

O BRINCAR E O BRINQUEDO COMO ELEMENTOS EMANCIPATÓRIOS NO DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL: POR VYGOTSKY E KISHIMOTO

PLAYING AND TOYS AS EMANCIPATORY ELEMENTS IN EDUCATIONAL DEVELOPMENT: BY VYGOTSKY AND KISHIMOTO

Lívia Barbosa Pacheco Souza¹
Manuel Mfinda Pedro Marques²

RESUMO: O objetivo geral do presente artigo é analisar o contexto acerca da importância do brincar para o desenvolvimento educacional infantil e a produção do brinquedo, como consequência desse processo, representando um objeto de divindade libertadora para emancipação da criança nas restrições situacionais, posto sob um local de divindade libertadora para emancipação da criança nas restrições situacionais. Sendo assim, o conteúdo do presente trabalho organizou-se através de uma pesquisa bibliográfica tendo por temática central o brincar e a produção de brinquedos como elementos centrais para o desenvolvimento emancipatório educacional da criança se debruçando na revisão teórica sobre estes processos na Educação Infantil, dialogando com a Pedagogia Vygotsky e Kishimoto. Entendendo que o brincar como incentivo do despertar imaginário infantil, colocando a criança no contexto de interação que as torna agentes de suas próprias experiências sociais e o brinquedo sendo o resultado dessas experiências responsável em emancipar os processos da educação em sala de aula. Concluindo a eficácia da estimulação do brincar e as produções dos brinquedos, para a criança, no espaço educacional, criar seu próprio espaço lúdico sendo fundamentais nas funções sensoriais e motoras, como também, no desenvolvimento social e intelectual criando oportunidades para a reprodução de suas situações como conflitos emocionais do dia a dia.

2658

Palavras-chave: Brincar. Brinquedo. Educação. Emancipação.

¹ Pedagoga (UNEB), Psicopedagoga Institucional e Clínica (Faculdade Iguazu), Especialista em Educação em Gênero e Direitos Humanos (NEIM UFBA), em Gênero e Sexualidade na Educação (NUCUS UFBA), em Educação para as Relações Étnico-Raciais (UNIAFRO UNILAB), e em História e Cultura Indígena e Afro-Brasileira (Faculdade Iguazu). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3148-5536>

² Licenciado em Sociologia e Bacharel Interdisciplinar em Humanidades (UNILAB). Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-6753-2848>

ABSTRACT: The general objective of this article is to analyze the context about the importance of playing for child development and consequently the production of the toy, placed under a place of liberating divinity for the emancipation of the child in situational restrictions. Therefore, the content of the present work was organized through a bibliographical research having as its central theme the play and the production of toys as central elements for the emancipatory educational development of the child, focusing on the theoretical review of these processes in Early Childhood Education, dialoguing with Vygotsky and Kishimoto Pedagogy. Understanding that playing as an incentive to awaken children's imagination, placing the child in the context of interaction that makes them agents of their own social experiences and the toy being the result of these experiences responsible for emancipating the processes of education in the classroom. Concluding the effectiveness of the stimulation of play and the production of toys, for the child, in the educational space, to create their own playful space, being fundamental in the sensorial and motor function, as well as in the social and intellectual development, creating opportunities for the reproduction of their situations. as everyday emotional conflicts.

Keywords: Play. Toy. Education. Emancipation.

1. INTRODUÇÃO

O brincar é fundamental para o desenvolvimento sendo através deste que a criança usa o imaginário para criar, construir utensílios para compor este imaginário despertado pelo brincar que são os brinquedos. Tais se tornam a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência como o repouso, a alimentação, entre outras.

