



NAS ASAS DA IMAGINAÇÃO A CRIANÇA APRENDE BRINCANDO EM MEIO ÀS BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

Suellen Sandra Gama da Cruz¹, Adilma Portela Fonseca Torres² and Solange Pereira do Nascimento³

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas – Centro de Estudos Superiores de Tefé.

² Mestre em Distúrbios do Desenvolvimento pela Universidade Presbiteriana Mackenzie – SP. Professora Assistente da Universidade do Estado do Amazonas – Centro de Estudos Superiores de Tefé.

³ Doutora em Sociedade e Cultura pela Universidade Federal do Amazonas – Professora Adjunta da Universidade do Estado do Amazonas – Centro de Estudos Superiores de São Gabriel da Cachoeira.

ABSTRACT

This article deals with the children 's universe of play and toys in a methodological perspective of complexity, also navigating the paths of phenomenology, in an open dialogue with other sciences to compose our research object, the result of reflections elaborated in the course of pedagogy. Traveling through the wings of the children's imagination we arrive at Cinderella School and observe children from 3 to 4 years of age together with them to understand the universe of childhood without losing the rigor of science. Of the many results we are faced with a school that does not follow the pattern suggested by the Ministry of Education to receive small children, which becomes a problem in the development of their psychic and motor skills. Metaphorically we choose three characters from the world of children's stories to join them and with them to give wings to our imagination in the net universe of a world that is built and rebuilt at any moment.



KEY WORDS : *imagination, childhood, education.*

INTRODUCTION

“Se um pinguinho de tinta cai num pedacinho azul do papel, de repente imagino uma linda gaivota a voar no céu (...).” Essa música de Toquinho denominada aquarela que nos remete a cores, nos faz alçar voos insondáveis pelas asas da imaginação onde nossa criança interior descobrirá também pelos caminhos da ciência numa linguagem complexa do pensamento, ora navegando pelo viés da complexidade de Morin (2007) ora navegando pela fenomenologia de Husserl (2014) a beleza da trajetória científica num diálogo aberto com a própria criança para apreendermos o fenômeno escondido por traz do brinquedo e da brincadeira entre crianças de 3 a 4 anos de idade – estudantes da Escola Cinderela¹.

Seguindo os passos da infância situada em plena Amazônia brasileira, nos deparamos com a beleza de uma cultura escondida que nasce da floresta e das águas, cenário próprio de multifacetadas nuances em que numa linguagem Deleuziana se espalha como um rizoma onde a raiz é a imaginação infantil que ganha as mais diversas formas e se lança nos braços da aventura do emblemático Peter Pan que ao se sentir voando,

¹ Escola Cinderela é um nome fictício para falarmos de uma Escola Municipal de Tefé – AM onde se deu o lócus da pesquisa.

faz de seus braços as asas que o leva a um outro universo, o da eterna brincadeira; o lugar por excelência da infância.

Este artigo tem como objetivo a partir da observação em uma sala de aula da educação infantil perceber como as crianças lidam com o seu imaginário refletido através das brincadeiras e dos brinquedos que criam e se recriam em suas mãos ganhando novos significados, apesar do ambiente não possibilitar asas maiores para voar.

É sabido através das leituras de Werner Jaeger em seu livro *Paidéia* que os gregos dispensavam um grande cuidado e afeto às crianças. Um grupo de mães eram responsáveis de cuidar das mesmas, até que elas tivessem idade suficiente para acompanhar seus pais em atividades próprias do espaço masculino – a *Ágora*. Friedmann (2005, p. 90) destaca que,

Na Grécia era dada muita atenção ao desenvolvimento do corpo. O jogo e o esporte eram tão importantes quanto o estudo [...]. Os romanos eram muito atraídos pelo jogo de bolinhas [...] as bolinhas antigas eram muito rudimentares, enquanto que a época romana era mais lisa e colorida [...]. O jogo aparecia como um rito social, que exprimia e reforçava [...] a unidade do grupo.

