

A brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela movimentar-se e ser independente. Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a auto-estima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa.

(Brincar para todos, 2006)

INTRODUÇÃO

Na tentativa de adentrarmos no universo da aprendizagem lúdica, brinquedos, brincadeiras, inicialmente faremos uma análise do primeiro capítulo – Natureza e Significado do Jogo do livro “*Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*”, de Johan Huizinga, comparando sua ideia central com a de texto “A criança e a cultura lúdica”- Scielo Brasil 1998, de um autor contemporâneo, o filósofo Gilles Brougère e, posteriormente consultamos o pensamento de Vigotsky, Winnicott, entre outros teóricos da temática, os quais vem somar à análise desse tema tão relevante.

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 lúdico desempenha um papel fundamental no aprendizado, mas, não é o único componente do jogo ou da brincadeira. Existem outras funções para o mesmo, como competição e passatempo, contudo, independentemente de julgamento moral ou pré-moral - ser bom ou ruim, o que deve ser observado são seus aspectos estéticos e criadores e não os negativos, o qual possibilita o exercício da criatividade humana.

Existem vários estudos em torno do brincar, oriundos de diversas áreas do conhecimento: da Psicologia, da Sociologia, da Antropologia, da Filosofia. Cada uma dessas áreas apresenta contribuições importantes para compreender essa linguagem. A idéia do *lúdico* (derivada de *ludere*, que tem o sentido de *ilusão*, de *simulação*) *perpassa todos esses estudos*; compreensão do brincar como capacidade do ser humano de transformar uma coisa em outra, de dar significados diferentes a um determinado objeto ou ação.

1- O JOGO E O LÚDICO: FUNDAMENTOS E INOVAÇÕES DE HUIZINGA A BROUGÈRE

Johan Huizinga escreveu *Homo Ludens*, O Jogo como elemento da Cultura em 1938, e é interessante observar a repercussão e importância de sua obra, que ainda hoje é referência a muitos, seja tratando do jogo, que conceitualmente não diverge de brincadeira, seja tratando do lúdico, que no livro é exposto em várias formas de manifestações culturais. em uma perspectiva histórica. Seu objetivo é mostrar o jogo como um elemento “da” cultura e não “na” cultura, o qual pede a interação de todos para ser efetivo.

Johan Huizinga (1872-1945), holandês, historiador da cultura. Iniciou sua carreira acadêmica na literatura indiana, mas dedicou-se ao estudo da Idade Média e da Renascença, do ponto de vista da vida cultural e das manifestações artísticas. Foi professor e reitor na Universidade de Leiden, de 1915-1942, e, após desavenças políticas, foi preso pelos nazistas, durante a Segunda Guerra Mundial. Morreu, em 1945, em um campo de concentração, na cidade holandesa de De Steeg. Os objetivos de sua obra foram: Integrar o conceito de jogo

no de cultura; determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico, sem a preocupação de definir “o lugar do jogo” entre as manifestações culturais; apresentar o jogo como fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo.

De acordo com Huizinga, os jogos fazem parte da vida da criança, para a qual não há distinção entre realidade e fantasia e, ao apresentar o lúdico, torna-se a gênese do pensamento humano e da descoberta de transformação do mundo. Independentemente da época, cultura ou classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem (HUIZINGA, 2008, pág. 3).

Segundo Huizinga o jogo é universal, e mais velho que a humanidade, é parte constante da natureza humana e não é uma convenção cultural: “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Ao tratar o jogo como função da cultura, e não como aparece na vida do animal ou da criança, encontramos o jogo na cultura, como um elemento existente antes da própria cultura, que a acompanha no seu desenvolvimento. Como por exemplo, as atividades arquetípicas, como a linguagem, são marcadas pelo jogo e são presentes desde os rituais da humanidade primitiva. (HUIZINGA, 2008, pág. 3).

Porém, para o autor é necessário atentar para o fato de haver limite do contexto histórico que define a cultura, ou seja, passado o tempo de Huizinga, muito mudou. No entanto, sua obra é digna de reconhecimento, independentemente disso, ao que tudo indica, pois seja qual for a época, cultura ou classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem.

Para Huizinga “o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, onde se apresenta justamente o lúdico”. Para o autor, a ideia de jogo é central para a civilização. O jogo vem como uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*homo faber*) (HUIZINGA, 2008, pág. 4).

O homem que brinca de Huizinga, não substitui o *homo sapiens*, que sabe, e raciocina, mas se coloca ao lado e um pouco abaixo deste, mais ou menos na mesma categoria que o *homo faber*, que trabalha. O caráter de ficção é um dos elementos constitutivos do jogo, no sentido de fantasia criativa, imaginação. E ao contrário do que muitas pessoas podem admitir,

é coisa muito séria e necessária, além de ser um direito. Enquanto o jogo dura, as regras que regem a realidade cotidiana ficam suspensas.

