as autoridades devem se esforçar para promover o exercício deste direito.”

- Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – estabelece que as brincadeiras fazem parte das atividades permanentes, que devem ocorrer dentro da instituição de educação infantil.

Assim, vimos que, segundo o ECA, criança é a pessoa que tem até 12 anos, portanto, é criança também, aquela que frequenta o ensino fundamental e, apesar do DCN do ensino fundamental não citar que deva ocorrer situações de ensino – aprendizagem em forma de brincadeiras, estas crianças tem amparo no ECA e nos Direitos das Crianças, para poderem ter a brincadeira incluída em sua vivência dentro da escola.

4 - O lúdico e o resgate da cultura

“ É comum ouvirmos queixas de pais, mães e educadores / as que as crianças hoje em dia não sabem mais brincar. Dizem que na hora do recreio, principalmente, só correm e brigam. Pergunto: quem pára e brinca hoje com as crianças ? Quem as ensina a brincar ? ” (CRAIDY, Carmem e KAERCHER, Gládis. p. 101)

Hoje, os Parâmetros Curriculares Nacionais pregam a utilização dos temas transversais, como por exemplo, a pluralidade cultural, em que se leva o aluno a respeitar os diferentes grupos e culturas. Envolve questões como discriminação e preconceito. Num país como o nosso, em que convivem diferentes etnias e culturas, essa discussão é relevante.

Os brinquedos, brincadeiras e jogos, além de favorecer que as crianças venham a se divertir, venham a deixar de lado a forma agressiva como hoje se apresentam nas brincadeiras na hora das atividades livres, favorecem também ao professor um resgate da própria cultura do país, do folclore de todo um povo. Sendo assim, pode-se levar o aluno ao conhecimento da história de seu povo, ao conhecimento de sua cultura, seus valores, seus costumes.

“As lendas de cucas, bichos papões, bruxas e sacis, duendes e feiticeiros ... acompanham a infância das crianças e ainda perpassam em seus jogos. Por sermos um País de muitos imigrantes, muitos dos grupos que para cá vieram trouxeram consigo e com suas crianças vários jogos e brincadeiras de seus países de origem. Por exemplo: os jogos saquinho de ossos, amarelinha, bolinha de gude, bola e pião forma trazidos pelos portugueses. Os

índios que aqui viviam nos deixaram um legado rico de brincadeiras infantis.”(CRAIDY, Carmem e KAERCHER, Gládis . p. 103)

O legado dos índios em forma de brincadeiras infantis, pode ser traduzido pela tradicional brincadeira da cama de gato e a peteca, que até hoje deixam nossas crianças entusiasmadas pela forma de se brincar.

O legado dos negros pode ser traduzido pelas brincadeiras cantadas, em que diversas canções, ainda hoje cantadas por nossas crianças, tiveram sua origem durante a época da escravidão no Brasil.

“A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada nova geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar. ” (CRAIDY, Carmem e KAERCHER, Gládis. p. 103)

5 – O Jogo, o brincar como elemento pedagógico.

“ Está se perdendo no tempo a época em que se separava a “brincadeira”, o jogo pedagógico, da atividade “séria”.... Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual.” (ANTUNES, Celso. 1999, 36-7)

"Nem todo jogo é um material pedagógico.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.” (ANTUNES, Celso. 1999, 38)

As atividades pensadas para esta oficina estão tendo um respaldo nas idéias de Gardner, tão bem colocadas e explicadas por Celso Antunes. A seguir apresentamos um quadro para melhor compreensão de como podemos trabalhar as múltiplas inteligências, tendo devidamente uma estimulação coerente.

INTELIGÊNCIAS	LINHAS DE ESTIMULAÇÃO
LINGUÍSTICA	Vocabulário – fluência verbal – gramática – alfabetização – memória verbal
LÓGICO - MATEMÁTICA	Conceituação – sistemas de numeração – operação e conjunto – instrumentos de medida – pensamento lógico
ESPACIAL	Lateralidade – orientação espacial – orientação temporal – criatividade – alfabetização cartográfica
MUSICAL	Percepção auditiva – discriminação de ruídos – compreensão de sons – estrutura rítmica
C. CORPORAL	Motricidade e coordenação manual – coordenação viso-motora e tátil – percepção de formas - percepção de peso e tamanhos – paladar e audição
NATURALISTA	Curiosidade – exploração – descoberta – interação – aventuras
PICTÓRICA	Reconhecimento de objetos – reconhecimento de cores – reconhecimento de formas e tamanhos – percepção de fundo – percepção viso-motora
PESSOAL	Percepção corporal – autoconhecimento e relacionamento social – administração das emoções – ética e empatia – automotivação e comunicação interpessoal

6 – A Necessidade do Brincar

Brincadeira: sonho / realidade; mundo subjetivo e mundo objetivo. Brincadeira / realidade. Relações entre pensamento lógico, emoções ou aspectos cognitivos e afetivos da mente?

