

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO, DO BRINCAR E DOS JOGOS
E A SUA RELAÇÃO COM O PROCESSO DE
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Júlia Cristina Rauber

Santa Maria, dezembro de 2016.

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO, DO BRINCAR E DOS JOGOS E A SUA
RELAÇÃO COM O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

JÚLIA CRISTINA RAUBER

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Docência na Educação Infantil, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Docência na Educação Infantil**.

Orientadora: Profa Dra Aruna Noal Correa

Santa Maria, RS, Brasil

2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a Monografia de Especialização.

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO, DO BRINCAR E DOS JOGOS E
A SUA RELAÇÃO COM O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

Elaborado por
Júlia Cristina Rauber

Como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em
Docência na Educação Infantil

Comissão examinadora

Aruna Noal Correa - Dra (UFSM)
(Presidente\Orientador)

Simone Gallina - Dra (UFSM)

Viviane Cancian - Dra (UFSM)

Santa Maria, 20 de dezembro de 2016.

Monografia de Especialização

Curso de Especialização em Docência na Educação Infantil

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO, DO BRINCAR E DOS JOGOS E
A SUA RELAÇÃO COM O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

Autora: Júlia Cristina Rauber

Orientadora: Aruna Noal Correa

Data e Local da defesa: Santa Maria, 20 de dezembro de 2016.

Resumo. As atividades lúdicas fazem parte da vida das crianças desde o seu nascimento e proporcionam uma série de benefícios para o seu desenvolvimento. Através das atividades lúdicas a criança comunica-se com o mundo e consigo mesma, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói e reconstrói conhecimentos, supera desafios, desenvolvendo-se integralmente. Atualmente é necessário usar com mais ênfase as atividades lúdicas na educação, especialmente na educação infantil, pois, como comprovam diversos estudos, elas possibilitam oferecer atividades didáticas em que a criança aprende de forma prazerosa e significativa. Para introduzir o lúdico nas atividades didáticas do dia-a-dia das escolas de educação infantil são necessárias mudanças e a superação de vários desafios. Entre estas mudanças e desafios destacamos uma melhor qualificação dos profissionais que trabalham na educação e maiores investimentos na estrutura física e em material, objetivando oferecer espaços adequados para o desenvolvimento das atividades didáticas. Neste contexto o professor possui um papel de destaque, pois ele tem a responsabilidade de planejar e executar as atividades, além de organizar os diversos espaços necessários para oferecer uma educação de qualidade.

Palavras- chave: Educação Infantil. Desenvolvimento Infantil. Lúdico. Brincadeira. Jogo.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
2. INFÂNCIA(S): SUA HISTÓRIA E ENTRELAÇAMENTOS COM A EDUCAÇÃO	09
2.1 CRIANÇA: UM CIDADÃO DE DIREITOS	11
2.2 LUDICIDADE, BRINCADEIRA E JOGOS	13
2.3 BRINCADEIRAS E O BRINCAR: QUESTÃO DE LUDICIDADE?	18
2.4 JOGOS E IMAGINAÇÃO: UMA RELAÇÃO QUE SE ESTABELECE NO COTIDIANO.....	24
3. METODOLOGIA	27
4. ANÁLISE DOS DADOS	29
5. CONCLUSÃO	36
6. REFERÊNCIAS	38
ANEXO	40

1. INTRODUÇÃO

A presente monografia busca resgatar a importância do brincar, dos jogos, da ludicidade, no processo de desenvolvimento das crianças na educação infantil.

Esta investigação tem sua motivação centrada nas particularidades de minha vida e nos caminhos que me levaram a me constituir professora. Sempre gostei, durante minha infância, de cuidar, de brincar, de fazer o papel de mãe. A minha infância foi intensa e marcada por muitas brincadeiras, muitos momentos felizes.

Quando era pequena adorava brincar de casinha com minha irmã e minhas vizinhas e criar mil possibilidades. Meus pais contribuíam para isto pois lembro que montavam uma barraca no quintal de casa para que pudéssemos brincar ali. Era fantástico. E, certamente, este incentivo, só fez crescer minha relação com as brincadeiras, com o lúdico, com as possibilidades que se criavam a partir da imaginação.

Quando passei a frequentar a escola, minhas memórias estão envoltas pelo brincar. Lembro de gostar de brincar, de cantar, de pegar, imitar papéis, como princesas, a Xuxa, dentre outros. Hoje, aprecio conversar com as crianças e refletir sobre as fantásticas respostas que constroem e a maneira particular de ver o mundo que as cerca. Sempre admirei as pessoas que trabalham com crianças. E tenho prazer em estar junto as crianças e acompanhar toda esta fantasia desperta pela imaginação, pelo lúdico, pelos jogos e brincadeiras.

A infância é sem dúvida a fase mais mágica da vida e, talvez, a única que somos totalmente verdadeiros, na qual vivemos e aprendemos, a cada dia, com o brincar, incentivando imaginações e descobertas.

Atualmente, em nosso país, verificamos que não é fácil ser criança. Nossa infância ainda não é vista pelos governantes como algo importante e de grande valor. E pouco ou quase nada se investe na educação infantil. Pensamos, até mesmo, que as crianças tem papel distante daquilo que representa na vida dos seres humanos, se vivida plenamente.

Sabemos, e estão em vigor os documentos legais (LDB, DCNEI, BNCC) que nos permitem afirmar, que o brincar enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de pensar, amplia suas concepções sobre as coisas e as

peessoas, porque a faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

Em minha realidade, no contexto escolar do qual faço parte, percebo que não tem sido fácil encontrar um lugar especial para a atividade de faz de conta e brincadeiras nas escolas. Há uma grande resistência ou, talvez, falta de conhecimento dos professores do que realmente é proporcionar as crianças momentos de brincadeiras. O que mais se observa são brincadeiras livres no pátio, sempre no mesmo horário e da mesma maneira, sem a interação do professor.

Nesse sentido, o brincar deve ser encarado como uma forma dinâmica e criativa de aprendizagem e não um simples passatempo. Para tanto, é necessário que haja essa preocupação em aprofundar conceitos de brincar, brincadeiras e jogos no contexto em que essa pesquisa se desenvolve, para conhecimento dos professores e a reflexão sobre como trabalham este tema. Tendo em vista a temática abordada na presente pesquisa, o que se coloca é uma situação problema, na qual verifico que minha experiência permite traçar um panorama composto por elementos e dimensões que poderiam ser melhor observados no cotidiano da pequena infância.

