

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA DE ECUADOR

UNIDAD DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA

MÔNICA DE FÁTIMA DIAS

**“OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO DIRETRIZES PARA A
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DE FORMA LÚDICA E PRAZEROSA
EM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL”**

Barbacena, julho de 2012

MÔNICA DE FÁTIMA DIAS

**“OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO DIRETRIZES PARA A
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DE FORMA LÚDICA E PRAZEROSA
EM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL”**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da
Universidade Politécnica Salesiana do Equador, como exigência para
obtenção do título de Mestre em Educação, sob a orientação da
professora Dra. Dorys Ortiz

Barbacena, julho de 2012

MÔNICA DE FÁTIMA DIAS

**“OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO DIRETRIZES PARA A
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DE FORMA LÚDICA E PRAZEROSA
EM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL”**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da
Universidade Politécnica Salesiana do Equador, como exigência para
obtenção do título de Mestre em Educação, sob a orientação da
professora Dra. Dorys Ortiz

Barbacena, julho de 2012

APROVADA PELA SEGUINTE BANCA EXAMINADORA:

Dedico este trabalho:

A todos que amam e acreditam nas crianças!
E a elas, pelos exemplos de vontade e amor à vida.
Por tudo o que elas me ensinaram, razão e objetivo da minha profissão.
E aos professores que me proporcionaram esse aprendizado.

Agradecimentos:

Em primeiro lugar a Deus, por sua imensa generosidade comigo e por ter disponibilizado pessoas sábias e compreensivas que me ajudaram nessa jornada;

A minha família: irmãs, pai e mãe por tudo que sou e pelos exemplos que me ensinaram sobre a essência da vida e da educação;

A amiga Elisângela que foi força, luz, união nos momentos de desânimo.

A amiga Ézia pelo incentivo e apoio durante esse período de estudos que muito contribuiu na ampliação do meu aprendizado.

A todos os professores que ministraram as disciplinas do mestrado, pela seriedade e comprometimento empenhados nesta etapa da minha formação continuada e em especial, a minha professora orientadora, Dra. Dorys Ortiz, pela dedicação e competência, fundamentais para a construção deste trabalho.

Ao meu grande amor Luiz Antônio pela paciência, sacrifício e compreensão que teve durante esta longa caminhada de minha vida.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO I.....	16
1. TÍTULO - O JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	16
1.1 - Subtítulo - Brinquedo, brincadeira e jogo.....	17
1.2 - Subtítulo - A ludicidade, o jogo e a brincadeira.....	19
1.3 - Subtítulo - O conceito do lúdico e sua importância na aprendizagem.....	25
1.4 - Subtítulo - O lúdico como caminho do processo de aprendizagem na Educação Infantil.....	27
1.5 - Subtítulo - As brincadeiras e jogos na Educação Infantil.....	28
1.6 - Subtítulo - O papel do Educador na Educação Lúdica.....	29
1.7 - Subtítulo - O brincar e a escola.....	31
1.8 - Subtítulo - Os diferentes tempos e espaços da infância.....	36
1.9 - Subtítulo - As tendências que influenciaram na história da educação Infantil.....	43
2.0 - Subtítulo - A legislação como suporte teórico para a ação docente na educação infantil.....	48
2.1 - Subtítulo - Aprender, ensinar com alegria e entusiasmo é possível?.....	51
2.2 - De que forma o docente cria situações para construir o conhecimento através de jogos e brincadeiras de uma forma prazerosa e significativa?.....	52
CAPÍTULO II.....	55
2 - TÍTULO - PARTICIPAÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA.....	54
2.1 - Subtítulo – As implicações do ato de brincar na aprendizagem significativa.....	55
2.2 - Subtítulo – Aplicação das ferramentas de pesquisa.....	69
2.3 - Subtítulo – Jogos trabalhados.....	76
2.4 -Subtítulo – Estrutura física da escola pesquisada.....	79
2.5 - Desenvolvimento dos instrumentos da Pesquisa.....	80
2.6 - Subtítulo –Procedimentos.....	81
2.7 - Subtítulo – Análises dos resultados.....	90
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
CAPÍTULO III	100
3 - TÍTULO: DE QUE FORMA O DOCENTE, CRIA SITUAÇÕES PARA	

CONSTRUIR O CONHECIMENTO ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS DE UM JEITO PRAZEROSO E SIGNIFICATIVO?.....	100
CAPÍTULO IV	102
4 - CONCLUSÃO.....	102
5 - BIBLIOGRAFIA.....	106
6 - ANEXOS.....	110

Resumo

Partindo da minha experiência na Educação Infantil e passando pela dificuldade de desenvolver atividades com jogos e brincadeiras, descobri que precisamos inserir o brincar nos projetos educativos tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento à aprendizagem infantil. Oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na Educação Infantil, fazer acontecer situações de forma mais prazerosa e significativa para nossos educandos.

“...A cultura Infantil é construída através da interação da criança com o meio, onde o jogo, a brincadeira, o lúdico tem um papel fundamental. E como diz: VEILLARD (1996 p. 84) O corpo infantil é brincante, busca saborear, com renovada intensidade os triunfos e as vitórias, recriando a experiência vivida cada vez que retorna o seu ponto de partida. O brincar estimula a aprendizagem.”

É muito importante aprender com alegria, com vontade, comenta Sneyders (1996, p.36) que “Educar é ir em direção à alegria”. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante frisar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar e ou diversão superficial.

Pretendo embasar nas teorias de estudiosos sobre o assunto, enfatizar através de minha investigação como é significativo e prazeroso para o discente construir o conhecimento através do resgate dos jogos e brincadeiras.

A investigação visa proporcionar um conhecimento maior sobre o assunto, esclarecendo que a brincadeira não é apenas divertimento, mas aprendizagem. Por meio dessa pesquisa, docentes e todos aqueles interessados no desenvolvimento e na educação de crianças, terão em mãos um

instrumento com o qual poderão desfrutar de informações capazes de esclarecer dúvidas e favorecer um processo de aprendizagem mais prazeroso.

Resumen

Desde mi experiencia en el jardín de infancia y pasando por la dificultad de desarrollar las actividades con juegos y actividades, me di cuenta de que necesitamos para entrar en el juego en los programas educativos, y la intencionalidad, objetivos y la conciencia clara de su acción en relación con el aprendizaje de los niños. Crear oportunidades de que los educadores entiendan el significado y la importancia de las actividades lúdicas en la educación infantil, que esto ocurra las situaciones más divertidas y significativas para nuestros estudiantes.

La cultura infantil se construye a través de la interacción con el entorno del niño, donde el juego, el juego, el juego tiene un papel crucial. Y como dice: VEILLARD (. 1996, p 84) "El cuerpo de un niño es jugueteón auto, gusta mirar con renovada intensidad los triunfos y victorias, que recrea la experiencia cada vez que regrese a su punto de partida. El juego estimula el aprendizaje. "

Es muy importante aprender con alegría, Sneyders vontade.Comenta (1996, p.36) que "la educación está en marcha y la dirección de la alegría." Las técnicas de juego que el niño aprende con placer, la alegría y el entretenimiento, pero es importante señalar que la educación está muy lejos de la manía inocente, jugueteón, divertido juego vulgar y superficial.

La intención de apoyar las teorías de los estudiosos sobre el tema, haciendo hincapié en la investigación a través de mi como algo significativo y agradable para los estudiantes a construir conocimiento a través de la compra de juegos y actividades.

La investigación tiene como objetivo proporcionar un mayor conocimiento sobre el tema, explicando que el juego no sólo es divertido, pero el aprendizaje. A través de esta investigación, los profesores y cualquier persona interesada en el desarrollo y la educación de los niños tendrán a la mano un instrumento con el que disfrutar de la información que pueden responder a las preguntas y facilitar un proceso de aprendizaje más placentero.

INTRODUÇÃO

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a Educação Infantil para que o discente possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas – considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

A infância é a idade da brincadeira. Podemos observar que uma criança ao brincar, se satisfaz através da brincadeira em grande parte, realiza seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo.

Os docentes, porém não usam com muita frequência os jogos como uma forma de construir o conhecimento, pois carecem de informação a respeito ou porque apresentam uma forma tradicional de conduzir o processo de ensino e aprendizagem.

“De que forma o docente cria situações para construir o conhecimento através de jogos e brincadeiras de uma forma prazerosa e significativa”?

Segundo Piaget 1967, p.25 “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Sobre o que vamos falar mais adiante.

Partindo da minha experiência na Educação Infantil, e passando pela dificuldade de desenvolver atividades com jogos e brincadeiras, descobri que precisamos inserir o brincar nos projetos educativos, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento à aprendizagem infantil.

“... A cultura Infantil é construída através da interação da criança com o meio, onde o jogo, a brincadeira, o lúdico tem um papel fundamental. E como diz: VEILLARD (1996 p. 84) “O corpo infantil brincante, busca saborear, com renovada intensidade os triunfos e as vitórias, recriando a experiência vivida cada vez que retorna o seu ponto de partida. “O brincar estimula a aprendizagem”. ”

É muito importante aprender com alegria, com vontade. Comenta Sneyders (1996, p.36) que “Educar é ir em direção à alegria”. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante frisar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial.

Pretendo embasar nas teorias de estudiosos sobre o assunto, enfatizar através de minha investigação como é significativo e prazeroso para o discente construir o conhecimento através do resgate dos jogos e brincadeiras.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa que pode ser caracterizada, conforme Minayo (1996, p.p 21 e 22), como aquela que possibilita a valorização do “(...) universo de significados, motivos, aspirações crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.”

As contribuições de Ludke e André (1986) favorecem esse entendimento os autores resgatam as cinco características básicas de uma pesquisa qualitativa construídas pelos autores Bogdan e Biklen, as quais podem ser resumidas nos seguintes princípios: o ambiente natural é a

fonte direta de dados na pesquisa qualitativa; o pesquisador é o seu principal instrumento; os dados coletados são predominantemente descritivos; a preocupação com o processo é maior do que o produto, os significados que os diversos sujeitos atribuem às coisas é objeto de atenção do pesquisador, a pesquisa é indutiva, ou seja, não há preocupação em buscar a comprovação de hipóteses definidas a *priori*; os focos de interesse do pesquisador vão se refinando e sendo reelaborados durante o processo de pesquisa.

É fundamental destacar que, de um modo geral, tem se afirmado, de um lado, que as abordagens quantitativas assegurem a validade da pesquisa por meio de experimentos e formulação de leis universais, e, de outro lado, questiona - se a fidedignidade das abordagens de cunho qualitativo por não adotarem tais procedimentos. Acredito, porém que a validade da pesquisa qualitativa encontra-se em outros procedimentos que deverão ser buscados, criados e combinados de modo a garanti-la. Nesse caso podem ser desenvolvidas, por exemplo, observações, entrevistas, análises de documentos, registros fotográficos, entre outros. Conforme Ludke e André, nesse âmbito é fundamental perceber que:

“... o pesquisador deve estar sempre atento à acuidade e veracidade das informações que vai obtendo, ou melhor, construindo. Que ele coloque nessa construção toda a sua inteligência, habilidade técnica e uma dose de paixão para temperar (e manter a têmpera!). Mas que cerque o seu trabalho com o maior cuidado e exigência, para merecer a confiança dos que necessitam dos seus resultados.” (LUDKE e ANDRÉ 1986, p.90)

Com base nessa compreensão é que os diversos procedimentos utilizados e ou construídos durante a investigação foram conformados de modo a garantir a validade de uma pesquisa de cunho qualitativo, o que se apóia nas contribuições de Oliveira (2002), que considera os seguintes elementos como fundamentais na busca da validade:

... *“O confronto de fontes; a complementaridade de instrumentos metodológicos e referenciais teóricos; a revisão colaborativa de entrevistas e registros de observações; o debate constate sobre princípios interpretativos e resultados que emergem do processo de pesquisa.”*(André,1999; Ludke e André, 1986; Wollcoott, 1984). (OLIVEIRA, 2002, p.10)

A investigação visa proporcionar um conhecimento maior sobre o assunto, esclarecendo que a brincadeira não é apenas divertimento, mas aprendizagem. Por meio dessa pesquisa, docentes e todos aqueles interessados no desenvolvimento e educação de crianças, terão em mãos um instrumento com o qual poderão desfrutar de informações capazes de esclarecer dúvidas e favorecer um processo de aprendizagem mais prazeroso.

Há muito tempo discute-se a questão dos jogos e brincadeiras e sua importância no desenvolvimento da criança. Mas será que está clara a função que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil? Por que a criança deve brincar? O que a brincadeira lhe proporciona? A fim de discutir estas questões, o presente artigo terá como principais objetivos apresentar uma definição de brincadeira, relatar um breve histórico da brincadeira e sua relevância na educação e, por fim, analisar as possíveis contribuições que a brincadeira proporciona ao desenvolvimento infantil, devendo ser valorizada no contexto educacional.

Na educação não podemos deixar de nos remeter ao Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), que ressalta a importância da brincadeira quando afirma que educar significa “propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas” (p.23). Mas como a brincadeira permite o desenvolvimento e a aprendizagem? Vamos, neste momento, discutir as inúmeras possibilidades que o brincar proporciona à criança a partir de diferentes referenciais teóricos, permitindo ao educador um maior embasamento a respeito do tema. Pense no desenvolvimento social. Como criar oportunidades lúdicas para a criança incrementar o seu repertório social, bem como desenvolver relações inter-pessoais? Quando a criança brinca de faz de conta, por exemplo, ela deve supor o que o outro pensa, tentar coordenar seu comportamento com o de seu parceiro, procurar regular seu comportamento de acordo com regras sociais e culturais.

Por fim, não podemos deixar de mencionar as situações que a criança revive enquanto brinca; por exemplo: situações que lhe causaram alegria, ansiedade, medo e raiva podem ser

revividas em forma de brincadeira o que favorece uma maior compreensão de seus conflitos e emoções. Diante destas informações, a brincadeira pode e deve ser privilegiada no contexto educacional, não apenas na Educação Infantil, mas no Ensino Fundamental também. A escola, atenta aos inúmeros benefícios que a brincadeira traz, bem como nas possibilidades que elas criam de se trabalhar diferentes conteúdos em forma lúdica, deve “lutar” sempre para que tais atividades sejam privilegiadas e bem aceitas pelas crianças e pelos adultos responsáveis. Vale lembrar que não são necessários espaços muito estruturados ou objetos complexos para que ocorra uma brincadeira. Espaços simples, com objetos fáceis de serem encontrados e manipulados podem se transformar em grandes aliados do educador. Pense um instante: o que as brincadeiras como esconde-esconde, pega-pega, passa-anel, bingo, boliche, morto – vivo, queimada, pular corda, corre cutia favorecem? Várias habilidades e conhecimentos, não são mesmo? Todas elas propiciam cooperação, estabelecimento e cumprimento de regras, aprendizagem de se colocar no lugar do outro etc. Poderíamos citar várias, desde aquelas que podem ser realizadas com bebês até aquelas que exigem certo nível de conhecimento. Alguns exemplos incluem: brincadeiras com móveis e fantoches (para a criança explorar), bonecas e carrinhos (para a criança dramatizar), blocos de construção (favorecendo a descoberta de conceitos como tamanho, forma, quantidade, relações espaciais, seriação, noção de espaço e causalidade, além da imaginação e criatividade), quebra-cabeça (para estimular o raciocínio, a concentração e o desenvolvimento psicomotor além da cooperação e socialização); brincadeiras na água e na areia (que permitem a exploração, o exercício motor e a socialização); brincadeiras tradicionais (como amarelinha, pião, pipa, as quais possibilitam a compreensão de elementos folclóricos e remetem a criança a determinados períodos históricos) e, por fim, as brincadeiras de faz de conta, que, como já discutidas anteriormente, favorecem a imaginação, imitação, possibilitam o desenvolvimento social, afetivo e os processos de raciocínio (Bomtempo, 1987; Kishimoto, 1997; Fundação Roberto Marinho, 1992; Oliveira et al, 1992; Oliveira, 200) Estas idéias servem para ilustrar alguns exemplos de brincadeiras que podem ser utilizadas na escola e o que elas proporcionam em termos de aprendizagem e desenvolvimento mostrando a importância de cada uma delas. Sugere-se que, a partir desta leitura, cada educador desenvolva e crie atividades adequadas aos seus alunos potencializando o desenvolvimento de cada um deles. De acordo com Brougère (1997), o brincar exige uma aprendizagem; sendo assim, o professor terá este papel fundamental de inserir a criança na brincadeira, criando espaços, oportunidades e interagindo com ela.

CAPÍTULO I

O JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo, desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. O jogo auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a criatividade, a interpretação, a tomada de decisão, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem obedecendo às regras, quando vivenciamos conflitos num jogo.

Segundo Piaget 1967, p.25 “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, os bebês, desde pequenos, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para vencer obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os discentes, ao contrário corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Usando o jogo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é fundamental para o indivíduo manifestar sua criatividade e usar o grande potencial de forma integral e não fragmentada.

A criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o discente encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

1.1 Brinquedos, brincadeira e jogo.

Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. O jogo possui regras; já o brinquedo é uma relação mais íntima com a criança, e a mesma varia sua utilização de acordo com suas hipóteses e maturidade.

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira.

O brinquedo é a oportunidade de envolvimento e mais desenvolvimento. Brincando, a criança, o bebê experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidade que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e de brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Vygotsky(1998,) afirma que:

“... No princípio da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estado precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo.”
VYGOTSKY(1998, p 122)

A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando, a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus companheiros.

A brincadeira é transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração a outra. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. Segundo Kishimoto(1994,p 20), o jogo não é inato, é uma aquisição social. Desta forma, o educador tem que estar atento para auxiliar a criança, ensinando-a a utilizar o brinquedo. Só depois ela estará apta para uma exploração livre.

Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas.

No primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada brincadeira. Não é um mero passatempo, pois ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de

socialização e descoberta do mundo. O jogo pode ser visto como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto.

Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.

No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto.

Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer. O jogo é, por excelência, integrador. Há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e na medida em que joga ela vai se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

1.2 A ludicidade, o jogo e a brincadeira.

Nessa primeira década do século XXI, a industrialização, tecnologia e a urbanização modificaram os costumes, a maneira de viver e até mesmo a estrutura familiar nos diferentes países, contribuindo para que as brincadeiras se transformassem e que muitas delas até desaparecessem.

Como ponto de partida o ato de brincar é uma forma prazerosa de aprender. Portanto, é este ato de liberdade que proporciona a construção do conhecimento, que é adquirido pela criação de relações e não por exposições a fatos e conceitos isolados. É através do brincar que a criança desenvolve seus aspectos cognitivos, emocionais e afetivos.

A ludicidade o jogo e a brincadeira são assuntos que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso

permitir um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento integral da criança.

Sabe-se que o brincar faz parte não só do Universo infantil da criança, mas do mundo adulto também. Quem não tem saudades e um pouco de inveja ao observar crianças brincando livremente, vendo a alegria, a espontaneidade com que executam a atividade lúdica? Nessas brincadeiras vê-se que o jogo é sério e prazeroso ao mesmo tempo. Os jogos e brincadeiras mudaram muito, desde o começo do século até os dias atuais, em todos os países, em qualquer cultura, em todos os contextos sociais mas o prazer de brincar – este não mudou.

Questiona-se: que brincadeiras podem se aplicar hoje nos projetos escolares de Educação Infantil, como formar sujeitos capazes de intervir na realidade de maneira crítica e criativa? Que brincadeiras afetam a criança de hoje? Como as crianças interagem com os objetos culturais que a elas são disponibilizadas? Como as crianças têm se apropriado das imagens e da linguagem dos meios de comunicação? Como e de que as crianças brincam hoje? Como tem sido as relações entre adultos e crianças? Como as instituições de Educação Infantil têm enfrentado as novas relações entre criança e a sociedade? Como colocar em prática uma proposta de Educação Infantil, através de jogos e brincadeiras em que as próprias crianças construam, desenvolvam e adquiram conhecimentos ao mesmo tempo? E os educadores? Poderão favorecer a construção de conhecimento se não forem desafiados a construírem o seu? As questões levantadas levam-nos a refletir a importância do lúdico das práticas educativas voltadas para a criança que provoquem a necessidade de re significar e de reorganizar os projetos de Educação Infantil de modo a estruturá-los de acordo com as novas diretrizes curriculares para a Educação Infantil.

O trabalho com o lúdico em alguns contextos educacionais:

- sociológico: a influência do contexto social no qual os grupos de crianças brincam;
- psicológico: o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos;
- antropológico: a maneira como o jogo reflete em cada sociedade, os costumes e a história das culturas;
- educacional: a contribuição do jogo para a educação e para a aprendizagem da criança.

Com a evolução dos tempos, percebe-se um novo sentido do lúdico: Nos primeiros anos de vida as crianças devem ter acesso aos jogos educativos, quando devem aprender brincando. Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social é específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo, tudo isso permite compreender melhor o cotidiano infantil, e é nesse cotidiano que se forma a sua auto - imagem e a do seu brincar.

Segundo Kishimoto:

“... a compreensão dos jogos dos tempos passados exige muitas vezes, o auxílio da visão antropológica, ela é imprescindível especialmente quando se deseja discriminar o jogo em diferentes culturas. Comportamentos considerados como lúdicos apareçam significados distintos em cada cultura. Se para as crianças européias a boneca significa um brinquedo, um objeto, suporte de brincadeira, para certas populações indígenas tem sentido de símbolo religioso.” (Kishimoto1993, p.08)

A brincadeira na perspectiva sócio-histórica e cultural é um tipo de atividade cuja base genética é comum à da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. Ao mesmo tempo é uma atividade específica da infância, considerando que, historicamente, esta foi ocupando um lugar diferenciado na sociedade.

Porém, alguns teóricos relacionam o lúdico ao jogo e estudam profundamente sua importância na educação.