O brincar e a brincadeira não deve ser vista apenas como uma atividade determinada, mas também, como uma finalidade da relação que a criança estabelece com os objetos de seu universo de interesse, entre eles a experiência cultural e o mundo externo que o circunda, possibilitando, portanto, a abertura de um campo onde os aspectos da subjetividade se encontram com os elementos da realidade externa, possibilitando uma experiência criativa com o conhecimento.

Brincar é uma atividade que não pertence nem ao interior, onde os objetos estão sob controle mágico, tampouco a um exterior e fora de qualquer controle. “Para controlar o que está fora é preciso fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar. Brincar é fazer.”

WINNICOTT (1996: 41) in ROSA (1998: 38-9).

É brincando que as crianças descobrem o que está a sua volta começando a se relacionar com a vida, percebendo os objetos e o espaço que seu corpo ocupa no mundo em que vivem. Através de brincadeiras, como o faz de conta, o jogo simbólico, a vivência de papéis, criando e recriando situações agradáveis ou não; a criança pode realizar atividades próprias do mundo adulto, o que facilitará o seu ingresso nesse mundo futuramente.

A criança que, já foi vista como um ser que não pensa, cabendo ao professor moldá-la e a escola, que antes era um espaço que se privilegiava a transmissão de conhecimentos para o ingresso dessa criança no antigo primeiro grau, hoje começa a ser vista de outra forma. Vê-se a criança como um ser pensante e atuante em nosso mundo. Basta prestar a atenção nos inúmeros objetos que são feitos para atendê-la (brinquedos dos mais diferentes tipos, roupas, materiais escolares, etc). Com essa postura de mudança frente à criança, pois compreendendo que ela possui uma personalidade e manifesta-se utilizando uma linguagem expressiva, apropriando-se e construindo seus conhecimentos, mudou-se também a função da pré-escola, antes preparatória. Hoje, tem ela uma visão mais ampla do ser que é a criança, permitindo-lhe e assegurando-lhe que seja simplesmente criança, com direito à educação, ao brincar, aos conhecimentos, propiciando uma aprendizagem através do jogo e do brincar.

Entendo que um dos maiores propulsores para que se possa deixar que as crianças brinquem, foi o suíço Jean Piaget, quando defendeu a tese de que o pensamento da criança é qualitativamente diferente do pensamento do adulto. Isso deu a oportunidade aos educadores de usar a pedagogia de forma lúdica, deixando-a interagir no mundo que está se descortinando a sua frente, permitindo que a mesma vá aos poucos desvendando o mundo adulto; e para que isso ocorra com sucesso, é preciso que o conhecimento a ser construído através do brinquedo não seja descontextualizado do mundo real, ou seja, deve-se aproveitar as experiências de vida da criança e através dela, propor situações que possam unir o jogo, o brinquedo e a brincadeira à construção do conhecimento.

Vygotsky também é um importante teórico, pois em suas teses sustenta que: o bom ensino é aquele que se adianta ao desenvolvimento, o meio onde a criança vive exerce um papel fundamental no seu desenvolvimento e ainda atribuindo ao brinquedo um papel muito importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, um motivo para a ação.

Para VYGOTSKY (1984: 117) in WAJSKOP (1991: 32)

“... é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse

maior do que é na realidade... o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança.”

Conforme as crianças vão crescendo e se desenvolvendo emocional e cognitivamente, começam a colocar outras pessoas em suas brincadeiras. E é percebendo a presença do outro que começam a ser respeitadas as regras e os limites. Os jogos com regras exigem raciocínio, estratégia, antecipação de um bom resultado.

Quando uma criança se mostra capaz de seguir uma regra, nota-se que seu relacionamento com outras crianças e até mesmo com adultos melhora; embora possam não se adaptar às regras e aos limites colocados pelos jogos; reforçando a idéia de que os jogos, brinquedos e brincadeiras influem no processo de aprendizagem das crianças, algumas caminhando de forma mais rápida outras mais devagar, dependendo de como aceitam e convivem com as regras e os limites.

Segundo FREIRE (1991: 39), explicita que:

“A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar. De forma alguma justifica-se que a criança tenha de ser privada de seu direito de ser criança e feliz.”

O trabalho lúdico a ser desenvolvido dentro da escola não deve ser apenas utilizado como um recurso didático, na qual aproveita-se o fascínio da criança pelo brinquedo para disto garantir que o conteúdo escolar seja transmitido. Deve haver uma dosagem entre a utilização do brincar como forma de obtenção dos objetivos escolares e também a forma de brincar espontaneamente, onde não há regras nem objetivos previamente estabelecidos, mas

garantindo à criança seu direito de escolha, a utilização de seu livre arbítrio, conjugado com a capacidade que tem de lidar com o outro.

Brincar e jogar são exercícios que, espontaneamente ou dirigidos, proporcionam o desenvolvimento de habilidades, sendo ela já esperadas (como na brincadeiras dirigidas) ou não (como nas brincadeiras livres).

Brincando, as crianças podem colocar desafios e questões para serem por elas mesmas resolvidas, dando margem para que criem hipóteses de soluções para os problemas colocados; está armado então uma ‘ brecha ’ para o professor criativo lançar desafios, aproveitando uma situação de brinquedo.