Na perspectiva da pedagogia Vygotskyana, o brincar é ativado pelo prazer da criança, criando espaços de imaginários, sendo ela a protagonista na construção do conhecimento através das brincadeiras. As brincadeiras vêm de forma espontâneas, nestes processos, e são incentivadoras no exercício de sua criatividade, de seu pensamento para a criação de objetos/brinquedos que faz parte de momento de criação, imaginação e desenvolvimento educacional. Sob as perspectivas de Kishimoto, o brinquedo é uma entidade divina que colocar a criança no protagonismo para expressa e comunica suas experiências a reelaborando fazendo

a se autoconhecer como sujeito pertencente a um grupo social e a um contexto cultural, e assim se auto emancipando nas relações no mundo.

Sendo assim, o presente artigo foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica realizada através de consulta em livros, dissertações, artigos e sites, com a centralidade o objetivo de dialogar o contexto acerca da importância do brincar para o desenvolvimento infantil e a produção do brinquedo, como consequência desse processo, sendo posto sob um local de divindade libertadora para emancipação da criança nas restrições situacionais buscando a eficácia destes métodos na educação infantil no ensino e na aprendizagem, realizando esta análise dialogando com a Pedagogia Vygotsky e Kishimoto para afirmar o quanto à contribuição do brincar e do brinquedo no processo de desenvolvimento das crianças da educação infantil.

2. O BRINCAR E O BRINQUEDO INTERAGINDO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DA CRIANÇA

Segundo as autoras, Regina e Chiara (2018), o brincar, mas faz parte do trabalho do professor com as crianças pequenas e tem importante função no desenvolvimento destas, principalmente dos três aos cinco anos, fazendo amadurecer o sistema rítmico (sistema respiratório e de circulação sanguínea), favorecendo atividades voltadas ao movimento do corpo, através das músicas, dos ritmos e das danças, que também é uma forma da criança aprende brincando e interagindo em grupos. Através desse brincar que ocorre a descentralização do “eu”, que faz com que a criança desenvolva o mundo a sua volta, utilizando o seu pensar lógico ou abstrato que se manifesta na fantasia, e assim, ocorre também o desenvolvimento da memória (CHIPARELLE & BATAGLINI, 2018).

Já nos anos de cinco a sete, a criança tem o sistema metabólico amadurecido e, no final dos sete anos, começa a marcação do final do primeiro setênio e o início do segundo. Nestes processos de transição, as autoras afirmam que há uma crise na criança que consequentemente sua capacidade de fantasia diminui, partindo então para a fase de apresentar planejamento e pensamento mediante as suas ações, pois é nesta fase que o brincar incorpora-se em fases de início, meio e fim, pois “o brincar é a atividade mais séria da criança durante o primeiro setênio, é por meio dela que a criança se desenvolve como um todo e fica pronta para desenvolver atividades escolares posteriormente” (IGNÁCIO, 2014. p.23).

Para Ignácio (2014), esses três fatores que temporiza o brincar o associando ao período de idade da criança é influenciado pelo o período em que a imaginação está mais ativa e vai se

enfraquecendo, porém, o tempo em que está imaginação ativada pelo brincar está em forte desenvolvimento ela modela o fator “ser do indivíduo” o tornando acessível e fluente aos processos do dia a dia. A partir deste entendimento, é possível linkar o brincar como um método para o desenvolvimento desta criança nos processos educacionais.

Neste sentido, as autoras, Juliana e Natali (2014), questionam, se a escola é um lugar para se brincar, aprender; ou para se aprender brincando? Ambos os formatos colocam o brincar como ponto importante para a educação infantil, assim:

O brincar enquanto primeira forma de cultura, enquanto atividade biológica essencial e espontânea da criança, sempre esteve presente em seu cotidiano, com o passar do tempo se transformou e agregou características específicas de cada povo em seu espaço e tempo, todavia sendo perpetuado pela transmissão de geração à geração (LIRA & RUBIO, 2014. P.20)

Para as autoras, o essencialismo do brincar está relacionado a interação com o brinquedo e as brincadeiras, os tornando instrumentos mediadores no processo didático-pedagógico, sendo estas, importantes ferramentas, que auxiliam no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, psicológico e social da criança em formação. Que, através destes processos chave, podemos visualizar as transformações do contexto social. Mesmo sendo este modificado e marcado por um estilo de vida acelerado, com muitos compromissos e atividades, espaços e tempos limitados, a obrigatoriedade imposta pela sociedade da interação com a tecnologia e do ambiente virtual, a violência e a insegurança causadas pelo crescimento acelerado do capitalismo x consumo, sendo todos esses fatores participantes no meio de convívio e por isso influencia diretamente no no conceito de brincar na vida das crianças.