Notemos na fala do autor que desde toda a antiguidade, as expressões do imaginário infantil que denominamos brincadeiras que tem em seus brinquedos seus signos, se ressignificam na idade adulta na expressão de jogos individuais ou coletivos que levavam a disputas entre pessoas ou grupos como uma forma de diversão e lazer. Obviamente que na vida adulta as brincadeiras ganham outros significados diferentes daqueles próprios da infância que é objeto deste estudo, resultado de trabalho de conclusão de curso na área de educação. Murcia (2005, p. 09) relata que,

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos e é facilitador da comunicação entre seres humanos.

O autor em tela nos leva a perceber o fenômeno antropológico que se esconde atrás das mais diversas manifestações culturais. Através dele vamos do sagrado ao profano numa leitura Girardiana. A imaginação flui tanto no aspecto de uma diversão sadia, quanto não. O frágil espaço entre uma situação e outra se dá em função das atitudes humanas nem sempre altruístas.

Franz Kafka conta-nos uma história, falando de sua criança interior que um belo dia, ao passear pelas ruas de Berlim, se deparou com uma menina que havia perdido sua boneca. Vendo seu desespero ele resolve ajuda-la e diz a ela que provavelmente sua boneca no afã de conhecer outros mundos resolveu fazer uma longa viagem, mais voltaria e com certeza a escreveria muitas cartas para dizer como estaria passando. Sabendo que não encontraria a boneca, Kafka resolve escrever para a menina se fazendo passar pela boneca contando suas aventuras [...] o tempo passa. A viagem termina. A boneca retorna. Não sendo mais, a mesma boneca e sim, outra que ele comprara para acalmar a menina, coloca uma carta em sua roupinha dizendo que apesar de aparentemente não ser a mesma, porque a viagem a transformara, seu coração continuava a amá-la do mesmo jeito daquele dia em que saiu em viagem. Que ela não visse a aparência tão somente, porque já não era mais a mesma, mas visse a essência e entendesse sua necessidade de viajar sozinha, o que não significava que a boneca não a amasse mais.

Ora, esse conto de Kafka nos leva a navegar pelos insondáveis caminhos da imaginação infantil que não morre com a idade, mas fica velada pela “adulterice”, o que retira do ser humano a capacidade de se transformar em Peter Pan e adentrar por mundos mágicos e necessários para a saúde da alma como faz a criança em seus movimentos que contemporaneamente junta dois mundos em espaços iguais de tempo. Kishimoto (1993) ressalta a importância do brincar infantil e dos seus espaços dizendo que mesmo que elas não tenham jardins ou quintais, brincam na rua, brincam em qualquer lugar, porque o lugar por excelência não está exatamente na dimensão física, mas, no imaginário.

Friedmann (1998, p. 42), afirma que “o jogo tradicional infantil é produção espiritual do povo, acumulada através de um longo período de tempo. Esses jogos mudam no processo do esforço criativo

coletivo e anônimo”. A criança realiza suas brincadeiras utilizando sua imaginação tornando o jogo prazeroso. O jogo e a criança caminham juntos. A infância leva consigo as brincadeiras que se perpetuam e se reconstruem a cada geração.

Entendemos que educadores e pais precisam adentrar pelas asas da imaginação perante seus alunos e filhos. Se assim não fizerem, não conseguirão entender esse universo desprezioso e capaz de criação, onde como continua a música de Toquinho “[...] *Je com cinco ou seis retas é fácil fazer um castelo...*”. Dos castelos de areia na beira da praia, aos castelos de poder que fecham as portas para o outro, eis a dimensão complexa do brinquedo e da brincadeira infantil que se perde na dimensão do “homem velho” moldado pela cultura e pelos comportamentos padronizados da sociedade terrena estabelecida. Brougère (1998, p. 122) quando fala sobre os jogos educativos na infância diz que é preciso conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível na criança com a educação que se deve dar-lhe. Muito simplesmente fazendo do jogo o meio de educar a criança. [...] Os “jogos educativos” tende a ocupar cada vez mais espaço em nossa linguagem de pedagogia maternal, não se trata de deixar a criança livre de sua atividade, abandonada a si mesma: A criança deve jogar, mas todas as vezes que lhe dá uma ocupação que tem a mesma aparência de um jogo, você satisfaz essa necessidade e, ao mesmo, cumpre seu papel educativo.