Parece redundante e óbvio escrever sobre a ludicidade, o brincar, brincadeiras e brinquedos, sobre o jogo e o imaginário, mas ainda hoje, torna-se imprescindível reiterar a importância destes elementos no cotidiano das crianças pequenas.

Ainda, inquietou-me ler e aprofundar conhecimentos sobre estes elementos durante o curso de Especialização em Docência na Educação Infantil, ofertado através da Universidade Federal de Santa Maria. Durante o curso, pude experimentar novas descobertas, materiais diferenciados, pontos de vistas tão distantes e complementares entre si. E, ao ser desafiada a construir um plano de ação, pude lançar mão de minhas inquietações e colocar no papel o resultado que aqui se apresenta.

Deste modo, o objetivo central desta pesquisa foi voltado a **potencializar o lúdico, o brincar e os jogos na perspectiva dos professores e crianças de uma turma em escola municipal de educação infantil do município de Santa Cruz do Sul/RS.**

Metodologicamente, diante do plano de ação desenvolvido no decorrer do curso de Especialização em Docência na Educação Infantil, esta pesquisa delineou-

se através do cunho qualitativo e exploratório, realizada através da observação participante, com uma turma de crianças entre 3 e 4 anos de idade. Inicialmente, foi organizado um questionário para as professoras da turma.

Para tanto os objetivos específicos foram divididos em: identificar concepções de brincar, brincadeiras e dos jogos existentes no contexto da turma investigada, resgatar a importância da brincadeira e dos jogos no processo de aprendizagem infantil e, partindo do trabalho realizado pelas professoras em sala de aula, verificar como a criança pode aprender através do lúdico, do brincar e dos jogos influenciando seu desenvolvimento.

Sobretudo, espero que esta investigação possa contribuir para o aperfeiçoamento do trabalho dos professores de Educação Infantil nesta instituição, para que as teorias e práticas sejam vencidas e que construamos novas perspectivas de que podemos e devemos construir oportunidades diversas para as crianças. Especialmente por considerar que o brincar contribui para o desenvolvimento integral da criança.

2. INFÂNCIA(S): SUA HISTÓRIA E ENTRELAÇAMENTOS COM A EDUCAÇÃO

No decorrer do curso de especialização em educação infantil foi possível realizar aprofundamento sobre a história da infância, ou das infâncias conforme a sociologia da infância (CORSARO, 2011) defende, e busquei ir além do que apenas ver a infância como objeto participante da história, mas como produtora e reprodutora, transformadora, da vida social que a circunda, vivendo-a não apenas como um fato.

Durante muito tempo a educação das crianças ficou a cargo das famílias ou grupos dos quais ela pertencia. Era ali que ela aprendia os conhecimentos necessários para a vida. E ainda podemos encontrar esta perspectiva quando identificamos famílias que possuem a pretensão de manter as crianças em casa até a idade de ingresso obrigatória de quatro anos (BRASIL, 1996).

O fato social da escolarização surgiu, historicamente, para atender a uma necessidade das famílias, pois com a necessidade de trabalho feminino e as transformações familiares, passou a ser importante reivindicar um lugar que acolhesse as crianças.

A história da Educação Infantil está relacionada com as questões que dizem respeito à história da infância, da família, da população, da urbanização, do trabalho e das relações de produção, dentre alguns aspectos.

Philippe Ariès, citado por Kuhlmann Jr. (1998), identifica uma ausência de sentimento da infância até o fim do século XVII, quando teria iniciado uma mudança de perspectiva considerável. Por um lado, a criança se viu obrigada a viver uma espécie de quarentena na escola, mas por outro, essa separação fez surgir um sentimento de cumplicidade sentimental na família, que passou a se tornar um lugar de afeição necessária entre os cônjuges e entre pais e filhos.

Os cuidados com as crianças passaram a melhorar, mesmo que vagarosamente, no curso da história, e esta, não seria um simples aspecto das práticas culturais, mas a verdadeira condição para a “transmissão” e o desenvolvimento de todos os elementos culturais, estabelecendo os limites do que se poderá esperar das demais esferas da história.

Com relação aos aspectos históricos mais abrangente no mundo, Kuhlmann Jr. (1998, p.20) expôs seis modos de relação com a infância. Dentre eles estariam:

O infantício, da Antiguidade ao século IV D.C; O abandono, do século IV ao XIII; A Ambivalência, do século XIV ao século XVII; Altrusão, no século IV ao XVIII; A Socialização, do século XIX, a meados do século XX; e o Apoio ou Amparo iniciado em meados do século XX.

Dentre os autores pesquisados por Moisés Kuhlmann Jr. (1998, p.19), está De Mause. Para o qual foi destaque por considerar as mudanças psicogenéticas ocorridas na personalidade através de sucessivas gerações de interações entre pais e filhos como força central da mudança histórica e não a tecnologia e a economia.

Outras pesquisas ressaltadas, como de Cambi e Ulivieri, questionam tanto a posição de Phillip Ariès quanto a de De Mause. Sob este aspecto, eles sustentaram que:

A transformação que se observa em relação à infância não é linear e ascendente como a descreve Ariès, nem igualmente coletada do imaginário ou quase, como sustenta De Mause. A realidade social e cultural da infância resulta decididamente mais complexa: primeiramente, articulada em classes, com a presença de menos três modelos de infância convivendo ao mesmo tempo; de outro lado, é um percurso que vai da codificação do cuidado à mitificação da Infância (KUHLMANN JR., 1998, p. 21).

No final da década de 1950, vimos Florestan Fernandes dedicou-se ao estudo da infância e aspectos importantes da sua socialização em situações não propriamente na escola (KUHLMANN JR, 1998, p.30). Por meio de pesquisas que recuperam o folclore paulistano, ele analisou sociologicamente as cantigas de ninar e também as crianças, nos grupos infantis, como participantes da vida social.

Estes foram alguns dos destaques de nossa constituição histórica em meio as discussões acerca da primeira infância brasileira, que resultaram em fazer pensar a criança na história como sujeito histórico. Para tanto, é importante perceber que as crianças expressam a inevitabilidade da história e nela se fazem presentes nos seus mais diferentes momentos.

2.1 CRIANÇA: UM CIDADÃO DE DIREITOS

Ao rever nossa trajetória histórica, percebo que avançamos bastante em questão de infância, claro que ainda não é o suficiente, podemos e devemos ir muito mais longe.