Huizinga (1990) foi um dos teóricos que mais se aprofundou estudando o jogo em diferentes culturas e línguas. Estudou suas aplicações na língua grega, chinês, japonês, línguas hebraicas, latim, inglês, alemão, holandês, entre outras.

O mesmo teórico verificou a origem da palavra – em português, “jogo”, em francês “jeu”; em italiano “gioco”; em espanhol “juico”. Jogo advém de “jocus” (latim), cujo sentido abrangia apenas gracejar ou traçar.

Vejam os enfoques teóricos dados ao brincar por Santos (1999), dentre vários pontos de vista:

- Do ponto de vista Filosófico: o brincar é abordado como mecanismo para contrapor a racionalidade. A emoção deverá estar tão junto na ação humana quanto à razão.
- Do ponto de vista Sociológico: o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade.
- Do ponto de vista Antropológico: a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do contexto social e cultura.
- Do ponto de vista Psicológico: o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação e de seu comportamento.
- Do ponto de vista Pedagógico: o brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender.

A introdução à brincadeira ao cotidiano escolar infantil inicia-se com o educador alemão Froebel (1782-1852), que considerava as brincadeiras como primeiro recurso para aprendizagem, além de uma diversão e modo de criar representações do mundo concreto para entendê-lo. O educador elaborou canções e jogos para educar sensações, emoções e brinquedos pedagógicos enfatizando o valor da atividade manual, defendendo uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo, entendidos como a origem da atividade mental.

Fundou o jardim de infância destinado aos menores de oito anos e, sob influência o liberalismo e nacionalismo, defenderam uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo. Por dar ênfase a liberdade da criança, passou a ser visto como ameaça ao poder político alemão, levando o autoritarismo governamental da época a fechar os jardins de infância do país, por volta de 1851. Na mesma época, influenciada por Froebel, algumas experiências educacionais para as crianças pequenas foram realizadas no Brasil.

O século XX se caracteriza pelo estudo científico da criança integrada ao exame das condições de vida infantil em sua sociedade. Dentro dessa visão, a psicologia e a pedagogia criaram o movimento da escola nova, no qual se valorizou a atividade da criança em experimentar, pensar e julgar contraponto a recepção passiva dos conteúdos. Montessori, Vygotsky, Piaget, Freinet e outros, trouxeram para a Educação Infantil novos paradigmas e desafios, mudando o rumo do ensino Infantil.

Montessori, médica psiquiatra italiana (1879-1952), através do seu trabalho com crianças portadoras de deficiências mentais, propôs uma pedagogia científica da criança, baseada em estudos médicos, opondo-se a concepções materialistas, com interesse no desenvolvimento espiritualista. Ao contrário de Rousseau, que defendia a auto-educação, Montessori não valorizava a natureza como ambiente apropriado para o desenvolvimento infantil. Ao educador caberia a preparação do ambiente apropriado para o desenvolvimento infantil. Ele atuaria como um cenógrafo e uma figura de referência e proporcionaria a criança um contexto nos quais seus impulsos se transformariam em ações. Então, diminuiu tamanho do mobiliário e objetos domésticos cotidianos usados pela criança para brincar na casinha de boneca e também desenvolveu brinquedos e materiais didáticos para a criança explorar, trabalhar a coordenação motora, despertar os sentidos e a inteligência.

Novos protagonistas destacaram-se ainda metade do século XX. Celestin Freinet (1896-1966) foi um dos educadores que renovaram as práticas pedagógicas de seu tempo. Para ele, a educação deveria extrapolar a sala de aula e a integração da criança a vida social deveria ser valorizada. Atitudes manuais, jogos, desenho livre, a associação de atividade e prazer é eixo central da educação popular. Vygotsky (1989) afirma que, através do brincar, a criança é capaz de satisfazer as necessidades e estruturar-se na medida em que ocorrem transformações em sua consciência. Para o autor:

“(...) No brinquedo o pensamento está separado dos objetos a ação surge das idéias e não das coisas: um pedaço da madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas idéias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado.” (Vygotsky, 1989, p. 111).

Friedmann (1996) acredita que as transformações que o jogo sofre não devem ser negadas e sim trabalhadas. Segundo a autora, o caminho para trabalhar tais transformações está no “resgate do jogo” nos diferentes contextos sócio-culturais, envolvendo escola, família e comunidade.

O jogo é uma necessidade para a criança, pois é através dele que ela tem a oportunidade de se expressar, socializar e extravasar os seus mais íntimos desejos, sensações, sentimentos e emoções. Por isso, para adultos, além da utilização do jogo infantil como ferramenta para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, a sua observação surge como oportunidade de analisar as dimensões afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas do comportamento infantil e, ainda diagnosticar necessidades e interesses da criança.

Este caráter do lúdico na efetivação da aprendizagem só ocorrerá quando o educador e toda comunidade escolar passarem a valorizar o brincar, o jogo como elemento importante no processo de aprendizagem; quando reconhecerem as limitações do elemento competitivo no brinquedo; equilibrarem o brinquedo diretivo e espontâneo; observarem o brinquedo infantil para conhecerem melhor as crianças e para que possam avaliar até que ponto a atividade está oferecendo prazer à criança.

Estimular o uso de brinquedos que favorecem uma maior interação entre as crianças é um dos meios de promover a socialização entre as mesmas.

Muitas são as habilidades sociais reforçadas pelos jogos, brinquedos e brincadeiras, como a cooperação, comunicação eficaz, competição honesta, redução da agressividade. O brinquedo permite que as crianças progridam até atingirem um nível de autonomia maior do que as demais crianças que não tem esta prática.

A prática pedagógica deve partir de referenciais teóricos que contemplem o desenvolvimento pleno da criança no crescimento de suas habilidades para que, efetivamente, aproprie-se de conhecimentos básicos e que possam vir a construir outros saberes a partir desses. Esse é o projeto educativo que realmente traz significações ao ensino, pois visa primeiramente a aquisição e produção do saber, sem provocar violência tanto intelectual quanto afetiva, que inviabilizam toda a dinâmica do ambiente escolar.

O educador, ao participar com a criança da construção do conhecimento, deve considerar a um ser ativo, possuidor de vontades, perceber e identificar seus objetivos, a forma particular nas interações e brincadeiras com as outras crianças. É a partir dessas observações que se criam condições para a interação menos conflitante entre educador/aluno, tornando-se um tanto quanto prazerosa para ambos.

1.3 O Conceito do lúdico e sua importância na aprendizagem

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus", que quer dizer "jogo". Se achasse confinado à sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Descobrimos que o termo lúdico serve para qualificar uma ampla variedade de fenômenos, desde um jogo de ping pong, chegando às atividades de recreação ou mesmo de competição. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo.

Ao traduzir um vocábulo de uma língua para outra, deparamos com a diferença de concepção cultural. Na língua portuguesa, termos como "jogo", "brincadeira", "brinquedo" e "lúdico" são empregados de forma indistinta, o que também ocorre em outros idiomas como: francês "ludique"; alemão "spielerisch"; espanhol "lúdico"; italiano "ludico". Em inglês, o termo "play" identifica o brincar espontâneo que designa divertimento, liberdade; "game", jogo que supõe regras; e lúdico como "recreational", designando diversão.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência, a finalidade é essencialmente pedagógica.

Piaget, em suas experiências e estudos, nos deixou que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser; é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la às demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

É importante enfatizar que, para Vygotsky, toda a experiência que o discente vivencia com seu corpo, por meio dos jogos, o representa uma alavanca ao processo de desenvolvimento do mesmo. Através do jogo, o discente constrói o conhecimento, verbaliza, comunica-se com o docente que tem mais experiências, internaliza novos conhecimentos e, conseqüentemente, se desenvolve. Em conexão com o jogo ocorrem mudanças consideradas pelo teórico como as mais importantes no desenvolvimento de processos psíquicos da criança que preparam o caminho de transição para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

A grande importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, para Elkonin, reside no fato de que os processos psíquicos se elevam a uma escala superior, graças ao desenvolvimento de sua personalidade e sua consciência. Segundo o autor:

“... No jogo a criança toma consciência de si mesma, aprende a desejar e a subordinar a seu desejo seus impulsos afetivos passageiros, aprendem a atuar subordinando suas ações a um determinado modelo, a uma norma de comportamento. Assim, no jogo a submissão à necessidade não é imposto de fora, pois responde à própria iniciativa da criança como algo desejado. O jogo dessa maneira, por sua estrutura psicológica, é o protótipo da futura atividade séria. Da necessidade que o jogo faz desejada à necessidade que se torna plena consciência: este é o caminho que vai do jogo às formas superiores da atividade humana.” (ELKONIN, 1980, p. 100).

1.4 O lúdico como caminho do processo de aprendizagem na Educação Infantil

Em primeiro lugar para conseguir praticar de forma efetiva o processo de ensino aprendizagem, é preciso conhecer bem o educando, isto é, observá-lo antes, durante e após a realização de alguma atividade.

Desse ponto de vista podemos observar através do jogo, o comportamento infantil. Ao conhecer os estudos de Friedmann (1996, p.70), revelam que a vivência do jogo espontâneo pela a criança, propicia uma análise na qual se destacam as observações específicas pois, a partir de roteiro proposto, o discente tem elementos para realizar um exame global do jogo analisado, em que predominam elementos como atividades cognitivas, evidências de comportamento social, afetividade, aspectos psicomotores e linguagem.

Quando o docente observa os movimentos, socialização, interpretação da criança, suas preferências interesses e entusiasmo, ela estará expressando sua personalidade real, que é um dos melhores elementos para um estudo completo. Os dados obtidos a partir da análise do jogo espontâneo permitem definir, através de uma escolha criteriosa, os jogos mais apropriados a cada grupo.

1.5 As brincadeiras e jogos na Educação Infantil

Com brincadeiras e jogos o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula. Nós, educadores temos que ser multifuncionais, ou seja, não apenas educadores, mas filósofos, sociólogos, psicólogos, psicopedagogos, recreacionistas amigos e muito mais, para que possamos desenvolver as habilidades e a confiança necessária em nossos educandos.

Acredito que as brincadeiras devem acompanhar a criança da Educação Infantil, pois nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação, pois como ser bio-psico-social-cultural dá os passos definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social que pertence.

Sabemos que a criança ao ingressar na escola, traz toda a bagagem construída em suas experiências. Estas são construídas através de brincadeiras e vivências realizadas em casa. É de suma importância que os educadores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica.

A criação de espaços e tempos para os jogos e brincadeiras é uma das tarefas mais importantes do educador, principalmente na escola de Educação Infantil. Cabe-nos organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de brincadeiras, de forma, por exemplo, que as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aquelas que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos, ou seja, observando e respeitando as diferenças de cada um.

Nos tempos atuais, as propostas de Educação Infantil dividem-se entre as que reproduzem a escola elementar com ênfase na alfabetização e números (escolarização) e as que introduzem a

brincadeira valorizando a socialização e a re-criação de experiências. No Brasil grande parte dos sistemas pré-escolares, tende para o ensino de letras e números excluindo elementos folclóricos da cultura brasileira como conteúdos de seu projeto pedagógico.

Relembrando que brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem. A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio.

O aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é questão de consenso a importância do lúdico. Dentre as contribuições mais importantes destes estudos, segundo Negrine (1994, p. 41), podemos destacar: “As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a formação do auto conceito positivo;”

- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a mesma se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

- O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;

- Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

1.6 O Papel do Educador na Educação Lúdica

Para se ter dentro de escolas infantis o desenvolvimento de atividades lúdicas educativas, é de suma importância garantir a formação do educador e condições de atuação. Somente assim será possível o resgate do espaço de brincar da criança no dia-a-dia da escola.

O educador precisa estar atento à idade e às capacidades de seus educandos para selecionar e deixar à disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam pelo material de que são feitos. Lembrando sempre da importância de respeitar e propiciar elementos que favoreçam a criatividade das crianças.

Uma observação atenta pode indicar o educador que sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida, introduzindo novos personagens ou novas situações que tornem o jogo mais rico e interessante para as crianças, aumentando suas possibilidades de aprendizagem.

“... A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder - alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si de do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor.” (ALMEIDA, 1987, p.195)

A decisão de se permitir envolver no mundo mágico infantil seria o primeiro passo que o docente deveria dar. Explorar o universo infantil exige do educador conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser parceiro da criança neste processo. Nós educadores podemos através das experiências lúdicas infantis obtermos informações importantes no brincar espontâneo ou no brincar orientado.

A aplicação de jogos, brincadeiras e brinquedos em diferentes situações educacionais podem ser um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas.

No brincar espontâneo podemos registrar as ações lúdicas a partir da observação, registro, análise e tratamento. Com isso, podemos criar para cada ação lúdica um banco de dados sobre o mesmo, subsidiando de forma mais eficiente e científica os resultados das ações. É possível também fazer o mapeamento da criança em sua trajetória lúdica durante sua vivência dentro de um jogo ou de uma brincadeira, buscando dessa forma entender e compreender melhor suas ações e fazer intervenções e diagnósticos mais seguros ajudando o indivíduo ou o coletivo.

Com isso podemos definir, a partir de uma escolha criteriosa, as ações lúdicas mais adequadas para cada criança envolvida, respeitando assim o princípio básico de individualidade de cada ser humano.

Já no brincar dirigido podem-se propor desafios a partir da escolha de jogos, brinquedos ou brincadeiras, determinadas por um adulto ou responsável. Estes jogos orientados podem ser feitos com propósitos claros de promover o acesso a aprendizagens de conhecimentos específicos como: matemáticos, linguísticos, científicos, históricos, físicos, estéticos, culturais, naturais, morais etc. E outro propósito é ajudar no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, motriz, linguístico e na construção da moralidade (nos valores).

O educador tem como papel ser um facilitador das brincadeiras, sendo necessário mesclarem momentos onde orienta e dirige o processo, com outros momentos onde as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras.

“... Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida”. (Kami, 1991, 125).

1.7 O brincar e a escola

Apesar do grande valor das brinquedotecas, Cunha (1994 p18) afirma que se a escola permitisse à criança desenvolver a livre brincadeira não seria necessária a criação de brinquedotecas.

Todavia, devido ao crescimento populacional, a escola foi obrigada a adaptar-se à massificação, tornando-se cada vez mais racionalista e estruturada.

Conforme Huizinga (1971 p.169), “... A palavra “escola” tem por trás dela uma história curiosa. Originalmente significava “ ócio” , adquirindo depois o sentido exato oposto de trabalho e

preparação sistemática, à medida que a civilização foi restringindo cada vez mais a liberdade que os jovens tinham de dispor de seu tempo, e levando extrato cada vez mais amplo de jovens para uma vida cotidiana de rigorosa aplicação, da infância em diante ...” .

“... O “ócio”, na antigüidade, era o tempo em que as pessoas se dedicavam a poesia, música, dança e teatro. Atualmente se investe pouco nesta área e, “... em uma sociedade que pratica a admiração por Superman, a educação por meio da arte tem andanças de Quixote ...” (Carcelen et alii, 1992, p.39).

Para Barbato (1995, p.30), parece ter sido na Grécia antiga que o jogo foi mais valorizado e sistematizado pela escola. Entretanto, com o Concílio de Trento (1543), a Igreja Católica condenou as atividades prazerosas, contribuindo para que o jogo fosse abolido dos espaços públicos e privado. Dessa forma, a autora esclarece que:

“Na sociedade contemporânea, só possuem valor as atividades que geram lucro... Como o jogo não é produtivo, do ponto de vista do capital, ele passou a ser considerado um simples passatempo, atividade que se opõe ao trabalho. Isso fez com que ele fosse desprezado também na escola, onde o trabalho, para a criança, nada mais é do que o estudo ...” .Kishimoto (1994,p.15) demonstrou, em suas pesquisas, que os primeiros estudos referentes ao jogo educativo surgiram em Roma e na Grécia. Segundo esta autora, “ (...) povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar as pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma ...” . Contudo, tais jogos não são aproveitados ainda como recurso para o ensino da leitura e do cálculo. Já entre os romanos era muito utilizados para a formação de soldados. Com o advento do cristianismo, os jogos passaram a ser considerados “delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez”, sendo proibidos em todos os lugares. Com o Renascimento, o jogo deixou de ser diversão e passou a se considerado tendência natural do ser humano. Em função disso, ele foi introduzido nas escolas por Froebel, que foi considerado o pai da construção, como já foi registrado, fazendo do jogo um recurso auxiliar do ensino. Assim, eles se tornaram populares após a nova concepção de criança, “distinta do adulto” .

Foi com o movimento da escola nova, conforme Kishimoto (1993), por meio de educadores como Froebel, Dewey, Montessori, Decroly e Claparède, que a importância dos jogos passou a ser divulgada nas escolas. Kishimoto afirma que, para Froebel, o ser humano aprendia em contato com a natureza, manipulando diferentes objetos. Froebel explorava as diferentes características da bola,

do cilindro e de outras formas geométricas; entretanto, ele as distinguia do jogo livre. Ele percebeu também que as brincadeiras interativas com as mães proporcionavam a fala das crianças e outras construções, e que estas precisam ser ensinadas a brincar. Kischimoto (1993, p.111-112) afirma que Dewey “estimulou a adoção de jogo livre como forma de atender necessidades e interesses da criança” Montessori, apesar de ter-se manifestado dizendo que o brincar não levava a muita coisa, permitiu “... à criança o direito de escolher os materiais para o trabalho escolar”. Decroly, por sua vez, criou “... um método de ensino globalizado, com a finalidade de evitar a fragmentação do ensino e atender ao interesse da criança ... denominado centro de interesse”. Claparède, conforme a autora, também reconhecia a natureza livre do jogo.

Foi esse movimento da Escola Nova que influenciou a Educação Física, estimulando a perspectiva do jogo enquanto recreação. Entretanto, esta acepção diverge da dos filósofos gregos, de uma recreação descompromissada. Esta passa a ter o sentido de atividade orientada na busca de objetivos ligados ao aspecto físico, cognitivo e social. Na maioria das vezes, entram na categoria de jogos recreativos os pertencentes ao folclore infantil, com predomínio da atividade motora (Kishimoto1993). Piaget, em seu livro *Para onde vai a educação?* (1978, p.13), afirma que: “... para reajustar (...) as formações escolares às exigências da sociedade, será preciso proceder a uma revisão dos métodos e do espírito de todo o ensino”. Há, segundo o autor necessidade de refletir sobre várias questões,

*“ (...) a do papel do ensino pré-escolar (4-6 anos), a do significado real dos métodos ativos (de que todos falam e que bem poucos educadores aplicam realmente de forma eficaz), a da utilização desconhecimentos psicológicos adquiridos acerca do desenvolvimento da criança (...) e a do caráter interdisciplinar necessário das iniciações, e isso em todos os níveis, em oposição ao fracionamento que ainda vigora ...” .
(PIAGET1978,p.13)*

No livro *Psicologia e Pedagogia*, Piaget (1975) defende a idéia de que cabe ao ensino pré-escolar favorecer a inteligência da criança e para isso, a escola precisa respeitar e explorar as suas atividades espontâneas, oferecendo-lhe materiais adequados para as manipulações sensório-motoras, levando-a à aquisição das noções numéricas e das formas. No que diz respeito aos métodos ativos, o autor refere-se a eles como sendo uma combinação de trabalho individual e com

equipe, a uma educação da auto-disciplina e do esforço voluntário, ou seja, sem imposição dos adultos. Defende ainda a idéia de que: “

(...) “A inteligência prática é um dos dados psicológicos essenciais sobre os quais repousa a educação ativa” (1975, p.166).

Quanto ao conhecimento psicológico acerca do desenvolvimento da criança, Piaget (1975, p.104), esclarece que “quanto mais se apela para as atividades espontâneas das crianças, mais isto supõe uma iniciação psicológica.” Isto implica que o educador estude e participe de pesquisas, ultrapassando, assim, o papel de mero transmissor. Piaget (1975) utiliza o termo interdisciplinaridade quando a solução de um determinado problema é buscada recorrendo-se a diversas disciplinas, havendo reciprocidade nos intercâmbios, capaz de gerar enriquecimento mútuo: “a interdisciplinaridade consiste em criar um objeto novo que não pertença a ninguém”(Barthes, 1988. p.99). As quatro questões acima citadas por Piaget (papel do ensino, significado dos métodos ativos, conhecimentos psicológicos adquiridos pelo professor acerca do desenvolvimento da criança e caráter interdisciplinar) referem-se todas, basicamente, à formação do educador, e, como diz o autor, constituem-se na ‘ questão-chave’ para a solução dos problemas da educação. Isso conseqüentemente leva à transformação da proposta curricular pré-escolar. Alves (1983), referindo-se aos currículos, faz a seguinte afirmação:

*“... gostaria (...) que os (...) currículos fossem parecidos com a ‘ banda’ , que faz todo mundo marchar, sem mandar, simplesmente para falar as coisas do amor(...) que ensinassem física com as estrelas, pipas, os piões e as bolinhas de gude, a química com a culinária, a biologia com as hortas e os aquários, política com o jogo de xadrez, que houvesse a história cômica dos heróis, as crônicas dos erros dos cientistas, e que o prazer e suas técnicas fossem objeto de muita meditação e experimentação ...” .
(ALVES 1983,p.4)*

Um currículo como o citado por Alves implica destruir o velho para construir o novo. Para isso, é necessário que as pessoas ligadas à educação sejam transformadas. Como argumenta Sá (1993), “os professores precisam fazer o que fez” “Alice nos País das Maravilhas” , quando, ao tomar a poção mágica, tornou-se pequena para poder se relacionar com outras criaturas, a fim de ser entendida e atendida.