2661

3. CONCEITUANDO O BRINCAR

Geralmente é normal as pessoas caracterizar a escola como espaço de autoridade, transmissão de conhecimento, aproximação da criança com conteúdos científicos entre outros. Mas, a escola também é um espaço de oportunidades a outros métodos que serão utilizados para disseminar a educação, e o brincar é um instrumento metodológico muito importante para os processos educacionais, pois:

O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VYGOTSKY, 1998, p.81).

Em concordância com a ideia trazida por Vygotsky (1998), que colocar o brincar como fonte de saberes que impulsiona as crianças a construir atividades para interações entre sujeito e significados do seu meio. O autor Antroposofy (2016) aponta para além, de que o brincar “é adquirir experiências e vivências com as quais vai aprendendo a se situar em seu meio ambiente. Assim, é através do brincar que a criança conhece o mundo a si mesma desenvolvendo as capacidades nos relacionamento social e coordenação motora”, pois: “[...] o brincar possibilita, à criança, o ato de experimentar, conquistas por si, desenvolver os sentidos e a coordenação motora, para se tornar um adulto desenvolvido em sua amplitude. Então na Educação Infantil a criança passa grande parte do tempo brincando”. (CICHOCKI, 2017. p.153) .

Assim, entendemos que brincar também é desenvolver sentidos da estrutura corporal humana que tem muita importância no primeiro setênio da vida das crianças que transforma em seres sociais capazes de análise própria promovendo sociedades mais harmônicas que nas dificuldades terá persistência e mais esperança (CICHOCKI, 2017). Neste sentido, a autora Lilian Biazotto (2014, p.14), reitera afirmando que “o processo de brincar para a formação das crianças implica concebê-la nas práticas pedagógicas cotidianas dos espaços de educação como uma dimensão fundamental das interações entre adultos e crianças e crianças entre si, assim como do processo de construção de conhecimentos e da experiência cultural”. Na visão de Oliveira:

2662

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (OLIVEIRA, 2000, p.67).

3.1. Brincar para imaginar

Quando colocamos o ponto imaginar, analisaremos ele como o resultado da soma o brincar e a educação, pois, é através destes processos que a criança irá construir a ponte necessária para compor o imaginário. Neste sentido, a pedagogia de Vygotsky, o imaginar faz parte da cadeia dimensional temporal da vida humana, pois, segundo ele, o desenvolvimento faz parte do histórico da humanidade que também ocorre de forma individual, por isso, ele se opõe à teoria biogenética da recapitulação.

Ele coloca esse desenvolvimento como fator de transformação da natureza e da sociedade, sendo habilidades especificamente humanas, que se manifestam nas crianças. Se tornando em tensão entre desejos que só podem ser satisfeitos no futuro e necessidades de gratificação imediata através do brinquedo, assim Vygotsky (1998, p.81) afirma que:

O começo da imaginação humana na infância é uma nova formação que não está presente na consciência da criança mais nova, totalmente ausente nos animais e representa uma forma especificamente humana de atividade consciente. Como todas as funções da consciência, ela também surge originalmente da ação. O velho adágio que diz que o brinquedo é a imaginação em ação pode ser invertido: podemos dizer que a imaginação nos adolescentes e escolares é brinquedo sem ação. (VYGOTSKY, 1988, p.81)