Desde a Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1988), a criança ficou legalmente definida como “sujeito de direitos”. O artigo 227 diz que:

É dever da família, da sociedade e do estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e a convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência e opressão.

E foi a partir da promulgação dessa lei, que ninguém mais teve direito de fazer o que quisesse, ou bem entendesse, com as crianças, nem mesmo os pais. Todos são obrigados a respeitarem os seus direitos definidos na Constituição, que passou a ver a criança como um cidadão em desenvolvimento.

A Constituição também trouxe duas importantes definições. Dentre elas, que “[...] os trabalhadores (homens e mulheres) têm direito à assistência gratuita aos filhos e dependentes desde o nascimento até os seis anos de idade em creches e pré-escolas” (art. 7º/XXU).

E ainda, que o “[...] dever do estado com a educação será efetivado mediante garantia de: [...] IV- atendimento em creche e pré-escola as crianças de zero a seis anos de idade. (art. 208, inciso IV)”. Definições estas, descreveram que as creches e pré-escolas são tanto direito das crianças como de seus pais, e que são instituições não apenas de assistencialismo como muitas vezes, e por muito tempo, foram consideradas, e agora, incorporadas por um caráter educacional.

O Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei número 8.069/1990, conhecido como ECA (BRASIL, 1990), traz explícito cada direito da criança e do adolescente, assim como os princípios que devem nortear as políticas de atendimento. Também foi determinada a criação dos Conselhos Tutelares e dos Conselhos da Criança e do Adolescente.

Enquanto os Conselhos da Criança e do Adolescente devem traçar as diretrizes políticas, os Conselhos Tutelares devem zelar pelo respeito aos direitos da criança e do adolescente, entre eles o direito à educação sendo que para as crianças pequenas incluirá o direito a creches e pré-escolas.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (BRASIL, 1996), que regulamenta a educação infantil, definiu-a como: “Primeira etapa da educação básica” (art.29) e que “tem por finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (art.29).

A educação infantil, entendida como o nível no qual deve ser garantida, à criança na faixa de 0 a 5 anos, o acesso à instituições educacionais, vem emergindo a necessidade de ação conjunta entre Estados e Municípios para que cumpram com as demandas regionais de acesso. Elementos que vem desencadeando a preocupação dos setores envolvidos. Os motivos são vários: busca de fontes de recursos que sejam suficientes para dar sustentação a esse segmento do processo educativo, ainda, novas mudanças nos cursos de Ensino Superior em Pedagogia para que se adaptem à nova realidade da Leis de Diretrizes e Bases – LDB (BRASIL, 1996) e das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI (BRASIL, 2009). Outros destaques são: a estrutura e o funcionamento diferenciados de prédios e equipamentos, capazes de atenderem às necessidades infantis, as busca por propostas curriculares inovadoras, permitindo às crianças a disposição de tecnologias para a educação, muitas das quais até as crianças já tem acesso fora da escola, dentre outros elementos, que nos levam a refletir sobre a potencia das propostas legislativas gerais e locais, bem como, a ação pedagógica cotidiana dentro das instituições.

2.2 QUESTÕES EM DESUSO: LUDICIDADE, BRINCADEIRA E JOGOS

Existe uma vasta literatura que tenta esclarecer a diferença ou definir conceitos quanto a ludicidade/lúdico, brincadeira/brincar/brinquedo, jogos e imaginação, para estes termos usados pelos teóricos das mais variadas especialidades e, especialmente, os relacionados à educação infantil.

Mesmo entre os teóricos, tais como Vygostsky (PRESTES, 2012), Brougère (1995) ou Winnicott (1995), não existe um consenso sobre os conceitos que envolvem estes temas e, portanto, não temos como objetivo esgotar o assunto, mas apresentar algumas definições para diferenciar ou limitar a abrangência de cada um destes termos, que em muitos casos, se sobrepõe, sempre focando a nossa análise para a educação infantil.

Segundo o dicionário, Ferreira (2009, pag. 188), o termo brincar é definido como: “Divertir-se infantilmente, divertir-se, entreter-se. Dizer ou fazer algo (a) por brincadeira...”, enquanto brinquedo é definido como: “Objeto para as crianças brincarem, jogo de criança.”, já para a brincadeira a definição usada é: “Ato ou efeito de brincar, brinquedo, entretenimento, passatempo, divertimento, gracejo, pilhéria...”. O mesmo autor, Ferreira (2009, pag. 497) coloca o jogo como: “Atividade física ou 3 mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho. Passatempo...”. Enquanto o lúdico é definido como: “Relativo a jogos, brinquedos e divertimentos.” (FERREIRA, 2009, pag. 524).

Pelas definições acima podemos observar que os termos brincar, brinquedo, brincadeira, jogo e lúdico são termos diferentes, que em alguns casos são empregados com o mesmo sentido ou com sentidos semelhantes, e ainda em certos casos um conceito se confunde ou se sobrepõe a outro, como exemplo podemos citar a existência de uma variedade de jogos conhecidos que podem ser considerados como brincadeiras, assim como, em muitos casos, o mesmo objeto ou brinquedo pode ser utilizado para brincar ou para jogar, conforme a situação.

Kishimoto (1997, pag. 13), concorda com a dificuldade de definir ou limitar determinados conceitos referentes ao lúdico, pois é um termo subjetivo, que indica que uma proposta pode ser lúdica para alguém e para outra pessoa pode não o ser. E cita o exemplo do jogo, quando expõe que tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou

amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.

A ludicidade, o brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte da vida das crianças, tanto que, se acompanharmos mais atentamente a sua rotina, podemos observar que elas passam a maior parte do seu tempo brincando. Mesmo naquelas situações que não são consideradas essencialmente brincadeiras, como almoçar, jantar, tomar banho, ir dormir, escovar os dentes, e outras tantas mais, elas tentam brincar de alguma forma, seja fazendo aviãozinho para abrir a boca na hora de comer, cantando uma música na hora do banho ou então fazendo careta na hora de escovar os dentes. Desta forma podemos concluir que o brincar desempenha um papel central na vida da criança, influenciando decisivamente em todas as áreas de seu desenvolvimento.

Santos (1999) defende que, para a criança, brincar é viver e, segundo os seus estudos, o brincar, tendo em vista sua relação, importância e influência para o desenvolvimento da criança, pode ser focado, entre outros pontos de vista, como um fenômeno filosófico, sociológico, psicológico, criativo, psicoterapêutico e pedagógico.