Brougère (1998) chama atenção para a profundidade da “razão infantil” capaz de se adaptar a qualquer situação, seja favorável ou não. Se triste momentaneamente por algo perdido ou um jogo frustrado, de repente, transforma isso numa outra possibilidade de um vir-a-ser carregado de outros sentidos e potencialmente fértil na imaginação. O jogo e a brincadeira se transformam em instrumentais para novas experiências, superação de obstáculos não alcançados anteriormente, tanto no se refere às áreas cognitivas quanto motoras da criança. Os jogos e as brincadeiras contribuem para despertar informações adquiridas a priori e, desta forma facilitam na construção de novos saberes.

Araújo (1992) enfatiza que desde muito cedo o jogo está presente na vida da criança e é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais, sem se sentir constrangida pelo adulto. A criança exprime sentimentos de liberdade e é essa liberdade a porta de acesso para o universo da brincadeira.

Não é um problema afirmar que o jogo e a brincadeira são atividades importantes para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança. Essa dinâmica lúdica deve fazer parte do cotidiano da criança, pois sem elas, o mundo infantil se tornaria vazio e sem sentido abrindo espaço para as doenças psíquicas especialmente, tornando difícil o processo de socialização e vida.

Em relação ao lócus da pesquisa verificamos que a Escola Cinderela, ocupa um espaço não apropriado para o desenvolvimento de atividades lúdicas pois normalmente os prédios que hoje abrigam as Escolas Municipais de Tefé não foram prédios construídos ou arquitetonicamente pensados e projetados para tal fim, mas são simples residências alugadas pela Prefeitura local e que foram “ajustadas” para servir como Escolas Infantis.

Na Escola Cinderela, percebemos que aquilo que antes eram quartos de dormir, se transformaram em micro salas de aula sem o devido espaço conforme o que diz os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil (2006, p. 45) “são destinados espaços diferenciados para as atividades das crianças, para a dos profissionais, para os serviços de apoio e para o acolhimento das famílias/ou responsáveis”.

Assim, observamos a dificuldade de locomoção de crianças e professores em meio a móveis e corredores apertados ocasionando comportamentos padronizados e sem movimento, diferentemente do que é normal para o comportamento infantil, ou seja, são espaços invisíveis que não permitem às crianças voarem sentindo prazer em está num lugar de aprendizagem, mas verdadeiros espaços que quebram suas asas e tolgem sua imaginação. Brasil (2006, p. 27) recomenda que “a metragem das salas seja a mesma independentemente da faixa etária, possibilitando alterações nos agrupamentos, de acordo com a demanda da comunidade”, ou seja, de modo algum a criança poderia desenvolver suas potencialidades físico-motoras e intelectuais em um ambiente que não favorecesse tal condição.

É importante frisarmos a dimensão dos espaços, pois é a partir deles que o professor será capaz de desenvolver suas atividades conforme planejado. A ausência desses ambientes influenciam no brincar e agir da criança, de forma motivadora e significativa, não possibilitando um desenvolvimento de autoconfiança. Espaços apropriados na escola são imprescindíveis para que a dimensão lúdica infantil aflore e flua com mais movimento e leveza.

Neste sentido, jogos e brincadeiras fazem parte do processo de ensino-aprendizagem das crianças, pois o mundo colorido e mágico presente no seu imaginário deverá encontrar ressonância semelhante no mundo físico, para que de fato ela possa se perceber num espaço que se pareça com ela mesma.