As atividades humanas, incluindo filosofia, guerra, arte, leis e linguagem, podem ser vistas como o resultado de um jogo, a título de brincadeira. A escrita alfabética surgiu porque alguém resolveu brincar com sons, significados e símbolos. A filosofia fica como um grande jogo de conceitos. As guerras ocorrem segundo certas regras que lembram jogos e não excluem gestos de cavalheirismo. O lúdico desempenha um papel fundamental no aprendizado (HUIZINGA, 2008, pág. 4).

No entanto Huizinga aponta que é relevante apontar que o aprendizado não é o único componente do jogo. Existem outras funções para o mesmo, como competição e passatempo, contudo, independentemente de isso ser bom ou ruim, o que deve ser visto no jogo são seus aspectos criadores e não os negativos. Assim, é importante eliminar quaisquer vestígios de banalização e vulgarização da sua existência, vendo no jogo a possibilidade do exercício da criatividade humana.

Quanto ao filósofo francês, Gilles Brougère (1998), na sua obra intitulada *Brinquedo e Cultura*, limita o que é legítimo chamar no conjunto dos objetos lúdicos, de brinquedo e de jogos. Estes associam valor símbolo e função e, no brinquedo, o valor simbólico é a função, uma atividade livre, a brincadeira. Segundo ele, no Séc. XIX o brinquedo se tornou uma indústria de imagem a qual remete a uma função social com conteúdo para o desejo. Atualmente, a mídia desempenha papel considerável nas sociedades ocidentais e a televisão é responsável por influenciar as brincadeiras. A televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta e influencia sobre a imagem do brinquedo, de seu uso e, sobretudo, do consumo.

A cultura lúdica vem sendo orientada para a manipulação de objetos, como nos jogos eletrônicos e videogames. Para Brougère (1998), a criança de hoje está inserida num contexto social e cultural com comportamentos impregnados por uma imersão inevitável. Deste modo, a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura.

Em seus trabalhos, Gilles Brougère se utiliza do pensamento de outros teóricos mais contemporâneos e lança novos olhares a respeito do jogo e cultura. Destaca a contribuição do psicólogo Winnicott, a qual reativa um pensamento segundo o qual 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".

De acordo com Brougère (1998), brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real – este pensamento, tem suas raízes na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer, oposto ao princípio de realidade.

Para Brougère, a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. Deste modo, percebe-se uma hegemonia no pensamento de Huizinga e de Brougère a respeito do jogo, brincadeira, ou lúdico, por entenderem ambos, que todos eles partem da cultura. Brincar para Brougère (1998), não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas sim, uma atividade dotada de significação social e, portanto, necessita também de aprendizagem, como outras atividades, ponto de vista bem próximo ao de Huizinga.

Um ponto levantado por Brougère (1998) que coincide com o pensamento de Huizinga (2008) é que a criança deve aprender a brincar. Para Brougère as brincadeiras de bebês entre a mãe e a criança são um dos lugares essenciais desta aprendizagem, quando aprendem características essenciais do jogo: o aspecto fictício (faz-de-conta); a inversão dos papéis; a repetição que mostra que a brincadeira não modifica a realidade, pois sempre pode-se voltar ao início; a necessidade de um acordo entre parceiros, mesmo com a não aceitação da criança à recusa do parceiro em continuar brincando. Não se trata da gênese do jogo na criança, mas a consideração da presença de uma cultura preexistente que define o jogo, que torna-o possível e faz dele uma atividade cultural que supõe a aquisição de estruturas que a criança vai assimilar de maneira mais ou menos personalizada para cada nova atividade lúdica.

Tanto para Huizinga como para Brougère, o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, onde se apresenta justamente o lúdico. Segundo Huizinga (2008), a ideia de jogo é central para a civilização. O jogo vem como uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*homo faber*). O caráter de ficção é um dos elementos constitutivos do jogo, no sentido de fantasia criativa, imaginação. E, ao contrário do que muitas pessoas podem admitir, é coisa muito séria e necessária, além de ser um direito (HUIZINGA, 2008, pág. 3).

Assim como Huizinga, Brougère delimita o que é legítimo chamar no conjunto dos objetos lúdicos, de brinquedo e de jogos, estes associam valor símbolo e função e, no brinquedo, o valor simbólico é a função, uma atividade livre - a brincadeira. Para eles, enquanto o jogo dura, as regras que regem a realidade cotidiana ficam suspensas. As

atividades humanas, incluindo filosofia, guerra, arte, leis e linguagem, podem ser vistas como o resultado de um jogo, a título de brincadeira.