Conforme a mesma autora, sob o ponto de vista filosófico, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junto na ação humana tanto quanto a razão. Do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura da inserção da criança na sociedade. Brincando a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive. Já do ponto de vista psicológico, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento. No que se refere a criatividade, tanto o ato de brincar como o ato criativo estão centrados na busca do "eu". É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio potencial. Do ponto de vista terapêutico, o brincar tem a função de entender a criança nos seus processos de crescimento e de remoção dos bloqueios do desenvolvimento, que se tornam evidentes. E, do ponto de vista pedagógico, o brincar tem se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender.

Como podemos observar, analisando o que foi exposto acima, o brincar exerce uma poderosa influência em vários campos de desenvolvimento da criança. Quando a criança brinca elabora hipótese para a resolução de seus problemas e toma atitudes além do comportamento habitual de sua idade, pois busca alternativas para transformar a realidade. Os seus sonhos e desejos na brincadeira podem ser realizados facilmente, quantas vezes o desejar, criando e recriando as situações que ajudam a satisfazer alguma necessidade presente em seu interior.

Craidy e Kaercher (2001, p. 104), concordam com Santos (1999) no que se refere a importância do brincar para o crescimento da criança durante seu desenvolvimento, quando defendem que a brincadeira é algo que pertence à criança, à infância. Através do brincar a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para o outro. Ela cria e recria, a cada nova brincadeira, o mundo que a cerca. O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro, com o mundo.

É através do brincar que a criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Vários autores vêm explorando ideias sobre o brincar e a grande maioria concorda que através da brincadeira que a criança desenvolve sua imaginação, atenção, memória, criatividade, linguagem e emoção. Através da inversão de papéis e do brincar imitativo, a criança consegue resolver conflitos internos e ansiedades, além de desenvolver a competência intelectual, a força e a estabilidade emocional.

Atualmente, percebemos, diante dos documentos legais em vigência, dentre eles as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2009) e a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2016), o brincar tem recebido cada vez mais atenção como uma ferramenta para uso pedagógico.

Considerando que as atividades com brincadeiras e jogos são executadas de uma forma prazerosa e com maior envolvimento, também as atividades didáticas nas escolas incluem o uso das atividades lúdicas e do brincar no seu dia-a-dia. Diante do documento Práticas Cotidianas na Educação Infantil (BRASIL, 2009b), são durante as brincadeiras que as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação.

No brincar, a criança ocupa o papel do sujeito, interpretando, muitas vezes, situações reais que já presenciou e marcaram o momento. Nessas brincadeiras, a criança como sujeito principal, usa sua imaginação e a criatividade, e por vezes, até

coloca em prática a sua fantasia para solucionar os problemas que ocorrerão com base na brincadeira que está inserida.

Portanto, perguntar se são práticas em desuso é quase impossível, pois a utilização do brincar e dos jogos para educar as crianças não é nova, há muito tempo são utilizadas estas atividades das mais diferentes formas. Kishimoto, (1998, pag. 99), quando fala sobre a educação das crianças com base em atividades lúdicas afirma: “todos os povos em todos os tempos contaram com os jogos como parte importante da educação das crianças, especialmente de crianças pequenas.”

É evidente que tanto a educação como o uso do brincar na educação das crianças antigamente eram bem diferente dos dias atuais, considerando as mudanças e os avanços na parte didática. Atualmente, comprovada a importância do brincar e a necessidade do uso das situações lúdicas de aprendizagem, existe a necessidade de incluir, com mais ênfase, o uso da ludicidade no planejamento e na execução das atividades didáticas das escolas.

Uma das condições para obtermos sucesso no uso do brincar e dos jogos é o tipo de brinquedo que se oferece para as crianças, as possibilidades que este brinquedo oferece para o seu desenvolvimento e os objetivos que se pretende atingir devem estar claros para o professor.

Sobre as formas de utilizar o brincar e o material oferecido, Müller (2008, pag. 34), fala que o brincar “[...] deve ser aceito como um processo, não necessariamente com algum resultado. Todo o material que disponibilizamos para as crianças, auxilia na estruturação do brincar. O ambiente e os contextos em que estão inseridos dão forma a este aprendizado.”

Para Vigotski (1989, pag. 110), quando fala sobre a natureza motivadora dos objetos para crianças pequenas, ele nos diz que: objetos ditam à criança o que ela tem que fazer: uma porta solicita que a abram e fechem, uma escada, que a subam, uma campainha, que a toquem”. Questão semelhante é abordada por Walter Benjamin (2011) ao tratar sobre a representatividade dos objetos escolhidos pelos adultos para as crianças brincarem.

Brinquedos e objetos simples também podem proporcionar momentos de diversão e aprendizagem, pois o brinquedo é apenas um suporte da brincadeira. O que importa é a função lúdica que é atribuída ao objeto, seja uma caixa de papelão ou um vídeo game. O importante é que o brinquedo seja desafiador, que oportunize a criatividade, a fantasia e a imaginação. Para corroborar a ideia da importância da

brincadeira, dos brinquedos e dos jogos, Kishimoto (1997, pag. 68), afirma que: “O brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É o seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar.”

Outros aspectos importantes para o sucesso das atividades lúdicas durante as aulas envolvem os tipos de jogos e brincadeiras que utilizamos e o papel dos educadores neste processo que veremos a seguir.

2.3 BRINCADEIRAS E O BRINCAR: QUESTÃO DE LUDICIDADE?

Como atividade lúdica voluntária, a brincadeira é a melhor forma da criança se comunicar, se relacionar com outras crianças, uma vez que brincando ela adquire experiência, ao contrário da criança que não brinca, que não desenvolve naturalmente todo o processo de crescimento físico e cognitivo. Segundo Vigotski (1989, pag. 107), “Se todo brinquedo é, realmente, a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então os elementos das situações imaginadas constituirão, automaticamente, uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo”. Neste contexto, brincadeiras e jogos devem ser utilizados como recurso para que as crianças possam expressar sentimentos, elaborar novos conhecimentos e mediar a aprendizagem.

O brincar livre, como o termo sugere, e com base nas investigações de Janete Moyles, não significa que as crianças irão fazer qualquer atividade, de livre escolha e sem nenhuma intencionalidade e objetivo. Nem se enquadram nesta classificação as brincadeiras que ocorrem durante o intervalo ou outros momentos de brincadeiras não planejadas, apesar destas servirem para estimular aspectos importantes para o desenvolvimento da criança. O brincar livre, necessita, como todas as outras atividades didáticas na educação infantil, de um planejamento e uma preparação prévia, objetivando planejar e executar atividades relevantes, definir as habilidades que se deseja trabalhar e preparar os materiais a serem utilizados durante a execução das atividades didáticas.