As perspectivas do Vygotsky, nos posiciona para aprimorar o brincar como o impulsionador do saber e o imaginar como sendo um quesito alcançado para o desenvolver, sendo este desenvolver presente na história da humanidade desde os primórdios. Partindo destes pressupostos, ele coloca o brinquedo como sendo projetado pela criança e que refletem-se nas atividades adultas de sua própria cultura, por isso, os brinquedos assumem os papéis e valores do meio de convívio desta criança, para tal, ele afirma que:

O brinquedo antecipa o desenvolvimento, com ele a criança começa a adquirir a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias a sua participação social. Durante os anos da pré-escola e da escola as habilidades conceituais da criança são expandidas através do brinquedo e do uso da imaginação. Nos seus variados jogos a criança adquire e inventa regras, acima de seu comportamento diário, maior do que é na realidade. (VYGOTSKY, 1998, p.92)

Para Kishimoto (2000), a partir do imaginário a principal fonte do objetivo a criança um substituto dos objetivos reais, para que possa manipulá-los, por isso, a criança expressa no brinquedo o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário se torna o criador do objeto.

3.2. O Brincar como culturalidade

Segundo as ponderações de Kishimoto (2004, p.15), a soma do brincar, imaginar e também os jogos (brinquedos) são considerados corpo do tradicionalismo que faz parte da cultura de um determinado povo, que assim, transmite características próprias por meio das gerações que se sucedem e estes círculo formula uma manifestação cultural que sempre estará presente no cotidiano das crianças, sendo assim ele afirma que:

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. (KISHIMOTO, 2004, p.15)

Em concordância com Kishimoto, sobre que, o brincar é produto cultural, os autores Bezerra, Silva & Silva, (2014, p.3), et al, afirmam que “a cultura é algo que pertence a todos e compreende objetivos comuns, brincar é a primeira forma de cultura, uma linguagem pela qual nos expressamos e nos apossamos gradativamente”. Sendo assim, desde a antiguidade, nós, seres humanos, dialogamos através de jogos e brincadeiras, se utilizando do imaginário, estes processos acompanham a evolução histórica e que esteve presente em todas as civilizações, apesar que, em tempos modernos, esses fatores vão agregando novas características e mudanças porque são resultados das interações com o uso das práticas.

Assim, para compreender as brincadeiras e recuperar o sentido lúdico de cada povo vai depender do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e seu espaço. (Kishimoto, 2004, p. 63). Outro aspecto muito interessante que o Kishimoto irá abordar é que o brincar por estar ligado a culturalidade ele sofre modificações dessas práticas externas produzida pelos seres humanos, sendo assim, para Kishimoto (2004, p.65)

2664

[...] as influências que os portugueses, negros afrodiáspóricos, africanos e os povos originários (índios), inseriram seus costumes na cultura infantil: os portugueses trouxeram os versos, adivinhas, parlendas, brinquedos como os jogos de saquinho, amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros; a influência negra contribuiu com os jogos simbólicos e os índios instituíram as brincadeiras junto à natureza e aos animais. (KISHIMOTO, 2004, p.65)

Para Bezerra, Silva & Silva, (2014, p. 4), “essas influências são resultados do contato que existiu entre esses diferentes povos quando se encontraram em nosso país”.

4. O BRINCAR E O BRINQUEDO SÃO DIVINDADES PARA A EMANCIPAÇÃO EDUCACIONAL

Está na posição de educador é enfrentar desafios, questionamentos, problemas, tanto do cotidiano quanto da própria natureza humana, por isso, para o educador achar o método eficaz para transmitir o conhecimento de forma simples que frutifique no terreno do saber dos alunos é achar ouro em pó. O brincar e o brinquedo além de fazer parte dessa metodologia de transmitir o conhecimento também são organismos vivos operando como divindades na emancipação educacional das crianças. Para Vygotsky (1998), o brinquedo pode ser conceituado em duas

especificidades: primeiro, os que representam sensações e que dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que os brinquedos objeto, ele exemplifica a ação da criança em chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E o segundo, já é o brinquedo como existem no formato de jogos, nos quais a própria atividade vai se evoluindo. Kishimoto (2000, p.15) traz a definição de brinquedo na visão dos povos originários (índios), conforme pesquisas etnográficas, para as tribos indígenas o brinquedo é símbolo de divindade representando para as crianças um objeto de adoração.