Alice, como mostra a autora, ao ficar pequena não perdeu sua identidade e nem os conhecimentos acumulados. Isso pode acontecer com o educador, mas, conforme Sá, ele precisa romper com os pré-conceitos e as ideologias impostas, precisa destruir e (re) construir junto com o outro, pensando, planejando, voltando atrás, falando sobre o que viu e aprendeu. “... É um caminho em espiral, que avança e retrocede...” (p.17). Sá afirma ainda que é necessário um diálogo constante entre diferentes campos de conhecimentos a fim de que se possa oferecer o chão para que a caminhada aconteça. Para aqueles que buscam o novo, a caminhada pode ser solitária e “perigosa”. Mas conforme Alves (1995), vale a pena! Para o autor, as pessoas vivem como a “Toupeira”, dentro de túneis, enxergando somente o que estão acostumadas, sendo cegas para as coisas novas, diferentes, nunca vistas, mesmo que elas estejam bem embaixo do nariz. Contudo, o autor defende que é fácil sair de túneis que existem por fora. O difícil é sair de túneis que existem por dentro, porque ninguém os vê.

Além disso, precisamos ter muita segurança sobre o que fazemos para resistirmos às pressões externas, principalmente às dos pais. É fundamental que se entenda que o brincar é uma forma prazerosa de aprender e ensinar.

1.8 Os diferentes tempos e espaços da infância

Se voltássemos um pouco no tempo, não mais do que há quarenta anos e nos debruçássemos a observar a infância, identificaríamos dois momentos bastante distintos, para as crianças que freqüentavam a escola: um tempo para ir às aulas e depois, ao terminar as tarefas, outro tempo disponível para brincar.

Brincava-se de muitas coisas, de Mocinho e Bandido, de Queimada, de Alerta, de Mãe da Rua, de Rei da Calçada, de Barra Manteiga e de outras tantas brincadeiras, sendo as ruas e as praças, espaços de vivências corporais lúdicas e imaginativas.

Os quintais, também se tornavam espaços para as brincadeiras, em geral, de Casinha ou outros jogos, que exigiam a construção de cenários requintados. Por vezes, as crianças passavam mais tempo construindo a brincadeira do que brincando propriamente. Para tanto, solicitavam aos adultos ou jovens, mais experientes, para lhes ensinar a constituir os detalhes ou a lhes emprestar objetos que pudessem ser utilizados: toalhinhas, para enfeitar a pequena casa, “comidinhas” para colocar nas “panelinhas” ou palitos de sorvete que, depois de lavados, serviam de “cerquinhas” para a pequena fazenda.

Os companheiros eram os vizinhos e podia-se contar com certo número de crianças para participar das brincadeiras e em tempos de férias, ainda se agregavam primos e outros amigos advindos de locais mais distantes. Ao anoitecer, depois do jantar, os adultos colocavam suas cadeiras na calçada e, conversando, observavam as crianças, por vezes lhes contando histórias, por outras, lhes ensinando a brincar.

É fato, que nem todas as infâncias eram assim. Existiam crianças que moravam em prédios, outras que moravam no meio rural, outras, ainda, que em condições econômicas e sociais precárias, talvez nem tivessem tempo para brincar, pois sabemos que as condições locais, sociais, econômicas ou culturais, influenciam os modos de agir de cada grupo. No entanto, o que queremos ressaltar, é que as possibilidades para a troca de experiências entre adultos e crianças e também, entre as próprias crianças foram se modificando através dos tempos.

Experiências de outras infâncias, “causos” acontecidos, partilha de vivências e conhecimentos, assim as crianças cresciam, em relação com os seus pares e com pessoas mais experientes, “mediadores” que permitiam “a apropriação da cultura” daquele grupo e “o desenvolvimento possível das máximas qualidades humanas”. (MELLO, 2007, p. 92)

Deste modo, aprendiam-se brincadeiras e formas de compreendê-las, porque a “brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem”.(BROUGÈRE, 1995, p. 98)

O grupo social do qual fizemos parte, o lugar onde brincamos também são nossos lugares sociais de referência, onde fomos sujeitos de nossa história, mas constituídos pelas relações e pelos modos de ser daqueles que ali se relacionavam. Constituímos-nos, dentre outras tantas relações, brincando.

Nas brincadeiras entre crianças eram vivenciadas situações diversas, diferentes modos de ser, diferentes pontos de vista e outras tantas negociações, para que, muitas vezes, o jogo pudesse acontecer. Quem ficaria com a bola? O outro time? Qual lado do campo? Quem era o Rei? Queimou ou não queimou? Tantas situações permitiam, em conjunto, que diferentes opiniões convergissem em um objetivo comum: jogar e, para tanto, era necessário aceitar as regras. Usava até um combinado entre o grupo que quando aparecia uma criança de idade menor chamávamos de “carta branca”, pois essa participava sendo respeitada na sua intenção de brincar: o grupo a deixava agir conforme conseguisse.

Assim, negociando entre os pares, entendíamos a nós mesmos e aos outros e gradativamente, identificávamos o modo de ser daquele grupo, seus valores, percebendo o nosso papel social. Aprendíamos formas de brincar com nossos companheiros, ensinávamos a eles, outros tantos modos, vivendo o compartilhar de experiências, fazendo-nos cada vez mais humanos, pois, é o outro que me constitui sujeito, quem me mostra quem sou – é na relação com o diferente de mim que vou alicerçando ou desconstruindo hipóteses, modelos. “A possibilidade de experimentar sentimentos fortes e contraditórios coloca-me em múltiplos papéis, de exercitar o poder, dizer o indizível, viver o inimaginável – enfim, na interação com o outro, a brincadeira alarga as fronteiras entre a fantasia e a realidade colaborando significativamente na construção da identidade das crianças.” (LEITE, 2002, p. 67)

No entanto, com o passar dos anos, observamos, que tais condições se modificaram. O que verificamos na atualidade é que, especialmente nos grandes centros, as ruas e as praças, antigos espaços de convivência entre as crianças, nem sempre podem ser frequentados, pois pela violência, pelo perigo que representa deixá-las brincar sem a supervisão dos adultos, pelo ritmo acelerado dos carros, não permitem que elas brinquem à vontade, não importando a classe social a que pertençam.

Enquanto adultos, estamos sempre preocupados em preparar as crianças para o futuro e se possível, de sucesso. Nesse sentido, o tempo que seria utilizado para brincadeiras é utilizado para adquirir uma competência maior para o enfrentamento e a conquista de um futuro promissor, diga-se aqui que, o maior enfoque é relativo ao aspecto profissional. Deste modo, nos momentos em que as crianças não estão frequentando a escola, buscam se oferecer a elas, aulas de esporte, línguas, informática, artes e qualquer outra que sirva para completar sua formação.

“...na vida real das crianças das classes média e alta, o dia é preenchido com aulas de inglês, natação, música, judô, balé, etc., fazendo com que a infância – esse período de vida em que o ser humano não precisa ainda produzir sua sobrevivência – se faça um tempo útil de preparação para a vida.” (MELLO, 2007, p. 85)

“Isto no caso de crianças de melhor condição socioeconômica, pois às mais pobres é impingido o trabalho produtivo, introduzindo-as, precocemente, no mercado, sendo “usurpados o direito de brincar ou de transformar em lúdica a sua relação com o trabalho”. (LEITE, 2002, p. 72)

Não fosse somente a consequência que tal situação produz na vida atual da criança, ainda acarretam prejuízos na constituição de sua vida futura, pois: As famílias, submetidas às mais duras condições de vida, ao buscarem em estratégias como o trabalho das crianças a mitigação dos seus

males, por um lado aprofundam a miséria em que vivem e, por outro, garantem a base para a reprodução do mesmo quadro.(CAMPOS, 2000, p. 122)

A conjunção destes fatores: a restrição do espaço para a brincadeira, em decorrência do aumento da violência e da insegurança da população, especialmente nos grandes centros; a diminuição do tempo, em função da preocupação exacerbada com a preparação do futuro ou a inserção precoce no mercado de trabalho; a diminuição da possibilidade da ação social infantil, que possui na brincadeira grande favorecimento; constituem-se e se determinam enquanto fatos inerentes à sociedade contemporânea, imposta pela organização social vigente e contribuem na transformação das condições de vivência das brincadeiras infantis em atividades coletivas, pois “cada sociedade determina um espaço social e cultural onde o jogo pode existir legitimamente e tomar sentido.” (BROUGÈRE, 1998, p. 49)

Nesse sentido, é importante que levemos em conta a infância da atualidade, sua característica neste e no momento histórico, não imputando às crianças a meninice que tivemos ou a que, por outro lado, desejaríamos ter, ou seja, considerar a infância atual e a forma, suas necessidades e características e a sua forma de brincar.

Deste modo, concordamos com a proposta de Machado (1998) de assegurar à criança a possibilidade de viver o momento presente em toda a sua integralidade, com tudo aquilo que a constitui e que é necessário ao seu desenvolvimento, pois é nesta fase que a criança é inserida, gradativamente, no processo cultural humano: A infância é o tempo em que à criança deve se introduzir na riqueza da cultura humana histórica e socialmente criada, reproduzindo para si qualidades especificamente humanas. Isso se permite às novas subir nos ombros das gerações anteriores para superá-las no caminho do desenvolvimento tecnológico, científico e do progresso social. (MELLO, 2007, p. 90)

Brincar tem importância fundamental no sentido de nos fazer humanos, pois a brincadeira permite a elaboração da realidade e a apropriação da experiência social do grupo em que vive a criança, favorece a sua comunicação com outras crianças formando hábitos sociais em direção a ações e objetivos comuns, percebendo nosso papel no grupo e desenvolvendo a capacidade de auto-organização. (MELLO, 2007, p. 90)

Considerando a relevância, que o brincar tem para a criança e para a apropriação de suas qualidades humanas é nossa responsabilidade, enquanto adultos e enquanto sociedade, a organização de tempos e espaços para a brincadeira, pois se não o fizermos, a criança não o fará

sozinha e possuindo a brincadeira tal potencial educativo, ela não pode estar ausente dos espaços educacionais e em especial, da Educação Infantil. A escola precisa agir!

Brincar é uma ação predominante na infância e deste modo, encontra-se incluída nas preocupações dos autores que abordam a Educação Infantil, nos documentos oficiais relativos a esta fase de escolaridade, assim como nos espaços escolares propriamente ditos.

No entanto, apesar de ser relevado nos escritos e nos discursos daqueles que compõem o amplo contexto da Educação Infantil, nem sempre encontraremos a mesma relevância no cotidiano pedagógico das instituições responsáveis pela educação da infância. Assim, objetivando um melhor entendimento deste processo, faremos um breve percurso histórico.

A Educação Infantil eminentemente urbana e típica das sociedades industriais a pré – escola tem uma história relativamente recente, se bem que bastante curiosa pelo fato de não haver nascido com fins educativos, mas sim marcadamente assistenciais.

A primeira revolução industrial, que tantas crueldades cometeu contra o trabalhador, escravizando-o à máquina de maneira impiedosa e desumana, não poupou as crianças que, sendo mão de obra mais barata que a dos adultos, foram utilizadas maciçamente nas fábricas e nas minas de carvão. Desde a mais tenra idade tinham de tocar os teares das tecelagens ou empurrar as vagonetas na profundidade das galerias de mineração. Trabalhavam de doze a dezesseis horas por dia, nas condições mais anti-higiênicas que se possam imaginar e não raro sob a pancadaria dos feitores, para que não dormissem, nem cedessem à distração.

Uma das primeiras iniciativas para afastar as crianças pobres desse sistema de servidão e dar-lhes atendimento humanitário em instituições apropriadas foi feita por Robert Owens, em New Lanark, onde o utopismo socialista desse empresário fez instalar-se um modelo de micro sociedade planejada. O fracasso da experiência não impediu que suas idéias sobre a assistência que se devia dar a infância desamparada tivessem em James Buchanam seu mais íntimo colaborador, um entusiasta continuador.

Em Londres, Buchanam reuniu seguidores, sobretudo entre damas da sociedade inglesa, e deu origem a uma série de estabelecimentos de educação infantil, podendo, sem exagero, ser-lhe atribuído o título de pioneiro da pré-escola naquele país. Eram escolas sui generis, destinadas as

crianças órfãs e desamparadas, de preferência filhas de pais trabalhadores e cujo programa tinha mais de assistencialismo do que pedagogia.

Na França, onde também houve, principalmente após terríveis revelações do Relatório Villermé (1840), um repentino interesse pela infância abandonada, criaram-se numerosas instituições, conhecidas como “salles d’ asile”, mantidas por damas da sociedade.

A evolução da Educação Infantil iniciou devido a uma nova etapa de construção de concepções sobre a criança. Na Europa, com o crescimento da urbanização e a transformação da família, a obrigatoriedade do ensino foi tida como de extrema importância para o desenvolvimento social.

A criança começou a ser o centro de interesse educativo dos adultos, mas não acontecia o mesmo com as crianças de baixa renda, para estas era proposto apenas o aprendizado técnico e piedade.

Essa visão influenciou no trabalho dos pioneiros da educação pré – escolar, como Pestalozzi, Decroly, Froebel e Montessori onde buscavam conciliar o suprimento de carinho, afeto a atividades em prol do seu desenvolvimento, vale salientar que tinham enfoques diferentes, mas concordavam que a criança possuía características e necessidades diferentes dos adultos.

Apesar desta visão não se detecta um caráter institucional específico nas escolas pré – escolares Froebel contemporizou as idéias de Pestalozzi e orientava as atividades explorando a espontaneidade por meio do jogo. Não podemos negar a resistência dos pais e professores frente a essa nova concepção que a tarefa dos jardins de infância e jardineiras viu modificada e ou impedida em nome a outras metodologias um tanto mecanicistas.

No século XX, a Escola Nova impulsiona a Educação Infantil, vive-se um clima de renovação, de sensibilidade abrem - se novas perspectivas.

Maria Montessori, médica psiquiatra estabeleceu uma metodologia de ensino com base nos estudos dos médicos Itard e Ségun, que haviam proposto o uso de materiais apropriados como recursos educacionais gerada pela relação intrínseca entre a teoria e prática.

Decroly teve repercussão direta sobre os métodos de aprendizagem nos primeiros níveis, enfatizando os aspectos da língua escrita, sua pedagogia baseia - se nos centros de interesse, como resposta aos interesses da criança em plena transformação.

A pré-escola assumiu papel de jardins de infância, sob a inspiração de Froebel que fez funcionar o seu primeiro Kindergarten em Blankenburg. Preocupado com o potencial educável das crianças abaixo da idade escolar, o pedagogo alemão desenvolveu uma teoria, em muitos aspectos ainda bastante atuais, sobre o modo de encarar e conduzir a educação da infância tinha como pensamento fundamental do kindergarten ajudar a criança a expressar-se e por esse modo a desenvolver-se, valorizando a linguagem, canto e gesto.

A diferença do surgimento da pré-escola na Inglaterra, França e Alemanha estão em que nos dois primeiros países, as motivações foram essencialmente filantrópicas, tendo chegado a condição de instituição escolar muito tempo depois, ao passo que, na Alemanha, com Froebel já surgiu com parâmetros pedagógicos.

Educar atualmente na Educação Infantil é mais que uma etapa obrigatória de educação no país, é acima de tudo, uma tomada de consciência sobre o cidadão que queremos para compor a nossa sociedade do futuro, segundo Edgar Faure, “a educação infantil é um requisito prévio essencial de toda política educativa e cultura”.

Nessa sociedade que passa por evolução rápida, não podemos deixar de dar a contribuição a Educação Infantil em relação à criança, é preciso que ela dê vazão a sua fantasia, a seus sonhos, pois sem isso estará limitada ao mundo da razão, desempenhando rotinas, resolvendo problemas e executando ordens, tendo sua expressão e criatividade limitada. A criança, sem fantasia do brincar jamais terá o encanto, o mistério e a ousadia dos sonhadores, que só a emoção proporciona. A expressão lúdica tem a capacidade de unir razão e emoção, conhecimento e sonho, formando um ser humano mais complexo e pleno.

1.9 As tendências que influenciaram na história da Educação Infantil.

Conceituar as tendências da Educação Infantil é antes de tudo, conceituar a prática pedagógica como uma prática social orientada por objetivos, finalidades e conhecimentos, inserida no contexto da prática social.

A prática pedagógica é uma dimensão da prática social que pressupõe a relação teoria e prática, e é essencialmente nosso dever, como educadores, a busca necessária das condições à sua realização.

O lado teórico é representado por um conjunto de idéias constituído pelas teorias pedagógicas, sistematizado a partir da prática realizada dentro das condições concretas de vida e de trabalho. A finalidade da teoria pedagógica é elaborar ou transformar idealmente e não realmente, a matéria-prima.

O lado objetivo da prática é constituído pelo conjunto de meios, o modo pelo quais as teorias pedagógicas são colocadas em ação pelo professor. O que distingue da teoria é o caráter real, objetivo, da matéria-prima sobre a qual ele atua dos meios ou instrumentos com que se exerce a ação, e de seu resultado ou produto. Sua finalidade é a transformação real, objetiva, de modo natural ou social, satisfazer determinada necessidade humana.

- *Tendência Romântica*: A pré-escola é um jardim, as crianças são as flores ou sementes, a professora é a jardineira. A educação deve favorecer o desenvolvimento natural.

Nasce no século XVIII, num contexto em que os princípios do liberalismo, no plano filosófico, as profundas modificações na organização da sociedade, no plano social, e ainda, as progressivas descobertas na área do desenvolvimento infantil geram intensos questionamentos à chamada escola tradicional, no plano educacional.

Tais questionamentos lançam os fundamentos da escola nova, movimento que irá se aprofundar nos séculos XIX e XX. Como os princípios básicos, destacavam-se: a valorização dos interesses e necessidades da criança; a defesa da idéia do desenvolvimento natural; a ênfase no caráter lúdico das atividades infantil; a crítica à escola tradicional, porque os objetivos desta estão calcados na aquisição de conteúdos; e a conseqüente prioridade dada pelos escolanovistas ao processo de aprendizagem.

O currículo que deriva de tais procedimentos tem sempre como centro as atividades. Desde a sua origem, na Europa, com Froebel e os primeiros jardins de infância, passando por Decroly e sua proposta de renovação do ensino e organização das atividades escolares em “centros de interesses”, até Montessori e sua preocupação com uma “pedagogia científica” e um “método pedagógico”

capazes de orientar eficientemente a ação escolar, o fundamental para a Escola Nova é a atividade e o seu caráter de jogo.

No Brasil, essa concepção da pré-escola como um “jardim de infância” foi inaugurado com o movimento da Escola Nova nas décadas de 20 e 30 deste século, sendo até hoje muito difundida, seja na rede pública, seja na particular. Apesar de reconhecer a grande contribuição dada pelos educadores que defendia essa tendência, é preciso entender seus limites, em especial por não levarem em consideração a heterogeneidade social e o papel político que a pré-escola desempenha no contexto mais amplo da educação e da sociedade brasileira.

- *Tendência cognitiva*: A criança é sujeito que pensa e a pré-escola o lugar de tornar as crianças inteligentes. A educação deve favorecer o desenvolvimento cognitivo.

Essa tendência tem em Jean Piaget e seus discípulos, a mais importante de suas fontes inspiradoras. Como epistemólogo, Piaget (1896-1980) investiga o processo de construção do conhecimento e realiza, ao longo de sua vida, inúmeras pesquisas sobre o desenvolvimento psicogenético. Piaget utiliza nas suas investigações, o “método clínico” que permite o conhecimento de como a criança pensa e de como constrói as noções sobre o mundo físico e social.

Os pressupostos básicos da teoria de Piaget são o interacionismo, a idéia de construtivismo seqüencial e os fatores que segundo ele, interferem no desenvolvimento.

Com base em tais pressupostos, a educação na visão piagetiana deve possibilitar à criança o desenvolvimento amplo e dinâmico durante todos os seus estágios. A escola deve, assim, levar em consideração os esquemas de assimilação da criança, favorecendo a realização de atividades desafiadoras que provoquem desequilíbrio “conflitos cognitivos” e reequilibrações sucessivas, promovendo a descoberta e a construção do conhecimento. Nessa construção, as concepções infantis combinam-se às informações provenientes do meio, na medida em que o conhecimento não é concebido apenas como espontaneamente descoberto pela criança, nem como transmitido mecanicamente pelo meio exterior ou pelo adulto, mas como resultado dessa interação onde o sujeito é sempre ativo.

Assim, os principais objetivos da educação consistem na formação de homens “criativos, inventivos e descobridores”, na formação de pessoas críticas e ativas e, fundamentalmente, na

construção da autonomia. A interdisciplinaridade é considerada central, ao contrário da fragmentação dos conteúdos existente nos currículos da pedagogia tradicional e racionalista.

Há, no entanto, alguns princípios básicos que, em geral, orientam a prática pedagógica de uma pré-escola fundamentada na teoria de Piaget, a saber:

- 1) Tudo começa pela ação. As crianças conhecem os objetos explorando-os.
- 2) Toda atividade na Educação Infantil deve ser representada, permitindo que a criança manifeste seu simbolismo.
- 3) Desenvolvimento da criança acontece no contato e na interação com outras crianças. A Educação Infantil deve sempre promover a realização de atividades em grupo.
- 4) A organização é adquirida através da atividade e não ao contrário. É fazendo a atividade que a criança se organiza.
- 5) O professor é desafiador da criança, ele cria “dificuldades” e “problemas”.
- 6) Na Educação Infantil é essencial haver um clima de expectativas positivas em relação às crianças.
- 7) No currículo da Educação Infantil informado pela teoria de Piaget as diferentes áreas do conhecimento são integradas.

No Brasil os trabalhos de Piaget foram difundidos principalmente na década de 70. Várias foram às propostas curriculares implementadas pelos sistemas públicos de ensino. Vários desses projetos e muitos outros inspirados na teoria de Piaget, contêm pressupostos teóricos e orientações metodológicas bastante diversificadas, refletindo diferentes posturas políticas e concepções educacionais.

• Tendência Crítica: A Educação Infantil é lugar de trabalho, a criança e o professor são cidadãos, sujeitos ativos, cooperativos e responsáveis. A educação deve favorecer a transformação do contexto social.