Durante o brincar livre as crianças não ficam brincando completamente sozinhas, sem acompanhamento, nem escolhem qualquer tipo de brincadeira, mas devem estar a vontade para criar e escolher suas brincadeiras e objetos. Normalmente, no brincar livre, a criança faz a exploração inicial sobre ambientes e objetos que estão a sua disposição e que ainda não conhece ou pouco conhece. É neste momento que as crianças, de forma individual ou coletiva, podem organizar como, onde e quem irá brincar, e, desta forma, definir como irão se divertir.

Como exemplo de atividade onde se aplica o brincar livre, podemos citar um novo jogo com peças de montar adquirido pela escola. Num primeiro momento as peças do jogo serão oferecidas as crianças para brincar de forma livre com o objetivo de se familiarizarem e se adaptarem às peças. Nas aulas futuras e de forma

gradativa vai se aplicando o brincar dirigido, e conforme o grau de habilidade e de criatividade de cada aluno se passa da montagem de formas mais simples para formas mais complexas, dentro dos objetivos propostos.

O brincar livre possibilita ao professor observar o grau de independência da criança, as suas preferências, os seus gostos, a sua capacidade de liderar e interagir com os colegas e a sua adaptação ao ambiente escolar. O brincar livre pode ser classificado, dentre algumas características, como lúdico informal, de passeios, de informação, de descobertas e comunicação, enfim brincadeiras que são de iniciativa da criança, que assumem características de aprendizagens consideráveis para ela, desenvolvendo sua cultura lúdica.

A brincadeira livre estimula as capacidades individuais da criança, oportunizando experiências mais livres, que serão compostas e transformadas pelas suas curiosidades e descobertas. Sobre as possibilidades do brincar livre Moyles (2002, pag. 33), esclarece que: “por meio do brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes, respostas, materiais, propriedades, texturas, estruturas, atributos visuais, auditivos e cinestésicos”.

Do brincar livre, de maneira geral passamos para o brincar dirigido, que permite desenvolver oportunidades mais elaboradas, planejadas pelo adulto, com base nos conhecimentos adquiridos com o brincar livre, sempre respeitando o grau de desenvolvimento e a criatividade de cada criança.

Assim, em contraponto, o brincar dirigido, utilizado durante as atividades didático-pedagógicas direcionadas a um objetivo específico, permite ao professor promover situações de ensino e aprendizagem partindo da contextualização das crianças com as quais trabalha. Esta intervenção proporciona às crianças uma gama de novas possibilidades de explorar o brinquedo, ampliando o repertório conceitual e mental, como um todo. E, através do brincar dirigido, permitimos desencadear possibilidades de ampliar as potencialidades dos pequenos, bem como, proporcionar novas descobertas.

Através do brincar dirigido a criança desenvolve habilidades específicas, como a percepção, atenção, concentração, identificação da voz de comando, entre tantas outras. Sobre a importância do brincar dirigido para as crianças, Moyles (2002, pag. 33), nos esclarece que, “por meio do brincar dirigido, elas tem uma outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.”

Como ferramenta pedagógica, proporcionará trocas de conhecimentos entre as crianças e destas com os adultos, que trabalham como mediadores e impulsionadores das curiosidades. É possível observar, através de uma atividade dirigida, se a criança tem a capacidade de organizar seu pensamento, o seu nível de concentração e se consegue resolver situações problema, de acordo com as regras estabelecidas pela proposta desenvolvida, sempre respeitando sua capacidade.

Analisando o que diz a literatura, pesquisada durante o curso, e comparando com o que observei na maioria das escolas, posso concluir que, apesar de muito se falar sobre a importância das atividades lúdicas, do brincar, muitas destas escolas apresentam dificuldades para colocar em prática atividades didáticas centradas no lúdico, no brincar, no seu dia-a-dia. Quantas vezes ouvimos ou mesmo falamos que primeiro vamos fazer o nosso trabalho, a nossa tarefa e depois podemos brincar?

Neste contexto, cabe ao professor, tanto na função de referência da turma, como em outra função, de direção, de coordenação pedagógica ou em outras atividades relacionadas ao planejamento e execução das atividades didáticas, a responsabilidade e o desafio de planejar e executar atividades didáticas onde o lúdico esteja presente de uma forma mais concreta, apesar dos imensos obstáculos que poderá encontrar pelo caminho.

Entre estes obstáculos, destaco a fragilidade na formação profissional formal dos profissionais que atuam na educação, as precárias condições de estrutura física e material das escolas e uma sociedade que, de maneira geral, valoriza o trabalho e coloca o brincar como algo secundário.

Hoje em dia, as crianças passam boa parte do seu tempo nas escolas de educação infantil ou creches, sendo que esse lugar está destinado às atividades propostas pelos docentes ou auxiliares, o que faz com que a criança, em muitos casos, enxergue a escola como um lugar de trabalho e não um lugar de aprendizagem ou de brincadeiras.

Isto, para mudar esta realidade e fazer com que a criança comece a enxergar a escola como um lugar onde se aprende, mas se aprende com prazer, com alegria, brincando. Assim, o professor deverá, inicialmente, observar e coletar informações sobre o grau de desenvolvimento, as preferências e outras características das crianças, para em aulas futuras, planejar situações de aprendizagem que permitam o envolvimento das crianças nas atividades de forma mais prazerosa.

Sobretudo, organizar o espaço, disponibilizar objetos e materiais, como jogos e brinquedos, desde os mais simples até os mais complexos, e, desta forma, transformar o espaço da sala de referência das crianças, em um ambiente de crescimento, em especial, através de propostas lúdicas.

Sob esta perspectiva, o educador precisa estar ciente de que, quando a criança manipula os brinquedos, ela consegue estimular e explorar o seu imaginário, alcançando um trabalho mais dinâmico e prazeroso para ambos os envolvidos nos processos que perpassam a educação das infâncias. Segundo Almeida (2000 p. 37):

É fundamental compreender que o conteúdo do brinquedo não determina a brincadeira da criança. Ao contrário: o ato de brincar (jogar, participar) é que revela o conteúdo do brinquedo. A criança, ao puxar alguma coisa, torna-se cavalo; ao brincar com areia torna-se pedreiro; ao esconder-se torna-se guarda. Nada é mais adequado à criança que associar em suas construções os materiais mais heterogêneos: pedras, bolinhas, papéis, madeira; todos eles tem muito significado para ela. Um simples pedacinho de madeira, uma pilha ou uma pedrinha, um papelzinho em sua solidez, no monolitismo de sua matéria, reúnem uma exuberância das mais diversas figuras.