Assim, Vygotsky (1998, p.60), reitera que:

O brinquedo preenche necessidades da criança, sendo a intelectualização pedante da atividade de brincar. Referindo-se ao desenvolvimento da criança em termos mais gerais, muitos teóricos ignoram, erroneamente, as necessidades das crianças - entendidas em seu sentido mais amplo, que inclui tudo aquilo que é motivo para a ação. Frequentemente descrevemos o desenvolvimento da criança como o de suas funções intelectuais; toda criança se apresenta para nós como um teórico, caracterizado pelo nível de desenvolvimento intelectual superior ou inferior, que se desloca de um estágio a outro. Porém, se ignoramos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos. (VYGOTSKY, 1998, p.60)

Ambos os conceitos dos autores, nos ensinam como profissionais que devemos considerar o brinquedo como elemento importante para a transmissão do conhecimento, para desenvolvimento intelectual da criança que tem a necessidade de incentivo, e o brinquedo vai ser o objeto de incentivo de imaginar de crescer como humanos melhores em uma sociedade tumultuada por dificuldades, bipolarismo, egocentrismos causados pela cobrança de produzir e evoluir, além de tudo isso, o brinquedo é emancipador, pois ele produz na criança a libertação e a independência do desenvolvedor.

2665

4.1 Brinquedo como divindade dos Ancestrais

O que é divindade, no dicionário *Michaelis*, divindade é definida em sete pontos centrais, para as narrativas teológicas, a divindade é “um ser divino”, é uma “qualidade da natureza que essencializar o que é divino” ou também pode ser “qualquer objeto de culto para adoração por considerá-lo deus, elemento da natureza etc”. Já nos sentidos históricos da palavra, é definida para caracterizar e denominar as atribuições direcionadas aos imperadores e as mulheres formosas da época. Na tentativa de ligar a criança com o brinquedo, colocaremos este objeto na definição no sentido de adoração objetificado em algo que é divino, como falado e ensinado pelos povos indígenas, trazido por Kishimoto (2010, p.14):

Na comunidade indígena, a onça, o macaco, as aves e os peixes estão presentes nos contos e brincadeiras coletivas e mostram os valores da cultura e sua ligação com a natureza. Brincar no rio, subir em árvores, construir brinquedos com sementes, frutos e galhos são práticas que preservam valores e tradições, que remontam a tempos longínquos. As práticas cotidianas garantem a memória do povo e a continuidade de sua cultura, por isso a língua materna, a escrita, as músicas, os contos, os jogos e as brincadeiras indígenas devem fazer parte do repertório de suas creches e pré-escolas. (KISHIMOTO, 2010, p.14)

Nessa perspectiva, o autor faz uma analogia magnífica, pois devemos, assim como as mães indígenas carregam o bebê na tipoia presa ao corpo durante os afazeres diários, nós pedagogos devemos garantir, para a continuidade do lar na creche, o introduzimento dos brinquedos e do brincar para a interação das crianças no ambiente educacional. Para isso, podemos utilizar, não só as teorias, o conhecimento, e os livros, mas, também de chocalhos de cascas e sementes de frutas e, gradativamente, jogos coletivos, rituais e festas.