Segundo Brougère (1998), cada cultura, em função de analogias que estabelece, vai construir numa esfera delimitada aquilo que para uma determinada cultura é designável como jogo. O jogo só existe dentro de um sistema de designação e de interpretação das atividades humanas.

O homem que brinca, de Huizinga, não substitui o *homo sapiens*, que sabe, e raciocina, mas se coloca ao lado deste, mais ou menos na mesma categoria que o *homo faber*, que trabalha. Segundo ele, o lúdico está em todas as atividades que despertam o prazer, mas nem tudo que diverte é algo não sério. (HUIZINGA, 2008, pág. 7).

Para Huizinga, a escrita alfabética surgiu porque alguém resolveu brincar com sons, significados e símbolos. Aponta que as atividades arquetípicas, como a linguagem, são marcadas pelo jogo e são presentes desde os rituais da humanidade primitiva, assim também como a mitologia e alguns arquétipos da sociedade atual. A filosofia fica como um grande jogo de conceitos. (HUIZINGA, 2008, pág. 7).

O principal objetivo da proposta de Brougère (1998) em relação ao brinquedo é buscar entendê-lo como produto de uma cultura com traços próprios. Seu uso pelas crianças representa mais do que uma influência negativa ou positiva, ele as introduz nas formas, imagens de si mesmos e da sociedade na qual vivem de uma maneira histórica e cultural particular. Atualmente, a mídia desempenha papel considerável nas sociedades ocidentais e a televisão é responsável por influenciar as brincadeiras.

Para Brougère (1998), a televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta e influencia sobre a imagem do brinquedo, de seu uso e, sobretudo, do consumo. A criança de hoje está inserida num contexto social e cultural com comportamentos impregnados por uma imersão inevitável. Deste modo, a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura.

Quanto à produção da cultura lúdica, segundo os dois autores, ela se origina das interações sociais (e do contato direto ou indireto com o brinquedo), o que significa que o indivíduo é co-construtor dessa experiência. Assim, antes de tudo, o jogo é um lugar de construção de uma cultura lúdica pois através do jogo a criança faz a experiência do processo cultural e da interação simbólica, em toda a sua complexidade.

2- O PAPEL DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O método Vygotkiano apoia-se em três pontos sobremaneira consideráveis para que possamos compreender sua proposta de trabalho. A saber,

Vygotsky acreditava (e engenhosamente demonstrou) que ao experimento cabia o importante papel de desvendar os processos que comumente estão encobertos pelo comportamento habitual. Ele escreveu que num experimento adequadamente concebido, o experimentador pode criar processos que *'põem à mostra o curso real do desenvolvimento de uma determinada função'*. [...] Para que um experimento sirva como meio efetivo para *'estudar o curso do desenvolvimento de um processo'* ele deve oferecer o máximo de oportunidades para que o sujeito experimental se engaje nas mais variadas atividades que possam ser observadas, e não apenas rigidamente controladas. Uma técnica efetivamente usada por Vygotsky, com esse propósito, foi a de introduzir obstáculos ou dificuldades na tarefa de forma a quebrar os métodos rotineiros de solução de problemas. [...] um outro método utilizado era o de oferecer caminhos alternativos para a solução do problema [...] uma terceira técnica utilizada era a de colocar a criança frente a uma tarefa que excedesse em muito seus conhecimentos e capacidades, procurando, com isso, evidenciar o início rudimentar de novas habilidades (VIGOTSKI 1998a, p. 16).

Vigotski (1989), no texto “O papel do brinquedo no desenvolvimento”, trata da importância, na infância, do brinquedo, pois este favorece a transição entre a situação imaginária e o uso de regras, bem como as transformações internas da criança. Esta, quando pequena, procura satisfazer seus desejos de forma imediata; na idade pré-escolar, com a elaboração de um mundo ilusório, passa a realizar desejos irrealizáveis. Segundo o autor, na fase seguinte, a escolar, os jogos com regras são importantes, pois neles a criança explicita aquilo que lhe passa despercebido e, desse modo, é propiciada a separação entre pensamento e objetos. No brinquedo, estabelece-se uma zona de desenvolvimento proximal, onde todo o contexto necessário para o desenvolvimento está condensado, pois, conforme Vigotski (1989), as regras e as experiências de nível emocional são vivenciadas pela criança. Assim, o brinquedo proporciona condições propícias para o seu desenvolvimento humano e interacional.