Brincadeiras e brinquedos são criados e recriados a todo instante pela imaginação que ganha asas em Peter Pan ou se aventura pelo mar a fora como Moana². Verifiquemos que o sonho dessa garota retratada nos filmes da *Disneyworld* é o de resgatar a cultura do mar (as aventuras, as pescarias, etc.) para a vida de seu povo que por medo de um interdito os havia feito mudar de hábeis pescadores para agricultores. O mar atraía Moana, assim como a Amazônia do boto cor de rosa, da Iara, da Vitória Régia, da Cobra Grande, atrai a imaginação infantil para fazer das águas do rio Amazonas, Negro, Solimões, seu espaço de lazer seja nas grandes cheias ou nas vazantes, quando as areias da praia se tornam espaços de jogos de futebol, de construção de castelos de areia, de brincadeira de pega-pega, dentre outras.

A Amazônia com sua diversidade cultural é palco de multicenários. Crianças crescem nesses rincões ouvindo histórias e partilhando vivências dos mais velhos, seja nas urbes ou em comunidades indígenas. Em se tratando de Amazônia, esses espaços ganham mais significância pela multifacetada dimensão cultural que permeia os espaços amazônicos rico em culturas indígenas e miscigenadas. Entendemos que todas as vivências com jogos e as brincadeiras são mediadores do conhecimento e da diversão e podem ser complementares aos métodos de ensino educativos, proporcionando a socialização e aprendizagem da criança, estabelecendo regras e estratégias incentivadoras durante a participação das atividades, E da interação e socialização com outras pessoas.

Fialho (2007, p. 16), comenta que “os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino- aprendizagem e aumenta a construção do conhecimento”. Nota-se que “os jogos educativos” devem ser empregados como estratégias pedagógicas de apoio ao ensino, como característica fundamental para descoberta de novos conhecimentos. Outro elemento importante com a utilização dos jogos durante o processo de ensino aprendizagem é a inclusão de jogos para aguçar na criança a curiosidade e interesse por novos saberes. Os Parâmetros Curriculares Nacional indica que,

Finalmente, um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isto, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o seu aspecto curricular que se deseja desenvolver (BRASIL, 1997, p. 49)

O que pudemos observar na Escola Cinderela é que pela falta de espaço adequado para as crianças brincarem, vimos muitas vezes, crianças sentadinhas, lanchando na hora do intervalo na própria sala de aula pela ausência da “terra do nunca”, metaforicamente fazendo alusão ao filme de Peter Pan.

A brincadeira é um aspecto fundamental na vida da criança e chave para sua aprendizagem. Por meio da brincadeira desenvolve sua imaginação e fantasia, brincando a criança aprende a lidar melhor com os conflitos e ansiedades garantindo divertimento, alegria e novos conhecimentos.

Através da brincadeira a criança desenvolve a criatividade, pois ao manusear os brinquedos ela terá a oportunidades para adquirir habilidades motoras e cognitivas. Oliveira (2002) nos diz que a brincadeira leva a criança pequena a exercer capacidades de representar o mundo e distinguir diferentes pessoas, possibilitando e elaboração do diálogo interior, característica de sua habilidade mental e imaginativa.

Neste contexto, as brincadeiras são essenciais principalmente na vida da criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento, psicomotor, cognitivo e social. Nessa etapa ela passa a descobrir, inventar e

² Personagem da Disney que sonha em resgatar o mar como lugar privilegiado de seu povo que mora nas ilhas do pacífico.

aprender por meio das diferentes brincadeiras desenvolvendo novas habilidades, que lhe permite aprender regras sociais do mundo dos adultos. Quando a criança brinca desenvolver seu pensamento oral e as diferentes formas de raciocínio lógico. Kishimoto (2002, p. 68) a partir da leitura de Fröebel acentua que, a brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. O brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

Ou seja, para o ser humano a brincadeira é tão importante quanto a sua vida espiritual, pois ambas contribuem de forma significativa na preservação de sua cultura e ética. O brincar tem por finalidade a emoção e o prazer com uma forma de interpretar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e as relações de afetividade. A criança aprende brincando, e com novas informações significativas elas interagem melhor com o ambiente e com as pessoas. Para Teixeira (2012, p. 44) “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Deste modo, o brincar adota duas percepções diferentes, ou seja, por meio desta ação, as crianças estarão brincando e ao mesmo tempo produzindo conhecimentos.