Este repertório envolvendo saberes, natureza, brinquedos, brincar estão incrustados nos processos de desenvolvimento do saber que está presente dentro e fora de sala de aula, está presente nas emoções dessas crianças que se relacionam com os brinquedos os vendo como divindades, sendo estes construídos pela natureza ou culturalmente pelo homem. Assim, o autor desta que:

Ao aprender as brincadeiras de seus colegas de ascendência americana, indígena, asiática, europeia ou africana, a criança aprende a respeitar os povos. Ela pode brincar à moda japonesa com o “janquempô” (um meio de escolher o pegador usando a mão como pedra, tesoura ou papel), jogar bola com a “pelota” do seu amigo boliviano, ou levantar a “pandorga” do seu amigo do Sul. Bonecas negras, brancas, com traços físicos diferentes, contribuem para que a criança compreenda a identidade de cada povo e aprenda a respeitar as especificidades étnico/raciais, evitando preconceitos e discriminações (KISHIMOTO, 2010, p.15).

Para eles, estes relacionamentos entre crianças, brinquedo divino e os produtos externos da cultura, geram muitas experiências diferentes, nos orientando como pedagogos a emancipar o fator educação de sala de aula” pelo peso da vivência, pelos brinquedos e pela relação da criança com estes meios.

4.2 O brinquedo na emancipação educacional

Muitos pedagogos reconhecidos trazem a educação como libertação, como objeto de descolonização ou apenas como linha de conhecimento em diversas áreas, porém a emancipação educacional está relacionada mais ao sentido de tornar a criança como o ser capaz de autodeterminação no saber usar o conhecimento adquirido na sala de aula. Apesar que a palavra

“emancipação” têm por conceito de ser livre ou tornar livre, neste caso, esse sentido não é utilizado para linkar liberdade no sentido extremista da coisa, mas, como autor de determinação, agindo como orientados educados por pedagogos em sala colocando esse conhecimento em prática fora de sala de aula.

Para a autora Biazotto (2017, p.24), o brincar e o brinquedo, se reduzem à linguagem simbólica, possibilitando ao mesmo tempo ser fundado e desvelado, ocultado e trazido à luz, explorado como ausência e reencontrado como presença. Assim, explica o autor Ricoeur, (1983), sobre essa metáfora, favorecendo o lúdico, sendo um ato poético, a metáfora comporta um escutar que transcende o compreender. A metáfora é um gesto não visível e não representável na fala. Por isso, por conta da satisfação gerada do prazer que encontra no brincar, a criança tem a possibilidade de, cada vez mais, descobrir-se, ampliando seus limites e se emancipando que nas palavras de Vygotsky (1998, p.28)

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado em uma situação real. O segundo é que no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p.28)

O brinquedo é um desafio para a criança, desenvolvendo suas potencialidades, é um desafio para nós pedagogos escolher a forma e o brinquedo certo, e um desafio para a instituição educacional em desconstruir a padronização do formato educacional e um desafio para toda a sociedade que de forma direta influência nos processos da educação. (VYGOTSKY, 1998)

Tanto o Vygotsky, Kishimoto e os outros autores e autoras mencionados neste artigo, afirmam o brincar e o brinquedo como sendo contribuindo para sua aprendizagem, desenvolvimento da criança enquanto um futuro adulto, que as estimula a vencer dificuldades e obstáculos, aprendendo a tomar decisões em situações difíceis. E para alcançar estes outros ramos, educação de sala de aula precisa dos caminhos que o brincar e o brinquedo proporciona na vida da criança, assim, considerar o trabalho com o brinquedo Vygotsky (1998, p. 30), mostrando como é a transição dessa atividade. Ele diz que “no brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habituados”. (VYGOTSKY, 1998)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar e o brinquedo é mais do que um instrumento recreativo, ele é importante para ser utilizado como instrumento em sala de aula por desenvolver na criança uma emancipação divina do ser, sendo também, o instrumento para a construção do conhecimento infantil. Que nas palavras de Vigotsky (1998) o brincar, “a criança reorganiza suas experiências. Oferecer oportunidades para a criança brincar é criar espaço para a reconstrução do conhecimento”. O brincar permite ainda, aprender a lidar com as emoções.