A discussão sobre a possibilidade de uma Educação Infantil crítica é muito recente no Brasil. Uma das propostas pedagógicas que mais tem trazido contribuições dessa discussão é a de

Celestin Freinet (1896-1966). Influenciado por Rousseau, Pestalozzi, Ferrire, crítico da escola tradicional e das escolas novas, Freinet foi o criador, na França, do movimento da escola moderna, que atinge atualmente professores de vários países. Seu objetivo básico era desenvolver uma escola popular.

A proposta pedagógica de Freinet centra-se em técnicas, dentre as quais se podem citar: as aulas-passeios; o desenho livre e o texto livre; a correspondência interescolar; o jornal; o livro da vida; o dicionário dos pequenos; o caderno-circular para os professores etc. Assim, compreende que a aquisição do conhecimento é fundamental, mas deve ser garantida de forma significativa e prazerosa.

Considera que a disponibilidade de materiais e espaço físico bem como a organização da sala e da escola são cruciais para a realização das atividades nas oficinas. Finalmente, a avaliação é entendida em três níveis: individual, cooperativa e feita pelo professor.

No que diz respeito, por exemplo, à polêmica jogo/trabalho, considera-se que o que a criança faz com intencionalidade (dada por ela própria ou pelo educador) na escola é trabalho, que nem por isso deixa de ter um aspecto lúdico (como deseja Freinet). Além disso, há momentos variados da atividade da criança na escola que o gozo e o prazer são os móveis da atividade lúdica, e o jogo (espontâneo ou dirigido) é só ludicidade mesmo, isso significa então, que há trabalho (prazeroso) e jogo na escola, tendo ambos aspectos distintos.

Essa proposta pode ser caracterizada como de tendência crítica com fundamentação psicocultural, abordagem que só recentemente começa a ser desenvolvida no Brasil.

Privilegiam-se os fatores sociais e culturais, entendendo-os como os mais relevantes para o processo educativo. Coerentes, então, com os fundamentos teóricos, a meta básica é implementar uma pré-escola de qualidade, que reconheça e valorize as diferenças existentes entre as crianças e dessa forma, beneficiar a todas no que diz respeito ao seu desenvolvimento e à construção dos seus conhecimentos.

Para que esse objetivo maior seja concretizado, definem-se as seguintes metas educacionais: a construção da autonomia e da cooperação, o enfrentamento e a solução de problemas, a responsabilidade, a criatividade, a formação do autoconceito estável e positivo, a comunicação e a

expressão em todas as formas, particularmente ao nível da linguagem. É em função dessas metas que o currículo é pensado e a prática pedagógica desenvolvida.

Nessa concepção, o desenvolvimento infantil pleno e a aquisição de conhecimentos acontecem simultaneamente, se caminhamos no sentido de construir autonomia, cooperação e atuação crítica e criativa.

Entende-se, ainda, que mais importante do que adotar uma metodologia pré-elaborada é construir na prática pedagógica, aquela metodologia apropriada às necessidades e condições existentes e aos objetivos formulados.

2.0 A legislação como suporte teórico para a ação docente na Educação Infantil

“... É através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos, onde ela restabelece seu controle interior, sua auto-estima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros...” (Gabarino & Bomtempo; 1999.p.69)

Em meus estudos, procurei conhecer mais sobre a legislação específica para a Educação Infantil. Percebemos claramente que também é voltada para os aspectos do lúdico, jogo e brincadeira, a escola possui um caminho a ser percorrido que a legislação dá um grande suporte.

A partir da Constituição de 1988, foram abertas possibilidades de fiscalização das ações do governo por parte dos cidadãos, criando caminhos para a participação da sociedade, trazendo avanços em diferentes áreas da vida em sociedade. Na Educação Infantil não foi diferente, impulsionados pelas atuais concepções de infância e exigências legais tem-se criado novas políticas públicas.

Ao que se refere da Constituição Federal de 1988, no artigo 208, inciso IV, diz o seguinte:

O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de :

IV – “atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade”.

Com isto a Constituição toma a Educação infantil como um direito da criança e uma opção da família, que por conseqüência obrigou o Estado a criar novas políticas públicas para assegurar-lhes seu direito.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação - (LDB), promulgada em 1996, nº9394 estabelece em seu artigo 21 a composição da Educação Escolar: I – Educação Básica, formada pela Educação Infantil, Ensino Fundamental e médio; II – Educação Superior; trazendo em seu artigo 29 a finalidade da Educação Infantil, o desenvolvimento integral das crianças até seis anos de idade, em seu aspecto físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional procura concretizar a implementação de uma série de procedimentos regulamentados, para que as creches e pré-escolas valorizem suas atividades integrando o cuidado com a educação.

Em seu artigo 30 trata da organização da Educação Infantil que será oferecida em:

I – creches, ou entidades equivalentes, para criança de até três anos de idade.

II – pré-escolas para as crianças de quatro a seis anos de idade, onde com isto rompe com estereótipos da denominação (creche para pobre / escolinha para rico) de acordo com a classe social. Em seu artigo 62 trata da questão da formação de docentes para atuar na Educação Básica, que será realizada em nível superior, curso de licenciatura, graduação plena em Universidades e Institutos Superiores de Educação, preocupando-se com a formação do profissional para atuar consciente da sua responsabilidade do trabalho pedagógico.

Dentre esta nova legislação a Educação Infantil traz desafios também para os municípios, que integram a política Estadual e Nacional, buscando juntar esforços para as ações do governo, organizando os Fóruns de Educação Infantil em vários estados brasileiros, que se constituem de um espaço de socialização das leis vigentes, regulamentação e integração, financiamento e formação dos Profissionais.

O Conselho Municipal de Educação em nosso município deliberou algumas normas e estas devem balizar o sistema municipal com o objetivo de aperfeiçoar as ações das instituições de ensino

Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, com a especificidade da faixa etária de organização curricular na escola será efetivada da seguinte forma:

- Berçário e Maternal: 0 a 3 anos;
- Educação Infantil: 4 a 5anos;
- Nível A: ao efetivar a matrícula o aluno deve estar com 4 anos completos;
- Nível B: ao efetivar a matrícula o aluno deve estar com 5 anos completos;

As suas propostas pedagógicas devem respeitar os princípios norteadores como:

1. Princípios éticos, autonomia, solidariedade, responsabilidade e respeito ao bem comum;
2. Princípios políticos dos direitos e deveres de cidadania, do exercício da criticidade e respeito à ordem democrática;
3. Princípios estéticos da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais;

Quanto as suas propostas pedagógicas o Conselho delibera que a identidade de cada aluno seja reconhecida para que haja com isto organizadas estratégias de avaliação coerentes a faixa etária, considerando a sua realidade nos mais variados contextos e áreas bio-psico-social.

As atividades múltiplas, no contexto da Educação Infantil situam a criança no seu processo de crescimento bem como em suas fases. Aliar o lúdico nesta proposta desenvolve a espontaneidade, gosto e prazer de ver e sentir os objetos ao seu redor.

Estas normas entraram em vigor desde a sua publicação, em setembro de 2006, sendo um elo entre o ensino e a qualidade que nele almejamos.

Cabe aqui ressaltar a questão do financiamento, onde 10% dos recursos do Ensino Fundamental somos destinados a Educação Infantil.

O Plano Nacional de Educação traz diretrizes e metas em sintonia com a Declaração Mundial sobre Educação para Todos, partindo da premissa de propostas pedagógicas que considerem a criança integralmente.

Em 1998, o Conselho Nacional de Educação publica as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, com o intuito de nortear as propostas curriculares e os projetos pedagógicos para educação da criança de 0 a 5 anos e, estabelece paradigmas para a própria concepção de programas de cuidado e educação, com qualidade, em situações de brincadeiras e aprendizagem orientada de forma integrada, contribuindo para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros, em uma atitude de respeito e confiança, enquanto tem acesso aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

O documento destaca a evolução do conceito de criança na história da Educação Infantil e os impactos da modificação da constituição familiar e da vida na sociedade sobre a vida da criança. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil confirmam os Princípios, Fundamentos e Procedimentos da Educação Básica na orientação das Instituições de Educação Infantil.

No entanto, sabe-se que a lei e as diretrizes ao assegurarem a concepção de criança cidadã e da educação infantil como direito da criança no Brasil, não determinam a mudança na realidade das crianças brasileiras e nas propostas e trabalho das creches e pré-escolas.

E a quem cabe agilizar e concretizar toda esta proposta? Qual é a real situação dos profissionais que atuam diretamente em creches e Educação Infantil do país? Que perguntas se fazem esses profissionais sobre sua identidade e tarefa de educadores infantis? A análise dos impactos das transformações sociais, tecnológicas e culturais sobre a criança de 0 a 6 anos, as conseqüências sobre seu modo de ser e se relacionar têm sido alvo das discussões pertinentes na formação do professor de Educação Infantil, em nível superior? Os questionamentos estão presentes nas abordagens pedagógicas, de conhecimento geral e específico, do universo infantil e da formação do perfil profissional do professor?

Sabe-se que a intervenção pedagógica tem oscilado entre as concepções de mundo e de educação em que, ou se permite à criança ser criança em seu processo de desenvolvimento natural, no seu tempo e singularidade, ou se opta a forçar a natureza, estipulando regras, modelos e padrões a serem aprendidos, seguidos e repetidos. A Educação Infantil comprometida e planejada para ser um tempo e um espaço de aprendizagem, socialização e diversão, oportuniza a criança a viver como

criança em Instituições Educacionais. Através de atividades que não têm a conotação escolar ou igual às de sua casa, à criança é reservado o lugar de viver sua infância, sem encurtá-la com tarefas rotineiras e sem significado ao ser “aluno” ou ser “trabalhador”, em seus contextos familiar e social.

Essa nova forma de olhar a criança e para a criança tem feito necessário a construção de novos olhares sobre o cuidar e educar. Não são apenas novas leis, artigos são novos valores, novos rumos novas bases teóricas e filosóficas, novos conhecimentos e relacionamentos que constituem novos desafios e um estímulo a construção de políticas públicas;

Como já sabemos, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem. Neste sentido, CARVALHO afirma que:

“... desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante.”
(1992, p14)

2.1 Aprender, ensinar com alegria e entusiasmo é possível?

O grande objetivo desta dissertação é investigar os jogos e as brincadeiras como diretrizes para a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa em crianças da Educação Infantil e em segundo lugar, vencer as tensões resultantes da expectativa presente na prática lúdica e, com isso proporcionar uma contribuição simples, mas útil para os educadores. Enquanto mestranda em Educação, apoiada numa concepção pedagógica participativa e crítico-social de conteúdos e portanto, comprometida com a nossa realidade social e cultural, me propus revisar criticamente legislação específica para a Educação Infantil. O lúdico, jogo, brincadeiras e as suas teorias, e por fim a metodologia pedagógica lúdica presente atualmente na Educação infantil.

Atualmente o valor pedagógico atribuído ao lúdico, no contexto educacional, como também o conhecimento e a divulgação desses estudos, ampliaram significativamente as reflexões e discussões sobre o tema, determinando uma crescente valorização do jogo na escola. Nas palavras de Negrine (1994a, p. 117), “[...] muitos estudos científicos nos últimos anos passaram a considerar o jogo como elemento importante no desenvolvimento da criança, e seus resultados começam a provocar muitas reflexões, tanto da psicologia educativa como da pedagogia, sob sua aplicabilidade educacional e ação docente”.

2.2 “De que forma o docente, cria situações para construir o conhecimento através de jogos e brincadeiras de uma forma prazerosa e significativa”?

Partindo dessa questão acima levantada começamos a investigação na busca de encontrar uma resposta, um caminho para ajudar resolver esta situação. Quando questionamos aos educadores sobre jogos, brincadeiras como estratégia para assimilar o conhecimento, na grande maioria o discurso é maravilhoso, mas ao presenciar a prática nos mostra que o discurso não está de acordo com a prática..

Os docentes, porém não usam com muita frequência os jogos como uma forma de construir o conhecimento em crianças, ou seja, porque carecem de informação a respeito ou porque tem uma forma tradicional de conduzir o processo de ensino e aprendizagem.

“De que forma o docente, cria situações para construir o conhecimento através de jogos e brincadeiras de uma forma prazerosa e significativa”?

Nesta pesquisa, investigamos as relações que educadores da Educação Infantil estabelecem com as brincadeiras, em suas práticas pedagógicas e de formação, buscando apreender em seus depoimentos as suas concepções sobre a infância, o brincar e a Educação Infantil. Considerando que nascemos inseridos em relações sociais, nestas nos constituímos e desenvolvemos a nossa especificidade humana, nos apoiamos na teoria histórico-cultural proposta pelos estudos. Vigotski, Piaget dentre outros. Para o encaminhamento da pesquisa, baseamos nos procedimentos da metodologia da História Oral, sendo os dados da pesquisa obtidos através de entrevistas, questionários e registro por escrito dos depoimentos dos educadores ocorridos em dois momentos: um de discussões coletivas sobre o brincar na prática pedagógica dos educadores e o outro momento das vivências dos educandos com as brincadeiras propostas.

Sabemos que a prática do educador que é voltada para o lúdico como um dos métodos, sem perder seu objetivo, nos jogos e brincadeiras, segundo Oliveira (1985, p.74) “... é um recurso metodológico capaz de proporcionar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização, sendo, portanto reconhecidos como uma das atividades mais significativa – senão a mais significativa- pelo seu conteúdo pedagógico”.

No próximo capítulo será uma descrição de minha pesquisa de caráter qualitativo: O que de forma simples e muito tranqüila foi uma experiência fundamental para a minha vida profissional e pessoal.

CAPÍTULO II

PARTICIPAÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

SNEYDERS (1996, p.36) "Educar é ir em direção à alegria".

Quando estamos na escola na posição de “educadores,” sentimos que conformados e acomodados com o planejamento, currículo. Achamos que não é possível inventar novas possibilidades ou estratégias, pois as colegas de profissão podem não olhar com bons olhos. E com isso, a crítica: “pra que isso”? “É mais serviço, mais trabalho, isso é só para aparecer, não vai dar em nada.”...

E tantos desabafos que durante minha vida de educadora ouvia dos docentes e companheiras de jornada. Nos primeiros anos fiquei acomodada, mas confesso: “sentia muito incomodada com as estratégias da escola que lecionava”. Até que comecei fazer minha graduação em pedagogia que foi o caminho encontrado para levar os projetos e outras visões de como embarcar no mundo da criança, como chegar a sua realidade, como conhecer o nosso discente com seus pré-saberes. E outros educadores começaram a fazer graduações e juntos formamos um grupo que estava disposto a mudar as estratégias, claro nem todos, mas foi um período de minha vida que mais aprendi e apaixonei ainda mais com Educação e a missão de ser educadora. .

Quando tomamos conhecimento dos Parâmetros da Educação Infantil, percebemos claramente que o caminho para o prazer da criança aprender é brincando. É olhando para sua realidade, cotidiana que passa pelo brincar como algo prazeroso e significativo.

Questiona-se: que brincadeiras podem-se aplicar hoje nos projetos escolares de Educação Infantil, como formação de sujeitos capazes de intervir na realidade de maneira crítica e criativa?

Que brincadeiras afetam a criança hoje? Como as crianças interagem com os objetos culturais que a elas são disponibilizadas? Como as crianças têm se apropriado das imagens e da linguagem dos meios de comunicação, em especial, da televisão? Como e de quê as crianças brincam hoje? Como têm sido as relações entre adultos e crianças? Como as Instituições de Educação Infantil têm enfrentado as novas relações entre a criança e a sociedade, e como colocar em prática uma proposta de Educação Infantil, através dos jogos e brincadeiras em que as próprias crianças construam, desenvolva e adquira conhecimentos ao mesmo tempo? E os professores poderão favorecer a construção de conhecimentos se não forem desafiados a construírem os seus? As questões levantadas levam-nos a refletir sobre a importância das práticas educativas voltadas para a criança que provoquem a necessidade de reesignificar e de reorganizar os projetos de Educação Infantil de modo a estruturá-los de acordo com as novas diretrizes curriculares para a Educação Infantil.

2.1 As implicações do ato de brincar na aprendizagem significativa

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar é algo presente nas nossas vidas, sendo assim, brincar é algo prazeroso e significativo tanto para adultos e ainda mais no universo infantil.

Os docentes, porém não usam com muita frequência os jogos como uma forma de construir o conhecimento em crianças, ou seja porque carecem de informação a respeito ou porque tem uma forma tradicional de conduzir o processo de ensino e aprendizagem.

“De que forma o docente, cria situações para construir o conhecimento através de jogos e brincadeiras de uma forma prazerosa e significativa”?

Enquanto educadora e mestrandanda procurei encontrar respostas e um caminho para ajudar na prática dos educadores que tem por responsabilidade enfatizar uma mudança prazerosa e significativa para a Educação Infantil.

Neste tempo, em que estava envolvida na dissertação, conversei, com professores, coordenadores, diretores com mais experiências e também com docentes que acabaram de obter sua licenciatura em Pedagogia, ou mesmo o Normal Superior. Foram conversas, informais.

Embasadas em teóricos, e com ajuda dos mesmos procurei orientar minha investigação, para encontrar algum caminho que nos mostre uma prática renovada, significativa sobre o lúdico, o brincar e os jogos, na Educação Infantil.

Em minha investigação, visitei algumas escolas e ao conversar com coordenadoras e professoras estas me disseram com as seguintes palavras gravadas e transcritas abaixo:

“Temos que pegar pesado, Com a meninada!” “Você acha que se ficarmos só brincando vamos dar conta do planejamento anual! “Esses autores nunca ficaram em uma sala de aula, por isso eles inventam moda, para as pobres professoras passar os apertos com a criançada.”

Percebemos nestas falas a falta de conhecimento e comprometimento na missão de educar. Nessa escola não foi possível fazer minha investigação. Escolhi outra escola próxima ao meu bairro, que apenas funcionava a Educação Infantil.

Fui apresentada às crianças pela diretora como já havia combinado e preparado anteriormente ajudei em uma atividade de histórias sobre as figuras geométricas usando fantoches. Isso já fazia parte do planejamento da escola.

FOTO 1 - FANTOCHES



Foi muito bom já começar minha investigação participando desse momento que foi prazeroso e deu ainda mais sentido ao que viria após o teatro de fantoche. As crianças receberam figuras geométricas Já recortadas em E.V.A (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) para montar uma história fazendo colagem com as figuras. Foi muito lindo! Percebemos como de forma significativa

e criativa as crianças produziram lindos painéis com as figuras geométricas.

FOTOS SÃO REFERENTES AO PAINEL CRIADO PELAS CRIANÇAS.







Nesta atividade foram trabalhados os conceitos: maior, menor, cores e formas geométricas, entre outros. Também explorou a linguagem oral onde a criança explicava sobre sua arte.

Ao pedir alguma criança que identificasse a forma: triângulo azul pequeno nos blocos lógicos ou na própria atividade era muito tranquilo e todos queriam mostrar uma figura. Depois a professora, fez um painel expondo todos os trabalhos.

Na primeira semana, a professora foi muito receptiva. Segundo a docente: Márcia “... A Educação Infantil é uma oportunidade das crianças desenvolverem suas habilidades....”

Já a docente Liza: “... sou a mais velha da turma, mas aprendi e aprendo muito com as colegas de profissão e até mesmo com as crianças. Gosto de estar com elas. Você vai ver como são espertas!”

Na outra turma era à hora do brincar com brinquedos que estava num baú. Na rodinha a professora questionou aos alunos: Porque o baú estava na sala. E após umas risadinhas e cochichos algumas crianças responderam: “que era o dia da turma brincar com o baú da vovó Nita”.

Eles tiveram um cinquenta minutos brincando: fiquei num canto da sala só observando, escutando Beatriz “... Oh! Vou levar minha filha no médico ela não quer comer e está até com febre...” O

menino que era o médico olhava a boneca fingia dar remédio para a boneca. Tinha um grupo de crianças que ficava empurrando carrinhos, outros pegavam joguinhos de encaixe. Outros pulavam corda. Observamos que neste momento não teve brigas, apenas alguns conflitos, pois todos queriam ficar com a boneca maior. Mas a professora fez uma intervenção e eles aceitaram.

FOTO 6 MOMENTO DE BRINCAR COMO OS BRINQUEDOS DO BAÚ



Quando perguntei quem é vovó Nita? Eles responderam que foi uma dona que morava perto da escola e deu o baú com alguns brinquedos e cada turma doava um brinquedo para ficar no baú da vovó Nita.

A vovó Nita também no dia do Monteiro Lobato, contou histórias do Sítio do Pica-pau Amarelo, depois distribuiu “bolinhos de chuva para as crianças. Foi uma festa!!!



FOTO 7 MOMENTO DA HISTÓRIA COM VOVÓ NITA.

Durante os dias de investigação foram muitas as atividades desenvolvidas na escola. Percebemos que toda a equipe da escola desenvolve uma prática voltada para o lúdico, por acreditar que é através das brincadeiras e jogos que acontece uma aprendizagem prazerosa e significativa. Estes momentos geralmente eram realizados no pátio ou na quadra da escola.

AS FOTOS E 8 e 9 SÃO ATIVIDADES DE LINHA DE MOVIMENTO



FOTO NÚMERO 10 DANÇA DA CADEIRA



Certamente não é apenas o desenvolvimento social que é enriquecido durante uma brincadeira. Podemos pensar na criança envolvida numa atividade que exige um certo raciocínio necessitando levantar hipóteses e solucionar problemas; ou ainda numa brincadeira qualquer na qual ela tenha possibilidade de construir conhecimentos e enriquecer o desenvolvimento intelectual (Piaget, 1978). Por fim, não podemos deixar de mencionar as situações que a criança revive enquanto ela brinca; por exemplo: situações que lhe causaram alegria, ansiedade, medo e raiva podem ser revividas em forma de brincadeira o que favorece uma maior compreensão de seus conflitos e emoções. Diante destas informações, a brincadeira pode e deve ser privilegiada no contexto educacional não apenas na Educação Infantil, mas no Ensino Fundamental também. A escola, atenta aos inúmeros benefícios que a brincadeira traz, bem como nas possibilidades que elas criam de se trabalhar diferentes conteúdos em forma lúdica, deve “lutar” sempre pra que tais atividades sejam privilegiadas e bem aceitas pelas crianças e pelos adultos responsáveis. Vale lembrar que não são necessários espaços muito estruturados ou objetos complexos para que ocorra uma brincadeira.