O docente precisa estar atento, também, para outras características das crianças como a idade e ao que ela pode fazer, com o objetivo de instrumentalizá-la para as descobertas que virão. Esta é uma das missões centrais dos adultos que ali estão, a observando minuciosamente em seu cotidiano, selecionando e oportunizando materiais adequados e em quantidade suficiente.

Os professores de educação infantil enquanto promotores da aprendizagem possuem o papel de estimular a imaginação, ensinar a construção de brinquedos, transformando a sala de aula em um ambiente rico, prazeroso e desafiador. É de extrema importância o professor fazer o seu planejamento, prever jogos e brincadeiras, sempre considerando o espaço disponível e a capacidade das crianças, aumentando as chances de sucesso da atividade. Deve usar instrumentos como o debate, a pergunta, a coordenação de pequenos grupos, o desenvolvimento da escuta, da observação, propiciar uma rede de interações, em que as diversidades do contexto da sala de aula sejam socializadas, compreendidas e transformadas.

Um dos pontos fundamentais para uma educação de qualidade, vide Indicadores de Qualidade na Educação Infantil (BRASIL, 2009c), sem dúvida, é a formação e a especialização deste professor. Hoje observo que a formação dos

professores durante a sua graduação é pouco aprofundada, para atender as diversas situações enfrentadas na sala de aula e especialmente na educação infantil. Por isso, é necessário que o profissional da educação se qualifique e atualize constantemente os seus conhecimentos e seus métodos/estratégias de ensino, assim como revise suas concepções e aparatos teóricos, pois, assim, poderá oferecer situações de ensino que vise contemplar os diferentes Campos de Experiências (FINCO, BARBOSA E FARIA, 2015) de forma abrangente. Sobre o papel do professor neste contexto, Moyles (2002, p. 43), afirma:

O papel do professor é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma, e inclua fatores além dos puramente intelectuais. O emocional, o social, o físico, o estético, o ético e o moral se combinam com o intelectual para incorporar um conceito abrangente de “aprendizagem”.

Ainda no contexto da qualificação das propostas, cabe ressaltar a responsabilidade do poder público em oferecer aos seus profissionais que trabalham com educação oportunidades para se qualificar, criando políticas de qualificação continuada, com cursos, palestras, seminários, onde se priorize e valorize a educação lúdica.

Sobre a qualificação dos profissionais do magistério, a Lei de Diretrizes e Bases (BRASIL, 1996), em seu artigo 62, no parágrafo primeiro, prevê que: “A União, o Distrito Federal, os estados e os municípios, em regime de colaboração, deverão promover a formação inicial, a continuada e a capacitação dos profissionais de magistério.”

Outro desafio enfrentados pelos professores, além da falta de qualificação, é a falta de estrutura física e de material das escolas, as salas de aulas na grande maioria dos casos não são adequadas para trabalhar com atividades lúdicas que necessitam diversos espaços na mesma sala, com o objetivo de oferecer várias opções de atividades. Além da falta de espaço adequado nas salas de aula, a falta de materiais como brinquedos e jogos, em quantidade, qualidade e diversidade suficiente para transformar a sala de aula num espaço verdadeiramente lúdico, são facilmente constatados nas nossas escolas. Mais uma vez cabe ressaltar a responsabilidade do poder público junto com a comunidade escolar em melhorar os espaços existentes e oferecer materiais que atendam as necessidades das crianças e dos educadores.

Ainda, como desafio a ser enfrentado pelo professor e pela escola, está a necessidade de convencer a comunidade escolar, especialmente alguns professores e os pais, de que as atividades lúdicas, onde se prioriza atividades com brincadeiras e jogos, é tão ou mais eficiente que os métodos mais tradicionais de ensino.

Muitos pais quando percebem que as crianças passam o dia brincando na escola não entendem que estas crianças não estão simplesmente brincando mas desenvolvendo atividades com objetivos definidos, e muitas vezes cobram atividades mais tradicionais, pois foi assim que aprenderam e em muitos casos obtiveram sucesso na vida.

Assim como os pais, alguns docentes tem dificuldade em entender e aceitar este processo considerando que durante muito tempo se usou outros métodos, além da natural aversão às mudanças principalmente dos profissionais mais antigos. A direção, os professores e os demais profissionais envolvidos no planejamento e na execução das atividades didáticas precisam desenvolver um trabalho de convencimento com a comunidade escolar, sobre os benefícios das atividades lúdicas para o desenvolvimento das crianças, através de reuniões e palestras, onde esta comunidade escolar possa entender como funciona este processo.

Apesar dos diversos obstáculos enfrentados pelos professores para exercer a sua profissão como os baixos salários, a pouca valorização da profissão, a falta de estrutura das escolas, existe a necessidade da qualificação e da capacitação do professor, em diversos aspectos e especificamente para trabalhar com o lúdico, pois somente com preparo e qualificação que será possível avançar e melhorar as condições e o desempenho dos nossos alunos. Nesta direção, não é somente questão de ludicidade exercer a profissão por meio de concepções mais abertas e prazerosas. Há que se enfrentar outras demandas antes disto.

2.4 JOGOS E IMAGINAÇÃO: UMA RELAÇÃO QUE SE ESTABELECE NO COTIDIANO

Uma das atividades mais importantes das crianças são as brincadeiras e os jogos de faz-de-conta, que tem como principal característica a utilização dos símbolos pelas crianças e onde ela substitui o real pelo imaginário, permitindo à criança a possibilidade de lidar com inúmeras situações que se apresentam durante o seu crescimento. O uso destas brincadeiras ocorre tanto na escola como em casa, e oferece uma variedade de possibilidades tanto para o professor como para a criança.

Nas brincadeiras de faz-de-conta que ocorrem nas escolas cabe ao professor planejar momentos que incluam estas atividades, visando o desenvolvimento da criança e considerando outros fatores como materiais disponíveis, objetivos que se pretende alcançar e as características das crianças.

Ainda, os jogos de faz-de-conta, também conhecidos como jogos simbólicos, são atividades lúdicas que desencadeiam o uso da imaginação criadora pela criança, em muitos casos, em função da impossibilidade de satisfação imediata de seus desejos. De acordo com Kishimoto (1997, p. 67), “no jogo simbólico as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade”.