Como diz WAJSKOP (1991: 35) :

“...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...”

Sem uma base de criatividade, fundada na relação humana entre dois seres, a ação de brincar pode ser apenas uma das formas de expressão da adesão submissa ao real.

O brincar – como o conhecer – estão sempre a meio caminho entre os conteúdos da vida subjetiva (sonhos, fantasias, desejos) e a riqueza dos objetos oferecidos pela realidade exterior, abre a possibilidade para a experiência imaginativa da criança.

Por intermédio do brincar e do conhecer é possível reviver, em certo sentido, aquela experiência satisfatória da ilusão, pois é possível transitar de forma cada vez mais autônoma, entre a fantasia e a realidade.

Pelo potencial criativo e pela abertura que proporciona à exploração do real como um campo de possibilidades do viver e do conhecer é que se pode afirmar que “brincar é coisa séria”.

Nas brincadeiras realizadas na escola, a criança terá oportunidade de, aos poucos, se sentir segura, pois, exercendo primeiro sua individualidade, terá melhorado sua auto-estima, fazendo com que se integre no grupo, pois a brincadeira pode ser um espaço de interação e confronto de diversas crianças com pontos de vista diferentes, em que cada uma terá a oportunidade de fazer valer seu ponto de vista.

A auto-estima é o componente básico para uma boa formação da personalidade da criança. Uma baixa auto-estima está relacionada a níveis de ansiedade, insegurança, pouca estabilidade emocional, hipersensibilidade à crítica e uma série de fatores negativos. Por outro lado, uma criança com alta auto-estima tem maior probabilidade de um bom e adequado ajuste psicológico, emocional e social, apresentando condutas de cooperação, segurança e bom humor.

Portanto, no brincar, a criança tem a oportunidade de interagir com pessoas e objetos, liberar sua criatividade, explorar seus limites e adquirir repertórios comportamentais / afetivos de forma reforçadora e prazerosa. É brincando que a criança mergulha na vida podendo ajustar-se às expectativas sociais e familiares; não se esquecendo que a auto-estima pode modificar-se significativamente , ser fortalecida através de experiências emocionais / cognitivas que o brincar oferece, e assim, as crianças podem se beneficiar para o seu crescimento pessoal.

Passando por tudo isto nas brincadeiras feitas, a criança passa por um processo de transformação interior, que é facilmente constatado dentro da sala de aula, onde a criança

torna-se capaz de questionar mais, de não ter vergonha de ‘errar’, de saber perder um jogo e de saber esperar por sua vez.

Brincando, a criança dá asas à sua imaginação, tornando-se criativa, na medida que lhe é permitido brincar com.

Comentando sobre a função da pré-escola em relação ao brincar pode-se dizer que esta prática, segundo preceitos de WAJSKOP (1991: 27) “ é nova e ameaçadora para a maioria dos professores, acostumados que foram, nos cursos de formação do magistério, com os exercícios motores de treino de habilidades e funções cognitivas específicas”. Pois, ao brincar a criança consegue obter o domínio de habilidades e funções cognitivas específicas.

Ainda sobre a função antes dada à educação infantil, enfatizando que as crianças iam para a escola para serem guardadas e a brincadeira era uma consequência.

Ao longo do tempo, com a mudança ocorrida na função da pré-escola, foi-se mudando a visão dos profissionais da educação perante a brincadeira das crianças, atualmente também sendo vista como um auxílio no modo de ensinar. Com os estudos de psicólogos e educadores, foi-se dando à brincadeira uma importância muito grande.

A brincadeira é uma importante peça, senão a mais importante no desenvolvimento das crianças; e a escola de educação infantil é um espaço onde a criança chega para brincar, sim, sendo necessário que ocorra também tendo um planejamento, e não somente como uma consequência natural do agrupamento de crianças.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais são uma referência nacional para orientação de forma adequada, para que se consiga chegar a uma educação de qualidade. Portanto, devemos ficar atentos aos que é preconizado pelo PCNs no que tange ao temas transversais e a organização do currículo.

Referências Bibliográficas

- ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- A Criança e seus direitos: Declaração dos direitos da criança, Compor. 1999
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente de 13 de julho de 1990. Manual do Inspetor Escolar e do Supervisor Pedagógico. Minas Gerais, 1996.
- BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Resolução CEB nº 01 de 7 de abril de 1999.
- BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental. Resolução CEB nº 02 de 7 de abril de 1998.
- BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília MEC/SEF, 1998. 3 v.
- CRAIDY, Carmem e KAERCHER, Gládis E. (Org). Educação Infantil: Pra que te Quero ? Porto Alegre: ARTMED, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuka Morchida. Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedo e Infância ; Um guia para pais e educadores em creche. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- SANTOS, santa Marli Pires dos. Sucata vira Brinquedo. Porto Alegre : Artes Médicas, 1995.
- WAJSKOP, Gisela. Brincar na Pré – Escola. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.