Assim, a brincadeira, tão nobre atividade da infância, é destacada em várias concepções teóricas por diferentes autores e, cada um, à sua maneira, mostra a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e aquisição de conhecimentos. E, todas as sociedades reconhecem o brincar como parte da infância. Os primeiros registros desse

reconhecimento foram obtidos através de escavações arqueológicas e datam de um período em que nossa espécie sobrevivia da caça e da coleta (FRENZEL, 1977).

Quanto ao conteúdo, podemos dizer que ele traduz os padrões dominantes no meio ao qual estamos inseridos, embora a essa altura do processo de telecomunicações, haja influências de outras culturas chegando com facilidade e rapidez até todos nós. Entretanto, o conteúdo do jogo diz muito da motivação intrínseca da criança, seja para resolver conflitos, como pensam muitos psicanalistas, seja para construir um conhecimento que é absorvido pela ação de representar. Cunha constata que atualmente as crianças não têm um pátio para brincar. Segundo o autor, “superfamiliarizadas com videogames, televisão e computador, não conhecem o prazer de criar brinquedos com caixinhas e latas, botões e madeirinhas. Nem mesmo jogos de montar, os quais oportunizam e favorecem a brincadeira livre e a fantasia”. (CUNHA, 2001, p.14).

Na educação infantil, o educador infantil que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica observa as crianças brincando e faz disso ocasião para reelaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho. Não se sente culpado por esse tempo que passa observando e refletindo sobre o que está acontecendo em sua sala de aula. Percebe que o melhor jogo é aquele que dá espaço para a ação de quem brinca, além de instigar e conter mistérios. (MOYLES, 2002 p. 123).

No entanto, não fica só na observação e na oferta de brinquedos: intervém no brincar, não para apartar brigas ou para decidir quem fica com o quê, ou quem começa ou quando termina, e sim para estimular a atividade mental, social e psicomotora dos alunos com questionamentos e sugestões de encaminhamentos. Identifica situações potencialmente lúdicas, fomentando-as, de modo a fazer a criança avançar do ponto em que está na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento (Moyles, 2002). Não exige das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois, se assim o fizer, não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e sua improdutividade (Kishimoto, 2002), embora esteja disponível para conversar sobre o brincar antes, durante e depois da brincadeira. Enfim, realiza uma animação lúdica.

Vygotski (1988) indica “a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam”. Segundo ele, ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com

seus pares; expressa-se através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões. Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar. Ainda na concepção de Vygotski (1989), como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam diretamente, sendo algo aprendido, e não uma disposição inata do ser humano.

A brincadeira é então, para Vigotsky uma atividade sócio-cultural, pois ela se origina nos valores e hábitos de um determinado grupo social, onde as crianças tem a liberdade de escolher com o quê e como elas querem brincar. Para brincar, as crianças utilizam-se da imitação de situações conhecidas, de processos imaginativos e da estruturação de regras. É por meio da ludicidade que a criança exterioriza seus anseios e imita o mundo dos adultos.

Estudos recentes têm mostrado também que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que brincar. Pela brincadeira, ela é introduzida no meio sócio-cultural do adulto, constituindo-se num modo de assimilação e recriação da realidade (SANTOS, 2000, p7).

Para Machado, “brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos”. A ludicidade auxilia consideravelmente no conhecimento e no desenvolvimento cognitivo da criança, pela busca da interação do mundo adulto e do mundo infantil. (MACHADO, 1994, p. 37).

Partindo do que salienta Kishimoto (1993), “enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados e efeitos”. Entretanto, a criança interage brincando, visto que através de sua mente ela cria, e recria passagens da sua vida, fazendo ligações com acontecimentos ou fatos que narram o seu cotidiano (KISHIMOTO, 1993, p. 26).

Kishimoto aponta que, para Vygotsky, o meio social exerce grande influência no desenvolvimento da criança e, é por meio do mesmo, que ela interage, (re)produz e constrói os seus primeiros conhecimentos. Sendo necessário o convívio com outras crianças, para ela estabelecer laços que possam intensificar o bom relacionamento no meio social, ao qual está inserida (KISHIMOTO, 1993 p. 26).

A Psicologia traz importantes contribuições sobre o brincar e o papel do brinquedo no desenvolvimento e aprendizagem humanos. A perspectiva de Piaget relaciona o brincar ao

desenvolvimento das estruturas cognitivas, propondo três categorias de jogos: *jogos de exercício*: característicos do período sensório-motor (crianças de 0 à 1 ano e meio/2 anos); jogos simbólicos ou jogos de faz-de-conta: característicos do período pré-operatório (de 1 ano e meio/2 anos à 5 anos e meio/6 anos); jogos de regras: que são desenvolvidos a partir do período das operações concretas, que se inicia por volta dos 6 anos. (PIAGET, 1970).