Pelo faz-de-conta a criança pode reviver situações que lhe causam excitação, alegria, medo, tristeza, raiva e ansiedade. Ela pode, neste brinquedo mágico, expressar-se e trabalhar as emoções, muitas vezes, difíceis de lidar na pequena infância. A partir de suas ações nas brincadeiras, explora as diferentes representações que tem destas situações difíceis, podendo melhor compreendê-las ou reorganizá-las internamente.

A literatura sobre os jogos de faz-de-conta aponta para uma vasta gama de possibilidades e benefícios que esta atividade proporciona, e existe uma infinidade de situações em que a criança faz uso do símbolo. Conforme avança a idade da criança, terá lugar um faz-de-conta mais elaborado, que além de ajudá-la a compreender situações conflitantes ajuda a entender e assimilar os papéis sociais que fazem parte de nossa cultura, como por exemplo, o que é ser pai, mãe, filho, professor, médico, entre outros. Através desta imitação representativa (MOURA E

RIBAS, 2002) a criança vai também aprendendo a lidar com regras e normas sociais.

De acordo com Almeida (2000), o jogo de regras pode começar a ser utilizado, de uma forma mais efetiva, a partir de quatro a cinco anos de idade, e seu uso se consolida na fase de sete a doze anos de idade. Este tipo de jogo continuará presente durante toda a vida da pessoa através dos esportes, do trabalho, de jogos como xadrez, baralho, entre tantos outros (vide produção Território do Brincar encontrado no portal do Ministério da Educação - COEDI).

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de regras impostas pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente “penalizado”, e existe, em muitos casos, uma forte competição entre os participantes. O jogo de regras pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações, as regras, o que lhe confere um caráter eminentemente social. Almeida (2000, pag. 53), acerca das regras, nos diz que:

As regras, de modo geral, são aprendidas de forma concreta e direta em interação com os companheiros do grupo, da mesma condição psicossocial. O jogo é um juramento feito primeiro a si mesmo, depois aos outros, de respeitar certas instruções, certas regras.

Os jogos de regras possuem características que permitem que a criança desenvolva aspectos cognitivos como a atenção, o senso de responsabilidade, noções de sociedade, regras, interação social, suas escolhas são afetadas por sentimentos como raiva, ódio e alegria. A criança também vai conseguir relacionar regras internas com as regras externas e desta forma desenvolver aspectos morais como a autonomia e cooperação, sendo de extrema importância o professor integrar esta criança na sociedade de forma lúdica, dinâmica e completa através da interação com o meio físico, social, cultural e afetivo.

Existe uma infinidade de jogos de regras que podem e são usados nas escolas e que possibilitam o desenvolvimento de uma série atributos nas crianças, cabendo ao professor o papel de escolher os jogos mais adequados considerando os objetivos que pretende atingir e as características dos alunos. Como exemplo de jogos de regras que podem ser usados durante as atividades didáticas das escolas podemos citar, entre outros tantos, o jogo de bolinhas de gude, adivinhações, charadas, loto, trilha, xadrez, amarelinha, corridas, gato e rato. Dentre tantas propostas, é possível verificar que, para as crianças pequenas, os jogos, sejam

livres ou de regras, aliados a imaginação, e as diversas possibilidades que derivam das mesmas características, até aqui elencadas, são efetivadas potencialmente no cotidiano das e com as crianças, a partir dos planejamentos pensados pelos adultos que ali se encontram, junto a elas.

E o jogo é um excelente recurso para ajudar na 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.

Para Vygotsky (1984), o jogo é considerado um estímulo á criança no desenvolvimento de processos internos de construção do conhecimento e no âmbito das relações com os outros.

Piaget (1976) afirma, o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois, ao representar situações imaginárias, a criança tem a possibilidade de desenvolver o pensamento abstrato.

Para Piaget, os jogos dividem-se em jogos de exercício, simbólicos e de regras, além dos jogos de construção, presentes ao longo do desenvolvimento.

3. METODOLOGIA

Para a realização da presente investigação, optei por realizar uma pesquisa qualitativa, por manter-se fidedigna a perspectiva dos participantes, e de cunho exploratório, voltada a investigar a perspectiva das professoras da turma. A pesquisa seguiu o método da observação participante, por considerar essa perspectiva como uma das melhores maneiras de verificar a ocorrência de determinado fenômeno em relação direta com seu contexto.

Sendo o observador o principal instrumento da investigação, pude recorrer aos conhecimentos e experiências pessoais como auxiliares no processo de compreensão e interpretação do fenômeno estudado. A introspecção e a reflexão pessoal tiveram papel importante na pesquisa.

Além disso, segundo Lüdke e André (1986), a observação direta permitiu chegar mais perto das perspectivas dos sujeitos pesquisados, pois na medida em que acompanhava as experiências diárias dos sujeitos, podia tentar aprender o significado que elas atribuem à realidade que as cerca e as suas próprias ações. Assim acreditando, serem técnicas de observação extremamente úteis para se ressaltar novos aspectos do problema de pesquisa.

Segundo Denzin, citado por Lüdke e André(1986 p.28) “a observação participante é uma estratégia de campo que combina simultaneamente a análise documentada a, a entrevista de respondentes e informantes, a participação direta e a introspecção”. Estratégia que envolve não apenas a observação direta, mas um conjunto de técnicas metodológicas pressupondo um grande envolvimento do pesquisador na situação estudada.

Os focos de observação nas abordagens qualitativas de pesquisa foram determinados, basicamente, pelos propósitos específicos do estudo, que derivaram de um quadro teórico, traçado *a priori*.

Com esses propósitos em mente, a coleta de dados teve início buscando sempre manter uma perspectiva de totalidade, sem me desviar demasiadamente dos focos de interesse, sejam estes a ludicidade, as brincadeiras, jogos e imaginário.

Segundo Palton(1980) e Bogdan e Biklen (1982), citados por Lüdke e André (1986,p.30), o conteúdo das observações deve conter uma parte descritiva e uma parte reflexiva. Assim, a parte descritiva como registro detalhado do que

vivenciamos na escola, com descrição acurada dos sujeitos participantes, reconstrução dos diálogos, descrição de locais, situações especiais, descrição das atividades, as intervenções do observador, dentre outros elementos.