Espaços simples, com objetos fáceis de serem encontrados e manipulados podem se transformar em grandes aliados do educador. Pense um instante: o que as brincadeiras como esconde-esconde, pega-pega, passa-anel, bingo, boliche, morto - vivo; queimada, pular corda, corre cutia, dança da cadeira (Foto número 9) favorecem várias habilidades e conhecimentos, não é mesmo? Todas elas propiciam cooperação, estabelecimento e cumprimento de regras, aprendizagem de se colocar no lugar do outro etc. Poderíamos citar várias, desde aquelas que podem ser realizadas com bebês até

aquelas que exigem certo nível de conhecimento. Alguns exemplos incluem: brincadeiras com móveis e fantoches (para a criança explorar), bonecas e carrinhos (para a criança dramatizar), blocos de construção (favorecendo a descoberta de conceitos como tamanho, forma, quantidade, relações espaciais, seriação, noção de espaço e causalidade, além da imaginação e criatividade), quebra-cabeça (para estimular o raciocínio, a concentração e o desenvolvimento psicomotor além da cooperação e socialização); brincadeiras na água e na areia (que permitem a exploração, o exercício motor e a socialização); brincadeiras tradicionais (como amarelinha, pião, pipa, as quais possibilitam a compreensão de elementos folclóricos e remete a criança a determinados períodos históricos) e por fim, as brincadeiras de “faz de conta”, que como já discutidas anteriormente, favorecem a imaginação, imitação, possibilitam o desenvolvimento social, afetivo e os processos de raciocínio (Bomtempo, 1987; Kishimoto, 1997; Fundação Roberto Marinho, 1992; Oliveira, 1992; Oliveira, 2000) Estas idéias servem para ilustrar alguns exemplos de brincadeiras que podem ser utilizadas na escola e o que elas proporcionam em termos de aprendizagem e desenvolvimento mostrando a importância de cada uma delas. Sugere-se que, a partir desta leitura, cada educador desenvolva e crie atividades adequadas aos seus alunos potencializando o desenvolvimento de cada um deles. De acordo com Brougère (1997), o brincar exige uma aprendizagem, sendo assim o professor terá este papel fundamental de inserir a criança na brincadeira, criando espaços, oportunidades e interagindo com ela.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

“O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-litera, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.”

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

Portanto, a brincadeira é de suma importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

Após selecionar uma escola próxima ao meu bairro, escolhi uma escola ao qual não havia vínculo com nenhum profissional, mas por conhecer mais de perto uma escola que só trabalhava com a Educação Infantil em seus dois turnos de funcionamento. Optei por esta escola Municipal de Barbacena porque está exclusivamente envolvida com a Educação Infantil

Numa conversa, foi combinado um dia e horário que poderia ir conversar com todo o corpo docente da escola.

No dia e hora marcada ficamos numa sala de aula sentadas em círculos. A diretora fez as apresentações e passando a palavra, a qual expliquei o porquê estava lá e quais eram os meus objetivos. Ao propor minhas indagações e o motivo ao qual necessitava ficar algum tempo para observar as crianças e professores da Educação Infantil, em seu dia a dia. Nesse período aconteceriam: entrevistas, observações, sugestões, material de suporte. Quando perguntei se poderia gravar as conversas a diretora deixou a questão para o grupo resolver o qual foi permitido tirar fotos das brincadeiras realizadas. E gravar as entrevistas com as professoras.

Nesse sentido, temos alguns princípios metodológicos que são:

- Tomar a realidade das crianças como ponto de partida para o trabalho, reconhecendo sua diversidade;
- Observar as ações infantis e as interações entre as crianças, valorizando essas atividades;
- Confiar nas possibilidades que todas as crianças têm de se desenvolver e aprender, promovendo a construção de sua auto-imagem positiva;
- Propor atividades com sentido, reais e desafiadoras para as crianças, que sejam, pois, simultaneamente significativas e prazerosas, incentivando sempre a descoberta, a criatividade e a criticidade;

Ao brincar, a criança se solta, cria, e inventa usa a sua imaginação. Elas desenvolvem sua habilidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.



FOTO 11 BRINCANDO DE COELHINHO SAI DA TOCA

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

“(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.”

Carvalho (1992, p.28) acrescenta, mais adiante:

“(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.”

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações ao seu respeito, no entanto, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos. Zanluchi (2005, p.91) afirma que: “A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia.”, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

Sabemos que a brincadeira é um balsamo para a mente e o corpo da criança, pois criança feliz é aquele que tem liberdade de brincar em casa e na escola. Com isso, tem facilidade de expressar seus conflitos e soluções para crescer em sua maturidade e sabedoria.

FOTO 12 CRIANÇAS BRINCANDO LIVREMENTE COM CAIXAS E IMAGINAÇÃO.



Nossa responsabilidade enquanto educadores se torna um grande desafio, pois temos muito que aprender, para juntamente com toda a equipe pedagógica encontrar espaços, tempo e valorizar a ação do brincar, do lúdico e do jogo no planejamento do dia a dia em nossas escolas.

Na visão de Vygotsky (1998) o jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada pela imitação. Desta maneira, o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontra em processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo. Aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências.

Uma experiência vivida em uma escola, a qual lecionei por mais de dez anos, vivi uma situação, que retrata a fala de Vygotsky, tive uma aluna de cinco anos da Educação Infantil, que não aceitou perder a brincadeira “dança da cadeira”, chorou muito por não ter cadeira para a mesma assentar. Passando dois anos exatamente foi novamente minha aluna, ao propor novamente a brincadeira, a mesma foi uma das primeiras a sair e aceitou. Percebemos que a mesma amadureceu e entendeu que a regra é que sai da brincadeira quem não encontrou cadeira para assentar.

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

Vygotsky relata novamente que quando uma criança coloca várias cadeiras uma através da outra e diz que é um trem, percebe-se que ela já é capaz de simbolizar, esta capacidade representa um passo importante para o desenvolvimento do pensamento da criança, brincando ela exercita suas potencialidades e se desenvolve, pois há todo um desafio, contido nas situações lúdicas, que provoca o pensamento e leva as crianças a alcançarem níveis de desenvolvimento que só às ações por motivações essenciais conseguem. Elas passam a agir e esforçam-se sem sentir cansaço, não ficam estressadas porque estão livres de cobranças, avançam, ousam, descobrem, realizam com alegria, sentindo-se mais capazes e portanto, mais confiantes em si mesmas e predispostas a aprender. Conforme afirma Oliveira (2000, p. 19):

“O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável.”

Segundo Vygotsky, Luria & Leontiev (1998, p. 125) O brinquedo “(...) surge a partir de sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo mais amplo dos adultos.”, entretanto, a ação passa a ser guiada pela maneira como a criança observa os outros agirem ou de como lhe disseram e assim por diante. À medida que cresce, sustentada pelas imagens mentais que já se formou, a criança utiliza-se do jogo simbólico para criar significados para objetos e espaços.

Assim, seguindo este estudo os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1998), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e ou adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais

e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

2.2 Aplicação das ferramentas da pesquisa

Quando abordamos a educação de modo geral e principalmente a Educação Infantil o brincar é um veículo de aprendizagem e experiência, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma aprendizagem significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Assim, Goés (2008, p 37), afirma ainda que:

“(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.”

Contudo, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões. A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuam para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens.

Para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

FOTO 13 A HISTÓRIA DA SERPENTE



O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Lima (2005) está relacionada ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Oliveira (1997) acrescenta o fato que a:

“Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.” OLIVEIRA (1997, p. 57)

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

A essas ideias associamos nossas convicções sobre o brincar como prática pedagógica, sendo um recurso que pode contribuir não só para o desenvolvimento infantil, como também para o cultural. Brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos e sim um momento que podemos ensinar e aprender muito com elas. A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Observamos, deste modo que a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

Finalizando Gonzaga (2009) aponta:

“(...) a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica”. GONZAGA (2009, p. 39),

Importante para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Vygotsky (1998) afirma que o jogo infantil transforma a criança, graças à imaginação, os objetivos produzidos socialmente. Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade, e o imprevisível.

De acordo com Kishimoto (2002) o jogo é considerado ação lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, é através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

O desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema

importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23, v.01):

“Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural”.

Por isso o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v.01):

“O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.”

Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos

que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores têm a concepção que se aprende através da repetição, não tendo criatividade e nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante, fazendo com que os alunos mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação.

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando.

Santos (2002) refere-se ao significado da palavra ludicidade que vem do latim *ludus* e significa brincar. Onde neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo.

Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Ainda Santos (2002, p. 12) relata sobre a ludicidade como sendo:

“(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.”

Ao assumir a função lúdica e educativa, a brincadeira propicia diversão, prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da Educação Infantil.

Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola.

Pois, de acordo com Vygotsky (1998) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Porque ela transfere para o mesmo sua imaginação e, além disso, cria seu imaginário do mundo de faz de conta.

Portanto, cabe ao educador criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças. Criar atividades que proporcionam conceitos que preparam para a leitura, para os números, conceitos de lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar os alunos a trabalhar em equipe na resolução de problemas, aprendendo assim expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro.

Oliveira (1997, p. 61) afirma que:

“A implicação dessa concepção de Vygotsky para o ensino escolar é imediata. Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporadas pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento”.

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O percurso a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial.

Enfim, estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência da educação infantil.

Com essas reflexões, não pretendo trazer receitas, mas uma provocação para que pensemos uma perspectiva de nos aproximarmos da realidade infantil, da cultura infantil que estudiosos vêm abordando. Aproximação tendente a que venhamos colocar o assunto em pauta com vistas a um melhor entendimento, possibilitar espaços para seu trato dentro do cotidiano escolar e que possamos considerar as necessidades infantis como conhecimento, com possibilidades pedagógicas correspondentes aos objetivos do ensino. Como definem Delgado e Müller (2005, p. 13), “...possibilidade de rentabilizar a participação das crianças na construção do conhecimento de seus mundos sociais e culturais”.

A cada momento a criança descobre coisas novas, através da brincadeira ela internaliza diversas situações que podem lhe acompanhar pela vida toda. Por isso o "brincar" se faz fundamental na educação infantil para construir seu conhecimento de forma significativa e prazerosa.

2.3 Jogos trabalhados

"Amarelinha" - **Número de participantes:** dois três ou mais jogadores - **Regra tradicional:** seguindo traçados feitos no chão, cada criança terá sua vez de pular. A criança deve jogar uma pedrinha, a começar pelo número 1. Não pode pôr o pé na quadra quem estiver com a pedra, pulando-a e seguindo até chegar a última. Na volta, deve pegar a pedra. Errando o pulo, pisando na linha, ou seja cair fora ou na linha do desenho, a criança perde sua vez.



"ABC" - **Número de participantes:** três ou mais jogadores - **Regra do jogo:** Pular corda cantando o alfabeto. Perde a vez aquele que errar o pulo ou o alfabeto, passando a vez ao próximo jogador.

"Elefante colorido" - **Número de participantes:** Três ou mais jogadores - **Regra tradicional:** É um tipo de "pegador" no qual o pique será nos objetos de uma determinada cor. Essa cor é determinada pelo pegador. **Variação:** aplicação para o desenvolvimento de noções de matemática e geometria- procurar em cima, embaixo, dentro, fora etc; procurar formas geométricas.

"Mímica" - **Número de participantes:** dois ou mais jogadores - **Regra tradicional:** A criança tenta representar, através de gestos, uma ação, o nome de um filme, uma personagem etc. Para isso, pode-se dividir o grupo em times, ganhando aqueles que acertarem mais mímicas, ou pode-se escolher uma pessoa por vez para representar para o resto do grupo. Aquele que acertar será o próximo a representar.

"Ar- terra- mar" - **Regra tradicional:** É feito um círculo e uma criança fica em seu interior. Começa a brincadeira quando a criança que está no círculo indica um dos outros e diz "ar". Quem foi apontado deverá dizer o nome de um animal que vive no ar. O animal não pode ser repetido. Em seguida passará "terra", depois " mar". Quem for errando vai sentando.

"Macaco Simão" - **Outros nomes:** Siga o mestre, mestre manda, chefe manda - **Número de participantes:** três ou mais jogadores. **Regra tradicional:** o macaco Simão, ou mestre, é quem determina o que o grupo tem de executar, segundo a regra que exige o comando completo: - O mestre manda subir a escada; - O mestre manda pular no lugar etc. Somente as ordens dadas pelo macaco devem ser obedecidas. "Quando disser somente:- levante os braços..." deve-se permanecer

na posição anterior, até que venha a ordem de Simão. Quem mudar de posição nesse momento sai do jogo.

"Escravos de Jó" - Número de participantes: 5 ou mais participantes - **Regra tradicional:** As crianças sentam-se em círculo e vai passando um objeto qualquer na roda e cantando a canção faz os gestos que aparecem na canção:

Escravos de Jó, Jogavam cachangá tira bota, deixa o zabelê ficar, bguerreiros com guerreiros, fazem zigue zigue zá (2 vezes).

Os jogos foram praticados duas vezes na semana, um por vez a cada dia. Os mesmos foram realizados no pátio, espaço localizado na parte exterior da escola. O ambiente é razoavelmente espaçoso, o que permitiu que as crianças, a depender dos jogos, pudessem se locomover, correr e pular.

A turma tinha como uma de suas características a agitação, e foi importante antes de qualquer brincadeira o diálogo, a conversa de docente para o discente, o que seria ou não permitido, considero essencial essa conversa, para que a criança fique ciente daquilo que se espera que ela faça, olhando firme nos olhos dela. Nas primeiras vezes que saímos para o pátio, ao chegar, a maioria das crianças saíam eufóricos da fila correndo, e lá ia eu num esforço tremendo para trazer todos para a rodinha, para daí explicar o jogo proposto. E confesso que dava trabalho trazer alguns alunos "pintões", mas no final tudo dava certo. Pude perceber que aos poucos a ordem foi se instalando, e já não dava tanto trabalho a concentração na rodinha para que fosse feito as brincadeiras. A curiosidade por parte das crianças também era bastante interessante em saber qual seria a brincadeira que iríamos brincar.

As brincadeiras desenvolvidas com a turma tiveram uma recepção bastante positiva, pois as crianças participavam, com exceção de dois alunos, que foram os que me deram trabalho na hora das brincadeiras, por serem agitados e desinquietos e terem dificuldade de seguir as regras. Nesse caso não os obrigava a participarem, porém fazia uma intervenção com eles, em último caso pedia que sentassem e observassem a turma brincarem.

Pude observar que ao fazer isso, eles ganhavam interesse e perguntavam pra mim se podiam brincar. O interesse nas brincadeiras pela turma variavam. Teve brincadeiras que eles gostavam

mais e pediam para repetirem, outras eles gostavam menos. Assim como teve brincadeiras mais propícias ao perfil do grupo como "Elefante colorido" e "Macaco Simão".

Todas as vezes que brincamos os alunos ficaram eufóricos e alegres. O primeiro jogo introduzido na minha prática foi a "Amarelinha", um jogo muito popular entre as crianças.

Em todos os jogos praticados, seguia um ritual. Primeiramente solicitava que as crianças formassem uma "rodinha" e perguntava se alguns deles já haviam experimentado da brincadeira proposta. Uns diziam que sim e outros que nunca haviam brincado antes. Ainda em roda, lançava a proposta de brincarmos e explicava as regras. Esse momento era muito importante para a compreensão da proposta, para o grupo e para as crianças. Segundo Friedmann (1996, p.32) "a regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais. A regra é uma regularidade imposta pelo grupo e sua violação constitui uma falta". Para eles a regra foi um elemento novo naquele momento, resultando na organização coletiva para a atividade lúdica. Em seguida as crianças eram organizadas por mim para a brincadeira. E a partir disso cada criança participava da brincadeira. Neste momento, o meu auxílio em conduzi-los foi muito importante para o sucesso das brincadeiras. Durante este processo verificava-se o tempo todo aquilo que Vigotsky irá chamar de *zona de desenvolvimento proximal*, ou seja, a criança poderá alcançar um aprendizado com o auxílio e orientação de pessoas mais experientes.

Os momentos propiciados pelas brincadeiras foram bastante interativos e prazerosos. Para a introdução dos jogos tradicionais na minha prática, foi necessário estudar esses jogos, conhecer suas origens e história. Achei interessante não somente brincar com as crianças, mas também compartilhar da história e origem desses jogos com as mesmas. Com isso as crianças estavam diante de valores culturais e históricos, conhecimentos, além de propiciar o resgate desses jogos que infelizmente vem se perdendo.

2.4 Estrutura física da escola pesquisada

A escola é pequena, funciona nos dois turnos vespertinos e matutinos. Sendo cinco salas por turno. É uma instituição Municipal de Barbacena foi criada para atender as necessidades de um bairro da periferia da cidade. A escola atende duzentas crianças São crianças de um baixo nível econômico.

Dez professoras na docência e duas são eventuais. Apenas duas professoras que estão terminando o curso de Pós- graduação as outras docentes possuem graduação a nível Superior em Pedagogia. As idades das professoras variam de vinte e nove anos a quarenta e dois.

A construção da escola é mais antiga, as salas de aula são pequenas, porém arejadas e muito organizadas uma caixa de areia, cantina, refeitório, uma pequena biblioteca, sala de professores, sala de D.VD, dois banheiros para os discentes: meninos e meninas. Há também um banheiro para os funcionários da escola. Tem um pátio onde realiza as atividades.

Os turnos funcionam com o primeiro e segundo períodos da Educação Infantil, tanto pela manhã quanto à tarde, a escola atende uma clientela de duzentos alunos. Sendo divididos cem no turno vespertino e cem no matutino.

Para conhecer todos os professores fui à escola nos dois turnos. Optei por fazer minha investigação à tarde com apenas duas turmas. As entrevistas e os questionários foram com todos os docentes da instituição.

2.5 Desenvolvimento dos instrumentos da Pesquisa

Acreditamos que só consegue ser um mestre atualizado aquele que também se coloca na posição de aprendiz. Para isto, não existem modelos acabados e sim a adoção de posturas, comportamentos e atitudes, que além de despertar competências que favorece o desenvolvimento de habilidades possam gerar o desenvolvimento necessário do educando, não somente para que ele continue trabalhando nas próximas décadas, mas para que este educador forme alunos autônomos dentro e fora do campo profissional, e do processo ensino aprendizagem. Percebemos também que o caminho para esse processo é o lúdico.

Em nossa pesquisa, nossos sujeitos são docentes e discentes da Educação Infantil em uma Rede Municipal de Ensino de Barbacena do estado de Minas Gerais.

- **MÉTODO**

Nesse estudo foi utilizada uma metodologia descritiva e qualitativa de campo, de caráter exploratório, onde a descrição do objeto se dá por meio da observação e do levantamento de dados.

Nessa perspectiva, a investigação ocorreu por uma entrevista questionário, observações e um gráfico em anexo.

- **PARTICIPANTES**

Participaram dessa pesquisa doze professoras que ministram aulas da Educação Infantil. Dez possuem graduação em Pedagogia e duas possuem pós-graduação na área infantil. Os dados foram coletados numa escola Municipal de Barbacena. O brincar livre desenvolvido pelas crianças na escola ocorre no parque, no pátio, na hora do recreio, com ou sem brinquedos e sem intervenção do adulto.

2.6 PROCEDIMENTOS

Houve contato com a escola sendo realizada a exposição do plano de tese para a direção. Em seguida, houve a solicitação da autorização para realização de pesquisa na escola. Com isso, foi possível fazer o convite de participação na pesquisa às professoras selecionadas. A exposição do projeto de pesquisa às professoras que aceitaram participar da entrevista semi-estruturada foi realizada com dia e hora marcados pela direção da escola.

Na coleta dos dados foi utilizada uma entrevista semi-estruturada com cada professora individualmente em suas respectivas salas de aula, permitido pela direção da escola. Foi solicitada a autorização para a gravação da entrevista. Assim, as entrevistas foram respondidas para a realização da análise dos dados.

Foram delimitados quatro tópicos de análise a partir do conteúdo verbal expresso pelas professoras em suas entrevistas, a saber: os tipos de brincadeiras mais comuns na Educação Infantil, diferentes tipos de brincadeiras considerando o gênero e a idade das crianças, a intervenção do adulto na brincadeira livre e a importância do brincar para o desenvolvimento humano das crianças.

A análise de cada um dos tópicos é apresentada a seguir.

- **TIPOS DE BRINCADEIRAS MAIS COMUNS**

Esse tópico surgiu nas respostas das professoras no desenvolver do questionário, onde as mesmas deram mais ênfase ao tema. As brincadeiras mais comuns para as professoras, na hora do recreio das crianças, segundo o gênero e a idade são:

“Brincar de correr, de pular, de pega-pega que é o mais comum, de faz-de-conta. Inventam brincadeiras como, dar as mãos, todos juntos, meninos e meninas. E saem correndo o parque inteiro de mãos dadas. Os meninos gostam muito de brincar de correr, de bater, de luta e com bola, as meninas gostam de brincar de casinha de boneca, de comidinha, são mais reservadas e se dividem em subgrupos. A brincadeira de correr, sendo uma brincadeira de menino, mas eles fazem a adaptação para brincar menino e menina. O recreio é separado, os maiores dos menores, por conta do correr mesmo, o Infantil 1 tem seu ritmo, um corre atrás do outro”.

O brincar é considerado como um comportamento que gera prazer possui um fim em si mesmo, é uma oportunidade para a criança expressar suas fantasias internas e, dependendo da idade e do contexto da criança, possui regras que o conduzem. Estas regras podem até estipular, entre as crianças, os tipos de brincadeiras que são mais convenientes para os meninos ou para as meninas.