Para Kishimoto (2000), a relação entre a criança e o brinquedo é um processo oriundo dos ancestrais indígenas, que ensina as crianças a amar, respeitar, cuidar e assim, a criança equilibra as tensões do dia a dia, provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade, sendo que, estes pontos refletem nas práticas pedagógicas do brincar, da relação com o brinquedo e no desenvolvimento da aprendizagem.

Isso é a criança se emancipar e se desenvolver educacionalmente e como humanos também, mas, para que isso aconteça, os pedagogos terão que se auto desafiar e se desconstruir, através de elaboração de metas, a perceber e explorar diferentes estímulos, a antecipar resultados, a levantar diferentes hipóteses e a formular estratégias (BIAZOTTO, 2017). Concluindo este artigo, é possível dizer que o brincar e o brinquedos utilizados como recursos pedagógicos, são elementos que trazem o desenvolvimento eficaz e a emancipação das crianças neste processo educacional, e neste cenário, o pedagogo é o facilitador desta educação em sala de aula que precisa se desconstruir para construir a melhor estratégia na utilizando do brincar e do brinquedo em sala de aula.

Diante destes aspectos, há a necessidade de se continuar o estudo sobre a o brincar e do brinquedo como instrumentos emancipatórios no sistema pedagógico, buscando despertar o desenvolvimento e a atuação crítica na sociedade. Reafirmando as crianças como sujeito da história, como um ser de corpo vivido, que está nos processos de descobertas e conquistas através de suas próprias vivências e a emancipação educacional desperta reflexões acerca de problemas sociopolíticos como: ecologia, saúde, relações sociais, preconceitos sociais, discriminação e outros.

REFERÊNCIAS

ANTROPOSOFY. Disponível em: <[http://www. Antroposofy.com.br/fórum/a-pedagogia-waldorf/](http://www.Antroposofy.com.br/fórum/a-pedagogia-waldorf/)>. Acesso em: 08/08/2022.

BEZERRA, R. C. C., SILVA, M. R., SILVA, R. M. T. Da, SILVA, M. E. F., & SIQUEIRA, S. S. A Importância do Brincar na Educação Infantil. **Amplamente: Educação Para a Vida**, 5, 71–85(2020). <https://doi.org/10.29327/516301.1-6>

CLAUDIA, A., LOPES, F., & Uel-pr, E. F. L. (n.d.). **A Importância do brincar na educação infantil: A EXPERIÊNCIA DO PIBID - PEDAGOGIA / UEL NA BRINQUEDOTECA.** Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23967_12541.pdf/>. Acesso em: 08/08/2022.

COLE, M., SCRIBNER, S., & VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** 1998.

ENGEL. (2014). 済無. Paper Knowledge. **Toward a Media History of Documents**, 1979, 1–24.

IGNACIO, Renate Keller. **Criança querida: o dia a dia da Educação Infantil.** 3. ed. São Paulo: Antroposófica; Associação Comunitária Monte Azul, 2014.

KISHIMOTO, T. M. (2009). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação** (p. 214). Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/viewFile/10745/10260/>>. Acesso em: 03/07/2022.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.): **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

MALDONADO, D. T., JESUS, F. de S., FREIRE, E. dos S., & SANCHES NETO, L. (2017). A Brincadeira e o Jogo no Currículo da Educação Física: A Concepção Apresentada na Versão Preliminar da Base Nacional Comum Curricular. **LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer**, 20(4), 152–185. <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2017>. Disponível em: <<https://doi.org/10.35699/1981-3171.2017.1730/>>. Acesso em: 22/06/2022.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

RICOEUR, Paul. **A metáfora viva.** Porto - Portugal: Rés, 1983.

SOARES. C. M. (2016). **É Tempo De Brincar: Pedagogia Waldorf.** XIII Congresso Nacional de Educação. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23003_14239.pdf/>. Acesso em: 03/07/2022.

VOLPATO, G. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Educação & Sociedade**, 23(81), 217-226, 2002. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/s0101-73302002008100011/>>. Acesso em: 05/04/2022.

VIGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6^a ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.