Na perspectiva de Vygotsky, a capacidade de brincar se constrói na relação entre o biológico e o cultural. Na tentativa de compreender o mundo adulto, as crianças buscam imitá-lo por meio do brincar, do *faz-de-conta*, atribuindo os significados desejados aos objetos a que têm acesso e às situações que organizam. (VYGOTSKY, 1989).

Vygotsky (1989) analisa que, embora nesse momento, a criança ainda precise de um objeto que represente a realidade ausente (por exemplo, ela precisa de um pedaço de pau, ou de algum outro objeto, para representar um avião), essa sua ação de desprender-se do objeto concreto que tem em mãos (o pedaço de pau), dando-lhe outro significado (a ideia de avião) é um importante passo no percurso que a levará a desvincular-se totalmente das situações concretas, conforme acontece no pensamento adulto. Desse modo, o brincar de faz-de-conta tem um papel fundamental no desenvolvimento da capacidade de abstração da criança. Aprender a lidar com regras e a desenvolver o autocontrole são também capacidades propiciadas pelo brincar. Segundo Vygotsky, essa é uma atividade complexa, que contribui para que a criança compreenda o universo dos papéis que desempenha, impulsionando o seu desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1989).

Nessa perspectiva, toda a estrutura que envolve a aquisição do conhecimento infantil, sugere que a criança precisa de um incentivo para poder desenvolver-se. E, através do lúdico, pode-se viabilizar essa interligação, como instrumento que beneficie, simultaneamente, as ações do brincar, a construção do conhecimento e as aprendizagens infantis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de brincar, independente do espaço em que ocorra, deve ser valorizado, por se constituir num instrumento de aquisição de novos conhecimentos e também de aprendizado das regras e normas vigentes na sociedade, contribuindo assim, com a formação de um cidadão crítico e atuante. Percebe-se, ao longo da história e com a contribuição dos teóricos da área, a evolução do conceito e a importância do brincar, de um simples ato de lazer para

uma contribuição na área cognitiva, auxiliando no processo de aprendizagem e na construção de referenciais de mundo para a criança.

Vygotsky (1998), um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas semióticas e técnicas. Nesse entendimento, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito. A brincadeira e o jogo de faz-de-conta seriam considerados como espaços de construção de conhecimentos pelas crianças, na medida em que os significados que ali transitam são apropriados por elas de forma específica. "A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê". (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

O lúdico, relativo ao jogo e ao brinquedo está presente em todas as atividades que despertam o prazer. Deste modo, o lúdico é uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música, dança e outros. Na pedagogia, qualquer objeto que a criança possa utilizar no ato de brincar é considerado um brinquedo. Alguns brinquedos permitem às crianças divertirem-se enquanto, ao mesmo tempo, promovem a aprendizagem. Os brinquedos muitas vezes ajudam também no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aquelas usadas em jogos cooperativos.

Deste modo, o papel das instituições de educação infantil e da família, em relação ao brincar é reconhecido como uma importante linguagem que permite às crianças compartilhar os significados da cultura e construir sua identidade social e pessoal. Nesse sentido, devem favorecer sempre a capacidade imaginativa e criativa das crianças ao de transformar uma coisa em outra, de ir além do que fora instituído pelos adultos. E ainda, permitir que as crianças envolvam-se nas brincadeiras e organizem seu trabalho levando em conta uma concepção clara e consistente do brincar.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez, 1994.

BROUGÈRE, Gilles – A Criança e a Cultura Lúdica, Rev. Fac. Educ. vol.24 n.2 São Paulo July/Dec. 1998. Scielo Brasil. Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0102-25551998000200007&script=sci_arttext>
Acesso em 12/08/2014

COUTINHO, Sílvia Maria G.; COSTA JR., Áderson. Brincando e aprendendo. Revista Leia, 2002, p. 1- 4.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brinquedoteca, um mergulho no brincar. 3ª. ed. Vetor, São Paulo: Brasil, 2001.

FRENZEL, R. M. *Jugando*. Mexico: Extemporâneos, 1977.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo. In: _____. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 5-31

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993

MACHADO, Marina Marcondes. O brinquedo sucata e a criança. 4. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 1994

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 2009.

PIAGET, Jean. O Nascimento da Inteligência na Criança. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org)- Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Vozes, 2ª. Ed. RJ, 2000.

VIGOTSKI, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: _____. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989, p. 105-118.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Imago, R, 1975.