As professoras discutem que os meninos brincam muito de luta, de bater, que é uma brincadeira mais agressiva, diferente das meninas que brincam de casinha, de comidinha de boneca mamãe e filhinha etc...

No faz-de-conta, uma das brincadeiras citadas é que, meninos e meninas, testam e experimentam os diferentes papéis existentes na sociedade e com isso, desenvolvem suas habilidades.

- **DIFERENTES TIPOS DE BRINCADEIRAS CONSIDERANDO GÊNERO E IDADE DAS CRIANÇAS**

Transcrição partindo das respostas das professoras:

“Cada idade ela tem uma diferença na brincadeira. Uma criança de dois anos, o brincar dela é um brincar mais inocente, é uma coisa lúdica. Uma criança de dois a três anos, brinca com uma pedra, com um graveto, ela constrói todo o brinquedo no imaginário. Uma criança mais velha, ela já precisa de um instrumento mais concreto, de um carrinho, uma bola pra poder brincar. Menina e menino, a brincadeira é igual dependendo da idade, agora a criança a partir de cinco anos, conseguem definir. Menina brinca com boneca e menino brinca com bola ou carrinho. Meninos gostam de brincar mais de correr e as meninas são mais reservadas. Mas, abaixo de cinco anos a brincadeira é igual. Os meninos brincam mais de correr do que as meninas. Quanto a idade, eles brincam juntos, mas com um cuidado nos menores e os menores brincam mais juntos, meninos e meninas. Menino brinca de bater, assim, é uma brincadeira mais agressiva. Até por conta dos pais mesmo que gostam de brincar assim e menina não, é mais aquela coisa delicada”

A partir dos depoimentos acima, pode-se perceber que as professoras reconheceram a diferença de brincadeira em relação ao gênero das crianças. Quanto à idade, as professoras apontam que as crianças menores, com três, quatro anos de idade, brincam juntas e quando brincam com as crianças maiores, percebe-se o cuidado, proteção, das crianças maiores para com as crianças menores.

O Discurso presente afirma que há uma diferença no brincar de acordo com o gênero e idade das crianças, acentuando-se ao correr do desenvolvimento humano na infância, o que confirma que as crianças também vão amadurecendo no jeito de brincar de acordo com sua maturidade e gênero.

Podemos perceber também que a criança apresenta nas suas brincadeiras com outras crianças, situações relacionadas a sua família, como as brincadeiras com seus pais, construindo com isso, seus papéis sociais de acordo com os papéis sociais dos seus pais.

- **INTERVENÇÃO DO ADULTO NA BRINCADEIRA LIVRE**

Na opinião da professoras o papel do adulto na brincadeira livre das crianças é:

“Observar, orientar as crianças, interferir e interagir quando for necessário, quando estiverem brigando. Podem brincar a vontade sem machucar e ou agredir um ao outro. Para, terem autonomia, disposição de escolher a brincadeira, com quem e de que forma querem brincar”.

A importância do brincar está inserida na relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil. Segundo as professoras:

“Tudo. É a base para a vida adulta. É o retrato daquilo que ela vê e o que tem vontade de fazer. Pois a criança descobre regras sem perceber, há a socialização, a interação com o outro, aprende a respeitar o limite do outro de acordo com a idade. Também ajuda no seu amadurecimento e para identificarmos se a criança tem um bom convívio familiar, quais são as suas angústias. Por exemplo, no faz-de-conta, observamos como eles se sentem dentro daquela realidade que eles criam. Ex.: R. quando está brincando de “faz-de-conta”, ele conta várias histórias para poder chegar no assunto da brincadeira, dar para perceber que é tudo influência da televisão, dos programas que ele assiste”.

A construção do questionário aconteceu após alguns dias de presença na instituição. No seu contexto estavam presentes questões que surgiram no decorrer da observação. Todas elas tiveram o intuito de para elucidar as questões sobre ludicidade e de como é trabalhada nesta escola. Um ponto também presente na entrevista eram questões para perceber qual o entendimento que tais educadoras tinham em relação ao lúdico e de como elas aplicavam esta estratégia dentro do planejamento escolar.

Ainda em relação às educadoras procurou se identificar o uso de jogos e brincadeiras em situações de aprendizagem e também e situações do brincar livre. Buscou-se também saber qual a percepção das educadoras quanto à participação e o entrosamento entre os educandos durante as atividades que eram realizadas com o suporte lúdico o entendimento e como acontece a seleção para tais atividades.

Foram dadas algumas perguntas para que todos os docentes da instituição respondessem sem precisar de identificação apenas de sinceridade nas repostas. Pois o objetivo é conhecer as opiniões do grupo. Uma radiografia da prática dos educadores da escola selecionada. Foram usados nomes fictícios, para indicar as falas das professoras:

Como a presença da pesquisadora nas turmas observadas já havia se tornado constante, as educadoras não demonstraram resistência para participarem da aplicação dos questionários e também para realizarem as entrevistas. Tudo ocorreu de forma bem tranqüila, o questionário foi entregue a elas para que fosse respondido num momento oportuno para elas. As entrevistas foram realizadas em momentos diferentes para cada educadora, sempre que elas estavam um pouco livre, normalmente no momento em que os educandos estavam no refeitório ou na sala de D.V.D.

Durante as entrevistas optou-se por gravar as respostas para depois transcrição para que as respostas trazidas para esta pesquisa na forma real como as profissionais responderam. O questionário por conter respostas discursivas demandava tempo maior para ser respondido, dessa forma o retorno deles e das respostas para o entrevistador demorou algum tempo, cerca de sete dias, fato que não atrapalhou o andamento do trabalho. Abaixo está registrado a entrevista na sala de professores antes das atividades começarem, o que foi gravada apenas os nomes que são fictícios.

1) Como você vê o brincar na escola?

Lia “... Grande parte da escola e de professores vê o brincar como uma atividade de relaxamento ou passa tempo e o propõe na hora do recreio como momento de descontração, omitindo o vínculo educacional no âmbito da aprendizagem que as brincadeiras possuem, ficando fragmentado as atividades da criança como se houvesse “**hora de aprender**”, “**hora de brincar**”.

Márcia “... há oito anos não havia essa importância com o brincar, eu mesma achava que era perda de tempo, pois os pais cobravam o letramento, os cálculos, pois a intenção era a criança sair da educação infantil lendo e escrevendo. Com isso, os planejamentos eram realizados de forma que atendia essa preocupação. Sendo que a criança era moldada a sair naqueles moldes. Que bom! As mudanças acontecem com o comprometimento de nós professores e abertura para o novo mudou meu jeito de desenvolver minha prática.”

Liza “... Antes ao começar a lecionar na Educação Infantil uns quinze anos atrás, não fazia com muita frequência a utilização das brincadeiras como instrumento didático na Educação Infantil. Era apenas para suprir algum contra tempo.”

Beatriz... “É uma pena que algumas escolas não fazem uso desse instrumento didático, rico para a criança da Educação infantil e até mesmo no ensino fundamental”.

Desse grupo, foram selecionadas aleatoriamente duas turmas aos quais todas responderam o questionário. Vou fazer a transcrição das respostas das duas professoras selecionadas. No decorrer da pesquisa foram coletados dados significativos sobre o entendimento das mesmas, sobre a ludicidade, a utilização do lúdico, jogos como elemento integrante do cotidiano do contexto escolar e informações relativas à utilização do mesmo, como estratégia que possibilita uma maior aprendizagem e também proporciona o divertimento das crianças.

1) O que você entende por ludicidade?

P1: “Acredito que as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam a criança divertimento. Com a utilização delas a criança tem a oportunidade de vivenciar jogos, brincadeiras, aprender a lidar com regras, criar momentos descontraídos para o aprendizado e também de diversão”.

P2: “Atividades lúdicas são aquelas que promovem a motivação e promovem a motivação e provocam prazer, ou seja, atividades que permitem o desenvolvimento global da criança”.

Durante o processo de observação na sala foi possível perceber a utilização de atividades lúdicas aliadas ao conteúdo pedagógico no decorrer das ações das duas educadoras. Dessa forma tornou-se necessário saber qual seria a real compreensão dessas duas profissionais sobre esta estratégia comumente utilizada por elas no cotidiano de sua atuação.

As educadoras apresentam um entendimento similar a respeito da atividade lúdica. Diante das respostas, percebem-se que as mesmas não restringem o lúdico como atividades de descontração e brincadeiras. Para elas o lúdico é parte integrante de uma proposta metodológica,

por proporcionar desenvolvimento e aprendizagem. Dessa forma percebe-se que a compreensão do lúdico para **P1** e **P2** pode ser considerada semelhante ao que Maluf expressa:

“As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais que apenas divertimento, são auxílio indispensável para um processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens” (MALUF, 2008, p.42)

É muito importante que os educadores possuam de forma esclarecida o real significado da atividade lúdica. Diversos são os recursos lúdicos que podem ser utilizados dentro da ação pedagógica como músicas, danças trava línguas, contos, pintura e mais infinitas possibilidades criadas pela união do lúdico com o conteúdo que se pretende trabalhar.

2) Quais são as atividades lúdicas que você normalmente utiliza?

P1: “jogos de regras, brincadeiras cantadas, trava línguas, trabalho com figuras, pintura atividades no pátio.” Resposta semelhante foi dada por p2

P2: “Jogos com regras, brincadeiras tradicionais como roda, pular corda, amarelinha brincadeiras livres.”

É muito importante que exista diversidade das atividades utilizadas pelas educadoras em sala de aula. Também é fundamental que os momentos de atividades lúdicas jogos e brincadeiras não apareçam na rotina da escola somente no momento do recreio.

Pelo que foi observado, diante das respostas das educadoras, são diversos tipos de atividades lúdicas propostas por elas do dia a dia da turma. Como as próprias docentes já citam são muitas atividades que podem ser realizadas em sala de aula ou fora dela como os jogos com regras, brincadeiras folclóricas: amarelinha, corda, damas, jogos de encaixe.

Durante as observações realizadas foi possível perceber a presença de inúmeras atividades lúdicas em meio a realização de atividades pedagógicas como músicas no momento de roda, amarelinha corda, etc. A presença do lúdico dessas atividades no planejamento, que é chamado “Plano de Prática Pedagógica (PPP)”. Durante a escolha da atividade, lúdica ou não as docentes levam em consideração o desenvolvimento em que se encontra a turma cada uma trabalha a faixa etária lembrando de fazer sempre uma associação dessas atividades com os conteúdos trabalhados em sala seguindo os eixos temáticos.

A escolha de uma atividade lúdica demanda diversos fatores como a faixa etária, o nível de desenvolvimento cognitivo e motor de cada turma além da adequação das atividades ao conteúdo que se deseja trabalhar. É de suma importância que esse processo de seleção das atividades exista para que não haja a inclusão de atividades indiscriminadamente nos planejamentos apenas com o intuito de cumprimento de mais uma obrigação.

3) Para você, qual é a importância da utilização de atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem?

P1: “Em minha opinião a brincadeira desenvolve na criança uma estrutura ligada às características da infância, sendo um momento de possibilidades de ação, onde a criança é capaz de tomar iniciativa e desenvolver habilidades e competências.

P2: “A aprendizagem envolve diversos aspectos de ordem afetiva, motora e cognitiva.

Segundo as docentes, consideram que a presença de atividades lúdicas no planejamento diário ajuda o desenvolvimento do educando. Elas relatam sobre a possibilidade do desenvolvimento nos aspectos motor, afetivo e cognitivo. Apesar da **P1** não ter deixado claro em sua fala quais seriam as diversas habilidades que o lúdico proporcionaria ao serem desenvolvidas.

FOTO 14 - CRIANÇAS BRINCANDO DE AMARELINHA E PULANDO CORDA





O educador é um elemento importantíssimo desse processo, devendo ser encarado como uma peça essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional madura e significativa.

Nóvoa expõe sobre este assunto: “que não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente.” Não quer dizer, com isso, que o educador seja o único responsável pelo sucesso ou fracasso do processo educativo. No entanto é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional, vai depender de sua criatividade.

Algumas das importâncias do lúdico, jogos e brincadeiras na Educação Infantil: facilita a aprendizagem; ajuda no desenvolvimento pessoal, social, e cultural; ajuda para uma boa saúde mental e prepara para um estado interior saudável; facilita o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento; propicia uma aprendizagem espontânea e natural; estimula a crítica e a criatividade.

Minha proposta, com esta dissertação, é a de proporcionar uma intervenção, autônoma e crítica ao educador, numa dimensão realística social, de modo modificá-la, tornando-a distinta no seu modo de aprender e ensinar. Proposta que caminha em oposição às aulas que reproduzem um sistema de opressão. Repensar as metodologias utilizadas atualmente implica a perspectiva de uma

nova possibilidade em que, ao incluir as idéias de todos, cuja divergência é admitida, o respeito à opinião dos outros e à liberdade com responsabilidade passam a serem práticas essenciais nesta mudança.

2.7 ANÁLISES DOS RESULTADOS

Recorrendo à própria experiência e em depoimentos de docentes que atuam na Educação Infantil, constata-se que estes, de maneira unânime, consideram o lúdico um procedimento metodológico importante e indispensável. No entanto, quando são questionados sobre seu uso, apresentam diferentes discursos que parecem encobrir práticas e justificativas diversas por que este não é utilizado na sua prática pedagógica, a falta de conhecimento de jogos e de relacioná-los com os conteúdos, até a falta de espaços adequados, materiais e bibliografia específica.

A escolha e a motivação por este assunto remetem a inúmeras inquietações e dúvidas, presentes na minha trajetória profissional. Atuar como educadora da Educação Infantil e vivenciar a prática pedagógica na realidade escolar com todos seus problemas e desafios e estar ciente da responsabilidade da formação continuada de profissionais que atuam nessa realidade.

Vivenciando estas experiências e refletindo sobre as mesmas, entendo que este estudo só teria sentido se pudesse contribuir para qualificar a prática pedagógica e promover possíveis mudanças qualitativas na Educação Infantil, uma vez que a produção teórica, principalmente em termos de conhecimento e procedimentos didático-pedagógicos que abordem o lúdico nesta área ainda é pouco explorada por alguns educadores da Educação Infantil.

Para criança brincar tem que organizar um espaço como se fosse um lugar do faz de conta. A concepção de brincar considera o fato de que a criança aprende através desta atividade, o brincar é um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias da criança através da ativação da memória e da manipulação dos objetos, o que se constitui numa atividade interna da criança.

A partir dessa investigação vemos que a criança aprende enquanto brinca. De alguma forma a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece

o outro. Por isso quando se coloca: “Os jogos e as brincadeiras como diretrizes para a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa em criança da educação infantil” percebemos claramente a importância das atividades lúdicas na educação infantil, visto que permitem um desenvolvimento mais amplo, global, contribuindo para uma visão de mundo pautada em elementos reais, concretos, ainda que partam da fantasia. As atividades lúdicas jogos e brincadeiras auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise das respostas dos sujeitos da pesquisa, ficou nítida a valorização dessas atividades, tanto por parte dos educadores, como da investigadora. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o docente quem deve conduzir o discente e as atividades a serem realizadas.

Além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam, um melhor mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significativamente para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas do educando.

Vemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido a influência que os mesmos exercem frente aos educandos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o educando como um todo, sendo assim, a Educação Infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

Tendo em vista minhas inquietações e angústias no que se refere à utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil, busquei embasamento teórico entre autores, à luz de Piaget e Vygotsky. Com isso constata-se que a verdadeira concepção acerca do lúdico está totalmente distante da percepção dos educadores, e que infelizmente não possuem respaldo suficiente para trabalharem com essa proposta.

Refletindo e analisando sobre as respostas dadas pelas professoras, nos questionários que viabilizaram minha pesquisa de campo, conclui que as escolas de modo geral não utilizam o lúdico de forma adequada, pois as atividades lúdicas não são privilegiadas na aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal e cooperativo dos alunos. A minha inquietude fez com que eu buscasse compreender especificamente, as contribuições teóricas que seriam imediatamente articuladas à minha prática de sala de aula através de fundamentação teórica sólida, e que me desse suporte para compreender o que ocorreu/ocorre no processo educativo e, fundamentalmente, qual o seu significado, como atuar e manter sempre presente esta vivência na vida escolar das crianças.

Considerar o lúdico como caráter “improdutivo”, como “perda de tempo”, embromação, é anular a criança do papel que ocupa num contexto social específico, a educação a que ela se submete a integrar-se e conhecer-se a si mesmo formando a sua auto imagem e conceitos sobre o mundo a qual está inserida. Isto porque à escola é atribuído o papel de formar a criança para atender os interesses da sociedade, dentro de sua racionalidade produtiva, onde não há lugar para o prazer, já que este foge ao controle e aos limites impostos pela sociedade capitalista.

Mesmo quando a educadora abre espaço para a manifestação livre e natural da criança, observa-se que esse espaço é restrito a momentos, horários e locais específicos como, por exemplo: a hora do lanche, alguns eventos comemorativos da escola (dia da, páscoa, mães, dia do circo, etc.) quando a professora quer “tranqüilizar” a criança para evitar a bagunça e o barulho na sala. Raramente as atividades desenvolvidas em sala de aula compreendem o uso de jogos e brincadeiras, caracterizando bem a noção de que a sala de aula é o espaço da aprendizagem, da atividade “séria”,

não é o lugar de brincadeiras, então se entende que a aprendizagem e as atividades lúdicas são colocadas em lugares opostos, sendo inviável a sua ligação.

Nesse contexto o jogo é utilizado de maneira errônea, a brincadeira não é valorizada, tudo porque é compreendido como um simples passatempo e ou divertimento.

No entanto, sabemos que o brincar desenvolve inúmeras funções, cabendo ao professor aproveitar esta ação, que é inerente a criança, e adequá-la aos inúmeros conteúdos exigidos pelo currículo escolar.

Pensando neste sentido, é que discordo com a colocação de uma das professoras de que: *“Nem sempre eu uso jogos e brincadeiras, porque os alunos ficam agitados, até porque preciso garantir o conteúdo e geralmente utilizo na recreação”*.

Além da prática tradicional, me ficou claro o desconhecimento dos educadores que deturpam o significado do lúdico na aprendizagem quando incapacitavelmente diz que *“jogo infantil visa aproveitar o interesse natural da criança”*.

Dessa forma verificamos que os mesmos não têm clareza ou domínio do assunto, tanto é que se contradiz quando fala que *“vê jogos e brincadeiras para o aprendizado, no entanto só utiliza-os na recreação”*.

Percebe-se que a forma de pensar em educação, e que fundamenta a prática de educadores em geral, consiste no pouco ou nenhum conhecimento a respeito de ludicidade, o que vem comprovar a prática tradicional exercida por tais professores, que ao reprimirem tais atividades lúdicas na formação da criança, está adestrando o adulto de amanhã, não valorizando a sua criticidade, desrespeitando-o como um ser ativo, castrando sua espontaneidade e sua liberdade de ação na sociedade em que vive. O professor age como reprodutor do conhecimento sistematizado pela escola que assume o papel de domesticadora de seres humanos.

Algumas professoras, entretanto quando solicitadas a citarem alguns autores e suas respectivas souberam responder outras não. Outras citaram autores, mas que simplesmente apresentam variedades de jogos e brincadeiras, o que não deixa de ser válido, no entanto, não há uma preocupação mais significativa de vincular os objetivos propostos à fase de desenvolvimento da criança de maneira que possa propiciar o conhecimento de forma prazerosa e divertida.

Uma das possibilidades de tornar o ambiente escolar mais agradável é a utilização de jogos e brincadeiras como recurso fundamental para o trabalho na Educação Infantil, pois desta forma, atende-se à necessidade de ação, de movimentação e de aprendizado da criança. A valorização, pelo

professor, do caráter lúdico e educativo dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, torna o espaço de sala de aula um espaço adequado ao desenvolvimento da criança, assim como ao aprendizado dos conhecimentos escolares. Como percebemos nas duas educadoras mais observadas. Acredito que o grau de formação e a experiência profissional dos professores se estabelecem de maneira deficiente em relação à questão lúdica, isto prova quando é afirmada por uma professora: “*que não estudou jogos e brincadeiras em sua formação*”, tendo ela seis anos de experiência profissional.

Outra diz ter estudado um pouco, muito pouco. Ela tem quatro anos trabalhando com crianças. A concepção de muitos professores em relação à utilização de jogos e brincadeiras no cotidiano de sala de aula perpassa pela concepção de educação que a ela foi transmitida – Ensino Tradicional. Atualmente, com a transformação do curso de Pedagogia, que além de formar técnicos, capacita professores em áreas específicas da educação. Espera-se do curso acadêmico vigente que o foco central seja especializar educadores para o Ensino Fundamental e Educação Infantil de um melhor preparo para esses novos profissionais, sistematizando as mais diversas abordagens existentes, tais como a cultura, que analisa o jogo como expressão da mesma, especificamente a infantil; a educacional que analisa a contribuição do jogo para a educação, desenvolvendo e/ou aprendizagem da criança e a psicológica que vê o jogo como uma forma de compreender melhor o funcionamento da psique, enfim, das emoções, da personalidade dos indivíduos.

Pois, atualmente, o professor, enquanto vínculo essencial entre educação e indivíduo tem perdido sua real função enquanto educador, que é orientar os educandos para um pleno desenvolvimento de suas faculdades sócio-afetivas, intelectual e motor. A esse respeito o docente não pode menosprezar o ambiente cultural da criança; respeitando sua realidade proporcionará aos discentes uma melhor interação do seu próprio mundo com o mundo cultural, ocasionando também a descentralização das mesmas, ou seja, a sobreposição do egocentrismo inerente às suas vidas.

Não convém fazer um pré-julgamento e/ou condenar tais professores, mas também não podemos nos conformar com todo esse desinteresse e até certo descaso. Faz-se necessário um repensar por parte dos professores em: “como vê o ser criança”, compreendendo-a como um ser capaz de construir os seus próprios conhecimentos, ser criativo, crítico e autônomo utilizando como recursos auxiliares no seu trabalho pedagógico a ludicidade.