Entendemos que no decorrer dos tempos a criança passou a ser vista pelo adulto não mais como um “adulto em miniatura”, mas um ser em pleno desenvolvimento com seu mundo específico e próprio de sua idade, capaz de construir seu próprio espaço e usufruir dele para construir sua própria identidade. Para Wajskop (1995 p. 63),

O prazer, característico da atividade de brincar, passou a ser visto como um componente da ingênua personalidade infantil, como uma atividade inata e que protegia dos males causados pelo trabalho árduo e desgastante do mundo adulto. A brincadeira passou a ser concebida como a maneira de a criança estar no mundo: próxima à natureza e portadora da verdade.

O brincar e as brincadeiras passaram a ser consideradas como um elemento natural durante a formação da personalidade da criança; uma atividade outrora condenada pelos adultos, porém essa concepção atualmente está assegurada nas Políticas Públicas da Educação Infantil como um fator preponderante para o seu desenvolvimento. Entender a brincadeira como instrumento facilitador do ensino aprendizagem, é compreender o mundo da criança com suas ideias, imaginações, habilidades, motivando sua capacidade de pensar e agir. Kishimoto (2008) a brincadeira estimula a representação de imagens de modo implícito e explícito e desempenha habilidades definidas por uma estrutura pré-determinada no objeto em si e em suas regras. É o lúdico em ação. Assim, o brinquedo e a brincadeira se relacionam estreitamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Partindo do pressuposto, a brincadeira exerce uma função importante durante a aprendizagem da criança, pois a mesma cria e recria suas práticas do brincar em função de suas necessidades e interesses. A interferência do adulto contribui para suas motivações e criatividade, pois muitas vezes as regras impostas pelos padrões de comportamento. Velasco, (1996, p. 78).

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetivo.

Assim, percebemos ao brincar a criança estimula suas competências psicomotoras e linguísticas e ainda contribui para melhorar as condições de socialização. Brincando livremente tem mais chances de ter uma vida mais feliz, pois quando adulta será capaz de solucionar problemas com mais facilidade, contribuindo assim, para sua autonomia. A criança que por sua vez não teve a oportunidade de brincar ou foi impedida, dificilmente terá o mesmo desenvolvimento. O ato de brincar contribui para que a criança consiga incorporar alguns exemplos de adultos no meio social, mas com uma leitura própria do seu universo,

sem transgredir sua idade e suas necessidades peculiares. Segundo o RCNEI (BRASIL, 1998, p.27, v.1) informa que, a partir das brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido.

De uma brincadeira origina-se outra e novas experiências vão acontecendo gradativamente possibilitando a aquisição do conhecimento por intermédio da representação social. Ou seja, quando ela brinca, cria a capacidade de exercer uma função de algo que já conhece ou tentar repetir a ação de uma pessoa utilizando sua imaginação de forma prazerosa e divertida.

A brincadeira é fundamental no desenvolvimento da criança, possibilitando a construção do conhecimento propiciando prazer e alegria e ao mesmo tempo tornando o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e significativo como forma de comunicação e interação no meio social.

Em relação ao ambiente escolar, compete ao professor saber tratar essas atividades segundo o encantamento que deverá criar em sua de aula, de tal maneira que possam estimular a percepção e ajudar a concretizar as brincadeiras. Em qualquer idade a criança tem capacidade para vislumbrar e ampliar suas percepções das semelhanças e diferentes estruturas, formas, texturas e cores existentes no mundo do qual ela participa.

Observamos na Escola Cinderela que mesmo inadequada em sua infraestrutura para acolher crianças de 3 a 4 anos que estão em pleno vigor físico e imaginativo, o restrito espaço que sobrava do emaranhado de objetos, não se tornou um interdito para o ato de brincar. A pequena sala de aula tornou-se um lugar para pular ainda que em meio às carteiras ou por cima delas.

Estes espaços restritos ao desenvolvimento da infância deve levar o professor a criar novas estratégias de ensino-aprendizagem como também não tolher as asas da infância que vão de Peter Pan a Moana, ou ainda a fada Sininho quando de qualquer objeto velho e jogado fora, transforma em outra coisa útil e reaproveitável nem que seja apenas para brincar.