Um professor realmente comprometido com a educação, também considera a linguagem como um fator de grande relevância a ser trabalhado em sala de aula, pois é através de livre expressão das

idéias que a criança passará a externalizar seus pontos de vista aprendendo a trabalhar também com o posicionamento do outro.

Crianças que têm possibilidades de serem bem desenvolvidas – e aqui nos cabe sugerir o lúdico como um dos caminhos viáveis para esta realização. Terão a possibilidade de se autogovernar, de serem mais críticos e conscientes de seus direitos e deveres, fazendo com isso, uso de autonomia, sempre tão ignorada principalmente em sala de aula.

Nesse contexto, a importância da utilização do jogo, brincadeiras, além de proporcionar prazer de aprender brincando, é fundamental também para o possível “ressurgimento” do aluno enquanto sujeito do processo de construção do conhecimento, tendo obviamente a orientação do professor, que deverá incentivar o aluno a despertar sua imaginação, fantasia, criatividade, linguagem, pensamento, dentre outros fatores relacionados ao desenvolvimento humano.

Não me compete apresentar uma conclusão de caráter definitivo com base nos problemas detectados e observados no que diz respeito à prática de educadores na Educação Infantil quanto à valorização e utilização dos jogos e brincadeiras no âmbito escolar, mas em consonância com o processo que caracterizou este trabalho apresento alguns elementos que merecem uma reflexão e ação com vistas à mudança desse quadro.

Ao longo destes dezoito anos de experiência profissional, em que quatro anos dediquei-me ao meu curso acadêmico, considero que se faz necessário à inserção de uma disciplina especificamente voltada ao desenvolvimento das atividades lúdicas como forma de trabalhar os conhecimentos e aprendizagem na Educação Infantil.

É fundamental, portanto, uma profunda reflexão e análise nesse aspecto buscando compreender o processo de ensino, para intervir de forma clara e objetiva, preparando teórica e praticamente o futuro educador.

No decorrer de minhas investigações observando e concluindo que os alunos precisavam de um estímulo para que fossem compreendidas suas necessidades de aprendizado. Foi então que decidi realizar uma investigação sobre **“os jogos e as brincadeiras como diretrizes para a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa em crianças da educação infantil”**

Nesse período todo, pude concluir que o papel do educador é fundamental durante o processo ensino-aprendizagem. Sua atitude para com os discentes pode influenciar de maneira decisiva a construção da auto-imagem deles, de sua maneira de ver a si mesmos. O docente pode promover ou

estimular o crescimento emocional de seus alunos todos os dias, de mil e uma formas. O mesmo já deve ter percebido quanto sua figura é significativa para seus alunos. E isso tem conseqüências bem sérias. Nem que fizesse um grande esforço para apenas transmitir novos conhecimentos às crianças, um educador não conseguiria. Seu método de ensinar, suas atitudes, o jeito de se relacionar com cada aluno, e até mesmo a frequência com que ela fala com cada um, o interesse e o carinho que demonstra até sem querer, estariam influenciando todo o desenvolvimento afetivo das crianças.

Após longa observação e aplicação de métodos e técnicas educacionais voltada para o brincar com o intuito de obter êxito no processo ensino-aprendizagem, cheguei à conclusão de que precisava transpassar essa minha experiência e ação pedagógica a outros educadores que caminham na estrada do ensinar e aprender.

Apliquei e utilizei vários recursos facilitadores de aprendizagem. Todos registrados nesse trabalho, certificando-me de seus valores pedagógicos.

Saliento dizer que existem muitas outras estratégias, técnicas, recursos e métodos, mas preferi destacar aqueles que, para o meu momento enquanto educadora obtive maiores resultados.

E, nesse sentido, destacamos o que diz Carneiro (p. 53 1990):

“... No entanto, é necessário que se tenha um mínimo de sensibilidade para poder repensar uma escola, onde seja possível a utilização de formas de trabalho que exijam presença do lúdico, não como um fim em si mesmo, conquanto perderia o sentido à ação educativa, mas como meio através do qual se pudessem atingir determinados objetos. A questão metodológica, ou seja, o como fazer, deve ser compatível ao conteúdo a ser trabalhado, de forma a provocar interesse e prazer na aprendizagem do mesmo. Juntamente com a discussão dessa teoria é imprescindível que se criem espaços para o próprio educador brincar, pois para quem nunca brincou, ou para quem relega ao lúdico uma atitude de descaso, é importante vivenciar essa experiência para sentir, conhecer e explorar melhor toda a riqueza que essa atividade encerra”. (Carneiro, 1990: 53)

Conclui-se, portanto, que é de fundamental importância o uso de jogos e brincadeiras vinculado às atividades desenvolvidas na Educação Infantil como um grande caminho a favorecer a aprendizagem da criança. De forma prazerosa e significativa.

CAPÍTULO III

DE QUE FORMA O DOCENTE CRIA SITUAÇÕES PARA CONSTRUIR O CONHECIMENTO ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS DE UMA FORMA PRAZEROSA E SIGNIFICATIVA?

Os jogos, as brincadeiras o lúdico, enfim o lúdico são instrumentos motivadores da aprendizagem na Educação Infantil. Quando o educador recorre aos jogos, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos discentes participarem ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, respeitando a bagagem espontânea de conhecimento da criança. Seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, valores e fantasias. A criança não é uma folha em branco.

Para Friedmann (1996, p. 75) “o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação”. Atualmente o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças das séries iniciais.

A utilização de métodos criativos de ensino nas aulas faz com que os alunos tenham gosto pelas aulas, os jogos não devem ser feitos de forma aleatória, o docente deve observar o momento de introduzi-lo e qual a sua aplicabilidade naquele momento, o docente deve interagir com seus discentes, assim ele estará ajudando o aluno a elaborar a sua visão de mundo.

Ao brincar a e ao jogar a criança constrói o conhecimento, não só o conhecimento acadêmico, mas sim o conhecimento do mundo que a cerca, através dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem a se comunicar melhor com o mundo adulto, facilitando seu processo de socialização.

No século passado Educação Infantil encarava a criança como um pequeno adulto, que precisava do saber sistematizado para tornar-se útil às exigências da sociedade. A metodologia utilizada ia contra o processo e desenvolvimento natural da aprendizagem e o desenvolvimento humano, onde tudo se encontra pronto, com o conhecimento já pré – estabelecido; as aulas aconteciam de forma desinteressante. Podemos sintonizar na escola tradicional, em que o professor era o dono do saber.

Segundo Santos (1998; 16) “é um alerta aos educadores em relação à repressão corporal existente na escola e à forma mecânica e descontextualizada como os conteúdos vêm sendo passados para as crianças”. Precisamos estar atentos aos desafios que momento atual nos apresenta.

O que se percebia na escola, de antigamente era uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança. Predominava sempre durante as aulas a mobilidade, o silêncio e a disciplina rígida. O docente comandava toda a ação do discente, preocupando-se excessivamente em colocá-los enfileirados, imóveis em suas carteiras comandando os olhares das crianças para que ficassem com os olhos no quadro – negro.

As atividades lúdicas eram descartadas, ou tinham distorções sobre a sua função. O jogo era visto apenas como disputa, competições, fruto da imaginação das crianças, deixando de lado o valor pedagógico, a sua importância para o desenvolvimento cognitivo.

Hoje pode se acreditar que o conteúdo imaginário do brinquedo determina a brincadeira da criança, quando ao puxar alguma coisa e tornar-se cavalo, brincar com areia faz bolos pães para os colegas. A ação de brincar e o interesse da criança envolvem sua faixa etária, seu desenvolvimento sócio-afetivo, seus hábitos culturais. Há brinquedos que são universalmente aceitos, não importando muito o material de que são feitos o tamanho ou mesmo a idade e o sexo da criança. O que importa é que a criança brinque, e experimente os mais variados tipos de brincadeiras ou jogos, sem preconceitos culturais.

O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. A criança precisa brincar para crescer. Sabemos que Piaget (1989) deixou em seus registros que a maneira da criança assimilar (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e de acomodar (mudar a si mesmo para adaptar-se ao meio) deverá ser sempre através do lúdico. Vale ressaltar que o jogo, as brincadeiras o lúdico podem se tornar satisfatória quando o uso dos brinquedos busca as tendências imaginárias. E a criança se socializa através da integração dela com o objeto e o ambiente cultural que a rodeia, assimilando os seus códigos e o brinquedo tornar-se o objeto mediador da comunicação entre a sociedade e a criança.

Nos dias atuais, percebe-se que o papel do brincar, com o apoio também do brinquedo e brincadeiras e jogos são importante e favorece a construção dos valores e formação do indivíduo, pois ao mesmo tempo em que brinca, está aprendendo de maneira prazerosa e significativa e a ainda está lhe propiciando meios que venham ajudá-lo psicologicamente.

Dentro desta concepção cita-se a visão contemporânea de Kishimoto(1999)

“(…) Hoje a imagem de infância é enriquecida, também com o auxílio de concepções, psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil (…)” (Kishimoto;1999.p113.)

As crianças da Educação Infantil precisam de brinquedos e também de materiais para levar adiante devem ser simples, permitindo que a criança dê livre curso a sua imaginação, e deixando que a riqueza derive do próprio fluxo de imagens da criança.

É importante lembrar que o caráter de uma pessoa se forma nos primeiros anos de vida principalmente e nada melhor para ajudar nesse desenvolvimento, do que o próprio brincar. O ato de brincar do lúdico é de extrema importância, mas é preciso preocupar se as crianças que estão usando brinquedos que realmente lhes são importantes, tanto como atividade de recreação como para seu bom desenvolvimento.

Através desta investigação, fica possível perceber que a atividade lúdica e o jogo intervêm no aprendizado da criança na sala de aula e fora dela. O jogo é agradável, motivador e enriquecedor, possibilitando o aprendizado de várias habilidades e também auxiliando no desenvolvimento mental e no raciocínio infantil. A ludicidade precisa ser trabalhada por todos os educadores, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de aula. Os docentes devem e precisam planejar cuidadosamente os objetivos das aulas e trocar informações entre si. Os educadores precisam se unir para trazer novamente o prazer às crianças em aprender. E também os próprios docentes recuperarem a vontade de ensinar. O foco que devemos ter é apenas o benefício da criança, conhecê-la realmente, saber suas dificuldades e vontades; e é através do lúdico que conseguiremos reconhecer os problemas de cada criança, apresentando a elas um mundo real, misterioso e curioso para se aprender e transformar.

Acreditamos que um dos caminhos que poderá ajudar a Educação Infantil é desenvolver um trabalho pedagógico através da interdisciplinaridade, os docentes não deixariam os aspectos teóricos e os conhecimentos de lado. Apenas problematizá-los em conjunto com os aspectos práticos e problematizações reais e contextualizadas. Ensinar o que fosse preciso, aplicável, usando a dinâmica de jogos e brincadeiras o lúdico que poderia estimular o desenvolvimento do raciocínio, além de estimulá-las com desafios que as incitassem a serem mais ágeis, espertas, atenciosas, criativas e dinâmicas, condutoras de seus próprios movimentos. Trabalhar as inteligências múltiplas

na Educação Infantil desenvolveria diversos domínios, além dos motores: o pensar; o compreender; o movimentar; o falar; dentre outros. A Educação Infantil deve estar consciente e aberta para os caminhos que levam ao prazer e alegria de construir o conhecimento.

Durante todo o período da investigação observamos que a lúdico, apesar de diversão e prazer, é uma possibilidade muito rica de aprendizado, com inúmeras potencialidades para se desenvolver habilidades, competências (PERRENOUD, 2000) e produtos culturalmente valorizados atribuídos à resolução de problemas e situações reais ou simulativas. Conseqüentemente, estas situações estimulariam momentos de criatividade espontâneos e construção do conhecimento. Finalizando, poderíamos pensar no surgimento de outro paradoxo, utópico, mas que poderia se realizar: como a diversão e brincadeiras são coisas que deveriam ser levadas muito "a sério" no ambiente educacional. Por isso, podemos dizer que: Segundo Antunes, 2002.

“Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcando por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos”
(ANTUNES, 2002, p.37).

CAPÍTULO IV

CONCLUSÃO

É intuito dessa investigação, ao demonstrar um universo onde o lúdico o jogo, a brincadeira se faz presente nas ações dos docentes e dos discentes, não é para os profissionais da Educação Infantil abandonarem o livro didático e/ou as aulas expositivas. Este também não é o objetivo dos estudiosos quando propõem a aplicação da ludicidade no contexto da educação. A intenção é apontar a ludicidade os jogos e as brincadeiras como uma alternativa para a metodologia utilizada na Educação Infantil, não como um recurso único, mas como uma estratégia, que não impossibilita utilização simultânea de outros recursos e estratégias metodológicas, é importante destacar que a

aprendizagem proporcionada pelo lúdico não acontece somente nos momentos em que este está aliado as atividades educacionais, no momento em que a criança brinca de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto, também existem inúmeras aprendizagens proporcionadas pela brincadeira. Da mesma forma acreditam as educadoras da instituição ao relatarem a possibilidade da aprendizagem, quando as crianças brincam livremente e interagem, dialogam entre si, Com base nesses estudos e na observação, percebeu-se que as professoras das turmas pesquisadas tem consciência da importância do lúdico, dos jogos e brincadeiras e procuram fazer o uso de atividades com fundamentação lúdica nos diversos momentos da sua rotina de forma planejada e organizada. A escola estimula e orienta que atividades voltada para os jogos, brincadeiras façam parte do planejamento. Apesar de uma professora apresentar um pouco de resistência para a utilização lúdica, ela acaba por colocar na rotina do seu planejamento atividades incentivadoras, pois as próprias crianças cobram.

Desta forma as educadoras fazem o diagnóstico de suas turmas para pesquisar e escolher quais as atividades lúdicas é pertinente para os grupos, colocando em prática os aprendizados e as experiências vividas por elas durante a formação que a instituição oferece.

De acordo com as professoras e com os resultados observados a utilização de atividades de jogos, brincadeiras proporcionam um melhor desempenho e envolvimento das crianças nas atividades realizadas. Quando existe a aplicação de atividades sem suporte lúdico é necessário um maior esforço pelos docentes para alcançar a atenção dos alunos e para obter um retorno sobre o conteúdo com que se desejou trabalhar.

É de suma importância, destacar que a aprendizagem proporcionada pelos jogos, brincadeiras, não acontece somente nos momentos em que este está aliado as atividades educacionais, no momento em que a criança brinca de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do educador ou de um adulto, também existem inúmeras aprendizagens proporcionadas pela brincadeira. Da mesma forma acreditam as educadoras da instituição ao relatarem a possibilidade da aprendizagem, quando as crianças brincam livremente e interagem, dialogam entre si, criam regras e desenvolvem o andamento da brincadeira.

Logo, utilizar o jogo como um meio educacional é um avanço para a Educação

Infantil. Tomar consciência disto requer mudanças, o que nos leva a resgatar nossas vivências pessoais e incorporar o lúdico, jogo e a brincadeira em nosso trabalho. Ainda há muito a ser aprendido e questionado, pois, o jogo oferece condições de sociabilidade, levando a criança a se organizar mutuamente nas ações e intensificando a comunicação e a cooperação. Permite ainda, a descoberta do 'outro' e isso repercute sobre a descoberta de si mesmo.

Quanto à observação dos professores comentando sobre a utilização dos jogos para a construção do conhecimento e as figuras que representam a relação do educando com o educador, a criança e o lúdico, todos os pesquisados foram unânimes em responder que durante um longo tempo, a escola que trabalhava com educação infantil, foi subordinada por metodologias tradicionais que pouco ou nada estimulavam o interesse e a criatividade das crianças, utilizando aulas expositivas e sem dinâmicas que envolvessem os discentes para uma socialização de conhecimentos.

No entanto, a partir do momento em que surgiram vários estudos sobre a Educação

Infantil, sabemos que para um melhor aprendizado das crianças, é preciso que se estimule muito o trabalho com o lúdico, desenvolvendo atividades com dinâmicas que despertem o interesse, a criatividade e raciocínio dos educandos.

Diante do exposto, neste trabalho, evidencia-se que as atividades lúdicas, na escola possibilitam que sejam alcançados os objetivos educacionais que norteiam o trabalho pedagógico, como já foi comprovado por muitos pesquisadores, que as experiências adquiridas pelas crianças nos seus primeiros anos de vida, são fundamentais para o seu desenvolvimento em todos os aspectos. Neste sentido, a Educação Infantil pode formar crianças que irão para a etapa de alfabetização, autônomas, críticas, criativas, ou ao contrário, dependentes, estereotipadas, com aversão ao trabalho escolar.

Portanto, a partir da análise dos dados, os resultados demonstram que vale a pena investir numa escola que priorize a utilização dos jogos na Educação Infantil como alternativa metodológica eficaz para a formação de conceitos. Assim, espera-se que esta investigação possa servir de incentivo aos educadores que não utilizam o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que se demonstrou a importância dos jogos e brincadeiras para uma aprendizagem prazerosa e significativa na Educação Infantil.

Sendo assim, com esta investigação espera-se contribuir no sentido de alertar os educadores para a importância da inserção das atividades lúdicas, no contexto escolar, e que estas não sejam deixadas em um segundo plano, ou apenas no período do recreio. Almeja-se, ainda, que este estudo

possa servir de incentivo para os professores inovarem sua prática, e que a partir de agora tenham, nos jogos e brincadeiras, aliados permanentes, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que os jogos e brincadeiras são de grande contribuição para o processo de ensino e aprendizagem.

No entanto, a partir do momento em que surgiram vários estudos sobre a Educação Infantil, sabemos que para um melhor aprendizado das crianças, é preciso que se estimule muito o trabalho com o lúdico, desenvolvendo atividades com dinâmicas que despertem o interesse, a criatividade e raciocínio dos educandos.

Brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender com prazer e alegria, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar, relacionar, imaginar, expressar, compreender, confrontar, negociar, transformar, ser. Na escola, a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma de interação com o outro. Acontece no âmago das disputas sociais, implica a constituição do sentido. É criação, desejo, emoção, ação voluntária.

Dessa forma é preciso que os educadores estejam conscientes e comprometidos com a Educação Infantil, enfrentando os desafios do novo milênio, com planos de ensino e aprendizagem que atendam às reais necessidades da criança no seu desenvolvimento por toda vida.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 19 de fevereiro de 2011.

AGUIAR, J.S. *Jogos para o ensino de conceitos*. Campinas: Papirus, 1998, p.33-40.

ANTUNES, C. *Novas Maneiras de Ensinar- Novas formas de Aprender*. Rio de Janeiro: Artmed, 2002, p.113-152.

_____. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis(RJ): Vozes, 1998, p. 13-152.

- AQUINO, J.G. *Indisciplina na Escola: Alternativas teóricas e práticas*. 10º ed. São Paulo: Summus, 1996, p. 110-111.
- BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andréa de Moura. Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 21 de fevereiro de 2010.
- BUENO, S. F. *Minidicionário da língua portuguesa*. São Paulo: FTD Lisa, 1996, p.226.
- CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. A importância do jogo no processo de aprendizagem. Disponível em: KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- CANDA, C.N. *Jogando, se expressando e aprendendo*. <http://www.faced.ufba.br>
- FAZENDA, I.C.A. *Interdisciplinaridade: História, teoria e pesquisa*. Campinas. SP: Papirus, 1994, p. 29.
- FREIRE, J.B. *Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física*. 4ºed. São Paulo: Scipione, 2002.
- GALLARDO, J.S.P. *Didática de educação física: a criança em movimento: jogo, prazer e transformação*. São Paulo, Ftd, 1998.
- GARDNER, H. *Estruturas da mente: A teoria da inteligências múltiplas*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.
- IAVORSKI, Joyce. *A ludicidade desenvolvendo o aprendizado da criança: educação física, jogo e inteligências múltiplas*. 2007. 55 f. Monografia (graduação em Educação Física)- Faculdade de Educação Física, Universidade Adventista de São Paulo (UNASP), São Paulo/ SP, 2007, [s.n.].
- KISHIMOTO, M.T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez editora. 5ºed São Paulo, 2001.
- LENOIR, Y. *Didática e Interdisciplinaridade necessária e incontornável*. In: FAZENDA, I.C.A. (org.) *Didática e Interdisciplinaridade*: Campinas, SP: Papirus, 1998 p. 46.
- MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragem e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação dos dados*. 4ª edição. São Paulo: Atlas, 1999.

_____. Instrumentos de coleta de informação na pesquisa qualitativa. In: MOLINA, Netoe TRIVIÑOS, A. (org.). **A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas**. Porto Alegre: Editora da UFRGS/SULINA, 1999.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano. 2003. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=132>. Acesso no dia 22 de fevereiro de 2010.

MALUF, Ângela Cristina. **Brincadeiras para sala de aula**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

MEDEIROS, A.D, et al. *Jogo, interdisciplinaridade na ação educativa*. Disponível em: <http://www.faced.ufba.br>

MOREIRA, Antônio Flávio B. (org.) **Currículo: questões atuais**. Campinas: Papirus Editora, 2001.

MOREIRA, E.C. *Educação Física Escolar: Desafio e propostas*. Jundiaí, SP: Fontoura, 2004.

MOURA, O.M. *A série busca no jogo: do lúdico na matemática*. In: KISHIMOTO, M.T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez editora. 5. ed. São Paulo, 2001 p. 73-88.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. V. 1. Porto Alegre: Prodil, 1994a.

_____. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. V. 2. Porto Alegre: Prodil, 1994b.

NUNES, Ana Raphaella Shemany. O lúdico na aquisição da segunda língua. Disponível em: http://www.linguaestrangeria.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso no dia 16 de fevereiro de 2010.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. O lúdico nas interfaces das relações educativas. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>. Acesso no dia 20 de fevereiro de 2010.

NEIRA, M.G. *Educação Física - Desenvolvendo Competências*. 2ªed. São Paulo: Phorte, 2006.