Dessa maneira, o professor verá quantas descobertas instigantes poderá fazer em prol do desenvolvimento infantil. Cada educador tem uma forma peculiar de visualizar o mundo e sua sala de aula. Organizar seus ambientes em prol dos seus pequenos aprendizes é também reorganizar seu ambiente perdido da infância que muitas vezes ficou lá atrás numa quimera. O educador infantil não pode perder o sonho e o desejo de abrir suas asas, ainda que estas estejam enferrujadas pelo peso de uma sociedade excludente, padronizada, preconceituosa e desajustada. A brincadeira não é só da criança, mas do adulto professor que a conduz – isso é Paidéia.

Santos, (2010) dialoga sobre o papel do professor no contexto do brincar e diz que é essencial que o mesmo tenha consciência da importância do próprio dever e cada profissional de educação deverá proporcionar métodos de brincadeiras para seus alunos. No entanto, sabemos que é necessário que o educador tenha conhecimento e formação apropriadas, pois do contrário sua metodologia não alcançará os objetivos propostos e desejados. Estimular a criatividade da criança, para que ela possa ter a liberdade de utilizar sua imaginação e deixar fluir sua naturalidade é uma forma eficaz, atrativa e significativa no processo ensino-aprendizagem. Teixeira (2012, p. 66)

A intervenção do educador durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no brincar espontâneo. O professor deve oferecer materiais, espaço e tempo adequados para que a brincadeira ocorra em sua essência.

Acreditamos que o professor deve aplicar as brincadeiras no ambiente escolar direcionada para a criança, de forma que ela tenha a liberdade de explorá-las, proporcionando sua autonomia, e socialização, despertando novas ideias, estimulando atividades produtivas e contribuindo para seu aprendizado. Sua participação deverá ser com o intuito de motivá-la a pensar, a falar, inventar e agir. Esses aspectos são fundamentais para a aprendizagem.

Quando o educador utiliza a brincadeira como uma possibilidade de atenção da criança, certamente passa a compreender melhor a questão no processo educacional e a relação com suas vivências no ambiente escolar, proporcionando liberdade, emoção e prazer, contribuindo para o seu desenvolvimento pessoal e grupal. O brincar já nasce com a criança, é algo espontâneo, e é por meio desse ato que ela desenvolve suas habilidades e acumula conhecimentos.

O educador deve estar atento no momento da brincadeira, ampliando as possibilidades de uso dos materiais a serem utilizados e também os espaços que estão sendo usados pelas crianças. Desta forma, poderá ser mais fácil o acesso às diferentes áreas de conhecimento, de maneira prazerosa através do brincar. De acordo com Fortuna (2011, p. 9).

Os brinquedos devem estar dispostos como se convidassem a brincar. Acessíveis, visíveis, e instigantes, podem ser distribuídos pela sala em que diferentes cantos e zonas propondo assim, diferentes pontos de partida para a brincadeira.

Maria Montessori, foi uma das primeiras pedagogas a pensar a disposição dos móveis e dos brinquedos na sala de educação infantil. Ela acreditava que a sala deveria ser preparada para as crianças e não par ao professor. A mobília, os espaços de brincadeira, dentre outros, deveriam estar dispostos de tal maneira que as crianças pudessem ter livre acesso. Entretanto, o espaço para as brincadeiras deve ser trabalhado de forma coletiva possibilitando à criança o acesso de várias linguagens e direito de ter amigos, fazendo trocas de experiências e sabendo que após a brincadeira, todo o ambiente deverá ser reorganizado por ele mesmo, incentivando a organização não só fora de si, mas a organização do seu próprio espaço interior.

A brincadeira é uma atividade rica em estimulação e pode conter desafio necessário para provocar uma determinada aprendizagem possibilitando um potencial existente e como consequência, uma situação de descoberta. Como estratégia de ensino o brincar propicia a aprendizagem, conteúdo e habilidades. Seber (1995, p. 52) diz que “as instituições que defendem as brincadeiras aprendem muito no decorrer dessas atividades”. No entanto cabe aos professores serem orientados no sentido de estabelecer regras e orientar a brincadeira.

O professor deve valorizar os atos de cooperação e solidariedade, para que as brincadeiras não sejam apenas competitivas, assim a criança desenvolverá sua autoconfiança reverenciando suas limitações e possibilidades. Tornando-se agradável e desafiadora contribuindo para o seu desenvolvimento e aprendizagem de forma prazerosa e não obrigatória. Portanto, cabe ao professor ofertar e vivenciar as brincadeiras na educação infantil, elaborando-as como atividades facilitadoras de ensino e instrumentos capazes de provocar o pensamento e ação da criança, contribuindo para o seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Numa viagem pela Escola Cinderela, ganhando asas da imaginação pelo universo da Terra do Nunca de Peter Pan, ao mar aberto de Moana, ou o inventivo mundo da fada Sininho, sobrevoamos o universo do brinquedo e da brincadeira seguindo nas asas da imaginação, num exercício de pensar e repensar a vida infantil a partir de suas nuances próprias. A criança será sempre uma incógnita, um outro eu velado ao mesmo tempo que se revela. A infância é um mar aberto de possibilidades onde os sonhos não morrem jamais, onde a imaginação encurta o tempo ou melhor, abrevia os espaços, não existe passado ou futuro, tudo se presentifica, num único momento, num instante eterno como diz Nietzsche. A infância é o céu aberto de Dionísio onde o novo retumba e se refaz a todo instante. É também o lugar do Apolínio, pois a criança precisa aprender regras, cumprir etapas e exigências já que está e estará inserida sempre num contexto adulto. O interessante da infância e a Escola Cinderela nos mostrou isso, é que entre Dionísio ou Apolo metaforicamente falando e trazendo a imagem desses dois deuses do Olimpo grego, a criança sempre encontrará o furo, a brecha, que permitirá que ela abra seus braços sempre que desejar e voe para a Terra do nunca na companhia de Peter Pan, entre no barco com Moana e pesque novos saberes no mar aberto de

sua imaginação, ou ainda transforme o que era velho e feio num outro bonito e belo pelas mãos engenhosas da fada Sininho.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: 1998.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil**. Brasília: 2006.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **O lugar do brincar na educação infantil**. Pátio. Porto Alegre: 2002, V 7 p.8-10, 2011.
- FRIEDMANN, Adriana. **O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2005.
- HUSSERL, Edmund. **A ideia da fenomenologia**. Traduzido por Artur Morão. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2014.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2008.**
- MORIN, Edgar. **O método 5: a humanidade da humanidade**. Traduzido por Juremir Machado da Silva. 4ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- MURCIA, Juan Antônio Moreno (Org). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: Fundamentos e Métodos**. São Paulo: 2002.
- SANTOS, Santa Marli. **O Brincar na Escola**. Editora Vozes, Petrópolis. Rio de Janeiro: 2010.
- SEBER, M. G. **Psicologia da Pré-escola: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.
- TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. – 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.
- VELASCO, C. G. **Brincar o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.
- WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

RESUMO

O presente artigo trata sobre o universo infantil das brincadeiras e brinquedos numa perspectiva metodológica da complexidade navegando também pelos caminhos da fenomenologia, num diálogo aberto com outras ciências para compor o nosso objeto de investigação, fruto de reflexões elaboradas no curso de pedagogia. Viajando pelas asas do imaginário infantil chegamos a Escola Cinderela e observamos crianças de 3 a 4 anos de idade para junto com elas entendermos o universo da infância sem perder o rigor da ciência. Dos muitos resultados nos deparamos com uma escola que não segue o padrão sugerido pelo Ministério da Educação para receber crianças pequenas, o que se torna um problema no desenvolvimento de suas habilidades psíquicas e motoras. Metaforicamente escolhemos três personagens do mundo das histórias infantis para junto com eles e com elas darmos asas à nossa imaginação no líquido universo de um mundo que se constrói e reconstrói a todo instante.

Palavras-Chave: *imaginação, infância, educação.*