OLIVATTO, B. *Ludicidade, escola e cultura popular*. Salvador: 2002.

PERRENOUD, P. *Construir as Competências desde a Escola*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. P.36-39.

PIAGET, J. *Psicologia e pedagogia*. 2ªed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

PIAGET, Jean. *Psicologia e epistemologia: Por uma teoria do conhecimento*. São Paulo:

Forense, 1975.

_____. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho-imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PERRENOUD, P. *Construir as Competências desde a Escola*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. P.36-39.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luis. **Pedagogia lúdica: jogos e brinquedos de A a Z**. 1 ed. São Paulo: Rideel, 2002.

RIZZO, Gilda. **Educação Pré-Escolar**. 7 ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1992.

_____. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. 3 ed. Rio de Janeiro:

ROJAS.L. *O Lúdico: hora de ensinar x hora de brincar*. Disponível em: [http:// www.anped.org.br](http://www.anped.org.br)

SCAGLIA, A. *O jogo e a competição: Investigações preliminares*. In FREIRE, J.B. et al. (orgs.) *O Jogo dentro e fora da escola*: Campinas, SP: 2003.

SILVA, J.A.G. do. *Aprendizagem por meio da ludicidade*. Rio de Janeiro: Sprint, 2005, p. 22-72.

SANTOS, Antonio Carlos dos Jogos e atividades lúdicas na alfabetização. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. **As crianças e a infância: definindo conceitos delimitando o campo**. In: PINTO, Manuel e SARMENTO, Manuel Jacinto. *As crianças contextos e identidades*. Portugal, Centro de estudos da criança: Bezerra, 1997.

SEBER, Maria da Glória. **Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso no dia 16 de fevereiro de 201

VEILLARD, Kátia Cristina dos Santos. *Entre o caos e a geometria: o “lugar” do brincar* Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1996.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. *Brincar: o despertar psicomotor*. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996

VIGOTSKI, L.S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5ª edição. Martins Fontes; São Paulo, 1994.

VYGOTSKY, L.S. A formação Social da Mente. Martins Fontes; São Paulo, 1989.

SACRISTIÁN, J. Gimeno. **O currículo:** uma reflexão sobre a prática. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SEBER, Maria da Glória. **Psicologia do pré-escolar:** uma visão construtivista. São Paulo:Moderna,1995.

**ANEXO 1 – CARTA ENVIADA AOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL
PARA A REALIZAÇÃO DA ENTREVISTA**

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA DE ECUADOR
UNIDAD DE ESTUDIOS DE POSGRADO MAGISTER EN EDUCACION
CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA

Prezado educador.....

Estou desenvolvendo um trabalho de conclusão de curso de Mestrado, sobre:

“OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO DIRETRIZES PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DE FORMA LÚDICA E PRAZEROSA EM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL.”

Gostaria de contar com sua valiosa participação no sentido de responder as perguntas contidas neste questionário. Desde já agradeço.

Mônica de Fátima Dias

Professora e pesquisadora

ANEXO 2 - ENTREVISTAS NO PERÍODO DA INVESTIGAÇÃO

1- No planejamento diário os jogos e brincadeiras estão conectados com o Currículo?

Sim Não Às vezes Nunca

2- Os jogos e brincadeiras possibilitam observar o desenvolvimento cognitivo nas crianças?

Sim Não Às vezes Nunca

3- Os jogos e brincadeiras promovidas em sala de aula, ou pátio promovem a interação das crianças?

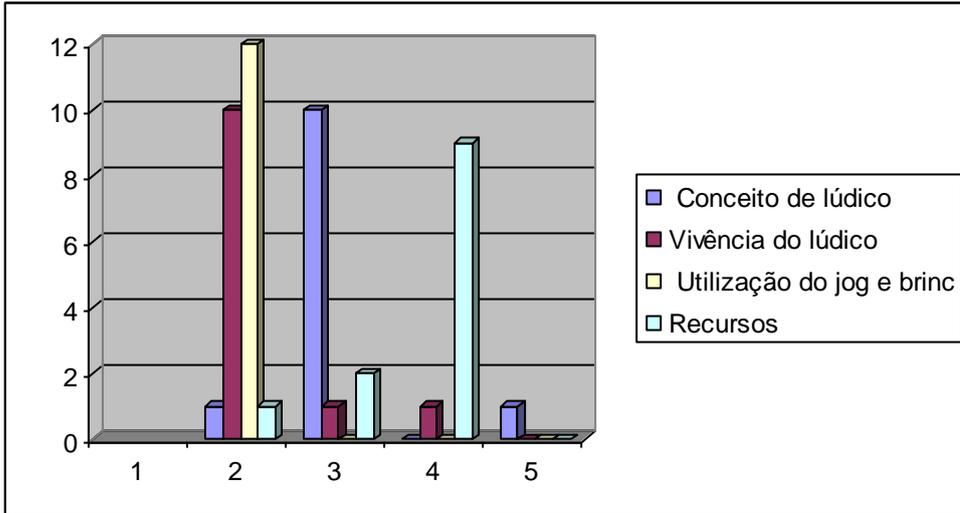
Sim Não Às vezes Nunca

4- As crianças têm oportunidade de se expressarem através dos jogos e brincadeiras?

Sim Não Às vezes Nunca

5) Você considera fundamental a prática com jogos e brincadeiras na Educação Infantil?

Sim Não Às vezes Nunca



ANEXO 4 - QUESTIONÁRIO

Professor(a) _____

Escola _____

Nível Ensino _____

Formação Profissional

1º grau completo

2º grau completo

3º grau incompleto – curso: _____

3º grau completo – curso: _____

1) O que você define por LUDICIDADE?

a) Atividades que só são realizadas em Ed. Física.

b) Conjunção entre a imitação, efetiva ou mental, de um modelo ausente, e as significações fornecidas pelas diversas formas de assimilação permitindo a constituição da função simbólica.

c) É uma Brinquedoteca.

d) Não tenho conhecimento.

2) Qual a importância do LÚDICO na sua Prática Educativa?

a) Possibilidade de atividades que permitem maior participação dos alunos, mais ativa e motivada, onde espontaneamente ele é o ator principal da ação educativa com interação e cooperação.

b) Permite um trabalho interdisciplinar

c) Desenvolvimento motor amplo e fino (psicomotricidade)

d) Não tenho conhecimento.

3) Na sua prática você utiliza jogos e brincadeiras?

a) SIM

b) NÃO

c) ÀS VEZES

d) NUNCA

4) Que recursos você buscaria para planejar uma atividade lúdica dentro do conteúdo trabalhado?

a) Criar jogos e brincadeiras envolvendo conteúdos trabalhados

b) Histórias, contos, poemas e outros, junto a dramatização.

c) Música, arte, brinquedos

d) Todos os recursos citados

5) Em quais autores você se fundamentaria?

a) Paulo Freire, Max e Rubens Alves

- () b) Maria Montessori, Gadotti e Locke
- () c) Piaget, Vygostski, Freud, Kiishimoto
- () d) Nem um dos autores citados.

ANEXO 5 – ENTREVISTA REALIZADA COM OS EDUCADORES

Perfil do educador

- a) Idade: 18 a 25 () 26 a 33 () 34 a 41 () 42 a mais ()
 b) Sexo: F () M ()
 c) Bairro onde mora: -----
 d) Tempo de atuação como educador(a) na educação infantil:-----
 e) Escola em que atua com a educação infantil:
 () Estadual () Municipal () Federal () Particular
 f) Nome da Escola:.....

Questões específicas

01) Qual a sua formação? Nível Médio () Nível Superior () Especialização ()
 Em que área?.....

02) Você pretende dar continuidade a sua formação?

() Sim () Não

Por quê?.....

03) Você conhece a proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's,
 sobre o objetivo do brincar na educação infantil?

() Sim () Não

04) Você tem conhecimento da importância do papel do lúdico, no que diz
 respeito a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB.?

() Sim () Não

05) Você costuma planejar suas atividades lúdicas objetivando a
 interdisciplinaridade entre as áreas de conhecimento trabalhadas com a
 criança na pré-escola? () Sim () Não

Que tipo de atividade:.....

06) Você se considera um(a) educador(a) motivador(a) e criativo(a), buscando
 utilizar estratégias motivadoras e estimuladoras em sua prática pedagógica?

() Sim () Não

Quais os recursos didáticos que você costuma utilizar ?

07) Você costuma participar de eventos na área da educação infantil?

() Sim () Não

Quais?.....

08) Você costuma ler livros, revistas, jornais e outros sobre a educação infantil?

() Sim () Não

Por quê?.....

09) Você reconhece a importância do lúdico na atividade pedagógica como
 elemento facilitador do processo maturacional das funções e habilidades

psicomotoras?

Sim Não

10) Na sua opinião como devemos desenvolver a criatividade da criança? _____

11) Sua escola oferece ambientes estruturados ao trabalho lúdico?

Sim Não

Se não como poderia ser melhorado esse ambiente?

12) As suas aulas na pré-escola costumam ser ministradas de acordo com o Planejamento Político Pedagógico da escola?

Sim Não

Por quê? _____

13) As crianças de hoje ainda brincam como as de ontem?

Sim Não

Por quê? _____

14) Observando as figuras, faça um comentário sobre a relação o educador, a criança e o lúdico, para enfrentar os desafios do novo milênio.

ANEXOS 6 - SUGESTÕES DE JOGOS, BRINQUEDOS CANTADOS E BRINCADEIRAS POPULARES PARA EDUCADORES QUE TRABALHAM COM A EDUCAÇÃO INFANTIL.

OBJETIVO: Proporcionar aos educadores um conhecimento básico e teórico, sobre os jogos, brinquedos cantados e brincadeiras populares na teoria do brincar como instrumento canalizador indispensável a formação biopsicosocial e cultural, numa visão interdisciplinar, recreativa e psicomotora da criança, contribuindo para a construção de seu aprendizado.

JOGOS MOTORES

1 - EMPRESTA-ME A TUA CASINHA

Preparação: Num quadrado de dez metros de lado, mais ou menos, traçam-se pequenos círculos e um círculo central. No interior do círculo, ficam os jogadores.

Evolução: Dado o sinal de início, a criança que estiver no círculo central dirá: Empresta-me a tua casinha? Ao que as outras responderão: - Pois não!.

Nesse momento todas deverão trocar de lugar, enquanto a criança no centro procurará ocupar um dos círculos vagos, nos lados do quadrado.

Conseguindo-o, será substituída pelo jogador que ficou sem lugar. Caso contrário, voltará ao círculo central a fim de renovar a tentativa.

Final: Terminará o jogo quando a criança do círculo central conseguir ocupar um dos círculos laterais.

2 - O COELHO SAI DA TOCA

Preparação: Dispõem-se as crianças em grande círculo e separadas em grupo de três. Duas de cada grupo, ficam de mãos dadas formando a “toca” e dentro ficará a terceira criança: o “esquilo”. No centro do círculo ficarão dois ou mais “esquilos” desalojados.

Evolução: Dado o sinal de início, todos os “esquilos” devem mudar de toca. Nesse momento, as crianças do centro procurarão tomar o lugar de um dos seus companheiros. Os que ficaram sem “toca” passarão para o centro.

Final: Terminará o jogo quando todos os jogadores tiverem representado o “coelho”.

3 - CAMPEÃO DE ESQUIVA

Preparação: Traça-se um círculo com diâmetro proporcional ao número de crianças. No interior os jogadores ficam à vontade.

Evolução: Dado o sinal de início, o professor jogará ao alto, entre os jogadores, três bolas de borracha, uma de cada vez. Os que conseguirem apanhá-las saem do círculo e agem como arremessadores, jogando a bola contra os seus companheiros. Os que forem atingidos serão eliminados, evitando os atacantes atravessar o círculo para apanhar a bola, quando errarem o alvo.

Final: Será considerado vencedor aquele que conseguir livrar-se de todas as bolas, ficando o último.

4 - O GATO ESTÁ DORMINDO

Preparação: Traça-se um círculo ao redor do qual serão marcados, com pedras ou saquinhos de areia, tantos lugares quantas forem as crianças, sobrar uma que, deitada ou de pé no centro do círculo fingirá que está dormindo: o “gato”. As outras dispersam-se à vontade.

Evolução: Dado o sinal de início, os jogadores dispersos vão provocar o “gato”. De repente este “acorda” e procura ocupar um lugar no círculo, no que será imitado pelos demais. Conseguindo-o será substituído pela criança que ficar sem lugar. Caso contrário repetirá a ação desenvolvida.

Final: Terminará o jogo quando o “gato” conseguir um dos lugares marcados.

5 - LENÇO ATRÁS

Preparação: Dispõem-se os jogadores em círculo, voltados para o centro e ligeiramente afastados um do outro. Escolhida por sorte, uma criança permanecerá fora do círculo e segurará um lenço.

Evolução: Dado o sinal de início, o jogador de posse do lenço, corre ao redor do círculo com o fim de deixá-lo cair atrás de uma das crianças. Se esta o perceber, deverá apanhá-lo e sair correndo atrás do jogador que deixou cair o lenço, procurando prendê-lo antes de ocupar o lugar vago. Se o perseguido for preso ficará “choco”, indo para o centro do círculo, onde permanecerá

sentado. O jogador que ficar de posse do lenço continuará correndo em torno do círculo e repetirá a ação do inicial.

Final: Terminará o jogo com a substituição do primeiro corredor.

6 - O LOBO E OS PINTINHOS

Preparação: Os jogadores são dispostos em coluna, segurando-se pela cintura. O primeiro, de braços abertos, representa a galinha, e outros, os pintinhos. À frente da galinha ficará o “lobo”.

Evolução: Dado o sinal de início o “lobo” tentará apanhar o último “pintinho” o que a galinha procura impedir, interceptando-lhe os passos e mudando habitualmente de posição no que será seguida por toda a ninhada. Quando o último pintinho for alcançado, substituirá o “lobo” e este a galinha.

Final: Terminará o jogo com a prisão do “pintinho”.

7 - O TREM

Preparação: Dispõem-se os jogadores em grupos, formando várias colunas paralelas. Cada grupo receberá o nome de uma das partes que compõem um trem: vagão, caldeira, roda, apito, etc. O grupo que representar a máquina destaca-se dos demais.

Evolução: Dado o sinal de início, um dos jogadores que representa a máquina dirá: “o trem que partir mas falta a ...” e citará um dos objetos representados pelos grupos. Os representantes do objeto citado, seguram-se pela cintura e vão juntar-se à máquina, continuando a coluna que permanece fazendo evoluções nas proximidades dos demais jogadores, até que todos os grupos tenham sido chamados.

Final: Terminará o jogo com evoluções no campo, imitando um trem em movimento.

8 - COLMEIA

Preparação: Dispõem-se os jogadores em duas colunas. Ao último jogador de cada coluna entrega-se um bastão.

Evolução: Dado o sinal de início, as duas crianças portadoras dos bastões saem correndo pela direita, contornam a coluna, voltam ao seu lugar e entregam o bastão ao companheiro da frente. Assim procedem todos os demais participantes até chegar o bastão ao primeiro jogador da coluna.

Final: Será considerado vitorioso o partido cujo último corredor voltar à frente da coluna, levantando o bastão acima da cabeça em primeiro lugar.

ANEXOS 7 – BRINCADEIRAS CANTADAS

1 - A CANOA VIROU

A canoa virou Deixá-la virar, E soubesse nadar,
 Por causa da (nome da pessoa) Tirava (nome da pessoa)
 Que não soube remar Do fundo do mar.

Formação: As crianças formam uma roda de mãos dadas, a roda gira cantando a primeira quadra na qual é mencionado o nome de uma criança. Esta deixando as mãos das companheiras, faz meia volta, dá-lhes novamente as mãos e, de costas para o centro da roda, continua a caminhar. Novamente é cantada a primeira quadra sendo escolhida a criança que estiver à esquerda daquela que virou, procedendo da mesma maneira que sua companheira. Assim continua o brinquedo. Quando todas estiverem de costas para o centro da roda, passa a ser cantada a segunda quadra e, uma a uma, as crianças voltam à posição inicial, mencionando-se sempre aquela que estiver à esquerda da última que virou.

2 - A CARROCINHA

2.1. A carrocinha pegou) Três cachorros de uma vez) Bis Tra lá lá)

Que gente é essa) Trá lá lá) Que gente má) Bis

Formação: Crianças de mãos dadas; ao centro, formando outra roda, três crianças. As crianças das duas rodas, de mãos dadas, saltitam cantando os dois primeiros versos. Ao terminá-los, para e cantam os versos finais batendo palmas no ritmo da música, enquanto as crianças que estão no centro, separando-se, colocam-se à frente de companheiras da roda principal e, tendo as mãos na cintura, com elas pulam, ora num pé ora noutro, estendendo as pernas, alternadamente, para a frente. As três crianças escolhidas substituem as que estão no centro da roda.

3 - A GALINHA DO VIZINHO

3.1. A galinha do vizinho,

Bota ovo amarelinho.

Bota um, bota dois, bota três,

Bota quatro, bota cinco, bota seis,

Bota sete, bota oito, bota nove,

Bota dez!.

Formação: Crianças de mãos dadas. A roda gira cantando. Ao terminar, dizendo a palavra – “Dez” – as crianças, sem deixar as mãos das companheiras, dão um pulo e caem no chão.

4 - AI, EU ENTREI NA RODA!

Estrilho:

Ai, eu entrei na roda,

Ai, eu não sei como se dança

Ai, eu entrei na “rodadança”

Ai, eu não sei dançar.

4.1. Sete e sete são catorze,

4.2. Todo mundo se admira,

Três “vez” sete vinte e um Da macaca fazer renda.Tenho sete namorados Eu já vi uma perua Só posso casar com um. Ser caixeira duma venda!

4.3. Namorei um garotinho 4.4. Lá vai uma lá vão duas, Do Colégio Militar. Lá vão três pela terceira, O diabo do garoto Lá se vai o meu benzinho, Só queria me beijar De vapor pra Cachoeira!

Formação: Roda, crianças de mãos dadas. As crianças cantam o estrilho dando quatro passos para o centro da roda, quatro para fora recuando e repetem. Caminham, em roda, cantando a primeira quadra. O estrilho é repetido, movimentando-se as crianças como ficou explicado. Novamente a roda gira para cantar a Segunda quadra. Assim continua o brinquedo, sendo permitidas novas quadras lembradas pelas crianças.

5 - CAI, CAI, BALÃO!

5.1. Cai, cai, balão! Cai, cai, balão!

Na rua do sabão.

Não cai, não! Não cai, não

Cai aqui na minha mão!.

Formação: Roda, crianças de mãos dadas. A roda gira cantando, ora para direita, ora para esquerda.

6 - CARANGUEJO

6.1. Caranguejo não é peixe, Ora, palma, palma, palma!

Caranguejo peixe é; Ora, pé, pé, pé!

Caranguejo só é peixe Ora, roda, roda, roda,

Na enchente da maré. Caranguejo peixe é!.

6.2. Caranguejo diz que tem Ora, palma, palma, palma!

Duas filhas pra casar; Ora, pé, pé, pé!

Uma com o capitão, Ora, roda, roda, roda,

Outra com o general. Caranguejo peixe é!.

Formação: Roda, crianças de mãos dadas. As crianças caminham, cantando a primeira quadra. Ao terminá-la, param, deixam as mãos das companheiras e, obedecendo à letra, betem palmas três vezes, três vezes o pé direito no chão e, a seguir, fazem uma volta completa no mesmo lugar.

7 - CIRANDA, CIRANDINHA

7.1. Ciranda, cirandinha.

Vamos todos cirandar.

Vamos dar a meia volta,

Volta e meia vamos dar.

7.2. O anel que tu me deste

Era vidro e se quebrou.

O amor que tu me tinhas

Era pouco e se acabou.

7.3. Por isso, D. (nome da pessoa),

Entre dentro desta roda:

Diga um verso bem bonito,

Diga adeus e vá-se embora.

Formação: Uma criança fora e, as outras, de mãos dadas. A roda gira cantando. Terminada a terceira quadra, a roda pára; a criança que está fora e cujo nome foi citado, entra na roda, recita uma quadra e, a seguir, escolhe uma companheira para substituí-la.

8 - ESCRAVOS DE JÓ

8.1. Escravos de jó

Jogavam caxangá

Tira, bota, deixa o Zé Pereira ficar!

Guerreiros com guerreiros (bis)

Fazem o zigue, zigue, zá.

Formação: As crianças sentadas no chão ou em pé, ao redor de uma mesa. Cada criança deverá ter na mão, uma pedrinha, uma caixa de fósforo ou outro objeto qualquer, de pequena dimensão. Cantando, cada criança coloca o objeto que está em suas mãos à frente de que se acha à esquerda, batendo-o e deixando-o sobre a mesa. A seguir, apanha o objeto à sua frente, deixado pelo colega à direita e, da mesma maneira, passa-o à esquerda. Assim continua o brinquedo passando-os os objetos e acentuando-se os tempos fortes da melodia. Quando chegar na parte “zigue, zague, zá”, o objeto terá que parar na mão da criança que fará o movimento para frente e para trás por três vezes, batendo o objeto no chão ou na mesa, ao som de lá, lá, lá...Na terceira volta pode ser assobiado, sussurrando com a boca fechada, em silêncio. Quem errar pagará uma prenda

BRINCADEIRAS POPULARES E OU FOLCLÓRICAS

A natureza apresenta diversos recursos para as atividades lúdicas. Sem destruí-la, podemos dispor alguns de seus elementos de maneira variada desenvolvendo o equilíbrio, a força, agilidade, destreza e outros.

Com imaginação e criatividade, as crianças brincam de forma prazerosa, testando sua percepção visual, auditiva, equilíbrio, ritmo, força, agilidade e destreza.

Por exemplo: amarelinha, chicotinho queimado, passa anel, corre cutia....

ANEXO 8 - FOTOS DE ATIVIDADES REALIZADAS COM AS CRIANÇAS.