Ainda, foi imprescindível desenvolver uma parte reflexiva, que inclui as observações pessoais do pesquisador durante a coleta, ou seja, suas especulações, sentimentos, receios, problemas, ideias, impressões, incertezas, surpresas, etc. Envolvendo reflexões de diferentes naturezas, dentre as quais, reflexões, dilemas éticos e conflitos, mudanças na perspectiva do observador, esclarecimentos necessários.

O presente estudo foi realizado em uma turma com crianças de 03 e 04 anos de idade e suas professoras em uma escola municipal de educação infantil do município de Santa Cruz do Sul/RS. A EMEI, localiza-se em um bairro de periferia e possui, atualmente, 140 crianças matriculadas, funcionando entre 6h30m às 18h30m de segunda-feira a sexta-feira. Atende crianças de 4 meses a 4 anos e 11 meses, sendo que a maioria permanece na escola em turno integral, em média 9 horas diárias.

A comunidade do Bairro Menino Deus é composta na sua maioria por famílias que não concluiu o ensino fundamental. Grande parte destas pessoas trabalham como safristas, com renda mensal de até um salário mínimo, e no período de entressafra trabalham como diaristas, realizando trabalhos diversos.

Assim, busquei uma variedade de informações sobre o envolvimento das professoras com atividades lúdicas, jogos e brincadeiras, e perceber a maneira como são encaradas pelas profissionais que ali se encontram. A análise acontecer de forma concomitante a coleta dos dados.

4. ANÁLISE DOS DADOS

Elementos que possuem conexão direta com as formas como pensamos a ludicidade, o brincar e o jogo, e a finalidade destes conceitos teóricos e das concepções construídas pelos adultos da escola da pequena infância, para a Educação Infantil como um todo. São nestes entrelaçamentos que ousamos produzir novas formas de descobrir com as crianças novas possibilidades.

Para a produção dos dados foi construído um questionário (ANEXO A) direcionado às duas monitoras da turma, com questões pré-estabelecidas, pois o questionário tem a vantagem sobre a entrevista aberta, de não exercer pressão ao entrevistado.

De maneira a contribuir para a coleta de dados foram realizadas observações na sala de referência e junto das crianças, para compreender a rotina das crianças na escola e o ponto de vista dos pequenos acerca destes momentos/situações organizados pelos adultos da turma.

A pesquisa envolveu um trabalho de inserção no campo da pesquisa, onde a pesquisadora manteve um contato direto com os colaboradores da pesquisa. Primeiramente pelas pessoas serem observadas em sua manifestação natural, o que faz com que tal pesquisa seja também conhecida como naturalista.

A turma era composta por dezesseis crianças entre três a quatro anos de idade e suas educadoras. As educadoras que responderam ao questionário foram identificadas por M1 e M2, para manter em sigilo suas identidades.

A colaboradora M1 é monitora, possui 57 anos, é graduada em Pedagogia e possui pós-graduação em Orientação Educacional. Trabalha há 31 anos como monitora de creche. Já M2 é também monitora, com 57 anos, possui o ensino médio completo, e trabalha há 26 anos como monitora de creche.

Quanto a concepção sobre ludicidade, representada na primeira questão do questionário, “Qual seu entendimento sobre ludicidade, brincar e jogo?”, a monitora M1 sugeriu que a ludicidade:

[...] é uma ferramenta que contribui para o desenvolvimento afetivo e cognitivo, corporal da criança, onde ensina o mesmo a interagir com o próximo, a respeitar regras e desenvolver a imaginação, criatividade, percepção, emoção.

Acerca do brincar, M1 direcionou sua reflexão comentando que, “*o brincar implica numa proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, sabemos que o brincar faz parte da vida do ser humano desde o momento em que ele nasce*”. O que sugere transcender as propostas construídas pelos adultos, profissionais da educação.

Sob estes aspectos Bomtempo (1999, p. 63) menciona que:

O brincar e a escola nunca estiveram em plena concordância. Para pedagogos, de Platão a Schiller e de Comenius a Rousseau, o jogo ou brinquedo é o método mais eficiente de aprendizagem para criança. Porém, existe diferença entre aprender brincando e brincar para aprender.

"Aprender e brincar são realidades que fazem parte do reino da liberdade" (Bousquet 1986, p.S02). Um exercício escolar pode ser realizado como um jogo e este como tarefa escolar, perdendo seu componente lúdico.

Assim, fica claro que, mesmo com concepções acertadas sobre as teorias e práticas, ainda assim, poderemos encontrar formas diferenciadas de vivê-las no cotidiano da escola da pequena infância.

Sobre a segunda questão, “para que servem estes conceitos na educação infantil? Comente”, M1 respondeu que:

Serve para que a criança aprenda a interagir com seu próximo, a desenvolver a imaginação cooperação e com isto promova uma boa auto estima, fazendo com que aprenda de forma simples a resolver problemas, pensar, criar e desenvolver o senso crítico.

E, complementarmente, narrou a relevância dos conceitos para a vida das crianças:

Através de jogos, brinquedos e brincadeiras, contar histórias, quebra-cabeça, brincar de casinha, trabalhos em grupo e por isso que o lúdico proporciona em todas as fases de desenvolvimento da criança, pois é uma das mais importantes atividades na infância.

A terceira questão, voltada a saber “De que forma são utilizados com a turma?”, M1 expos que “*de uma forma muito importante, porque é através desta ação lúdica faz com que a criança desenvolva naturalmente suas habilidades motoras, cognitiva e afetiva*”.

O que me fez questionar a efetividade da ação de brincar, das brincadeiras, da ludicidade e imaginário no cotidiano das crianças como um todo, não somente

nas ações construídas nesta escola, mas como uma preocupação mais ampla sobre as formas e estratégias pelas quais as experiências são levadas a cabo. E, ainda assim, há dúvidas se o brincar realmente é considerado como eixo norteador (BRASIL, 2009a).

Acerca de como a monitora “identifica essas atividades na aprendizagem das crianças?”, M1 respondeu que “[...] *cada criança tem sua maneira de ser, cada ser é um ser diferente e devemos saber lidar com cada um e suas diferenças, trabalhando de forma que cada um possa acompanhar dentro de suas limitações*”. Reflexão que resgata a reflexão sobre a diversidade, e a compreensão de que cada criança possui seu tempo e suas formas de elaborar os conhecimentos e experiências. Segundo Bomtempo (1999, p. 63-64), “[...] os professores têm dificuldade para justificar as atividades lúdicas no ensino. É preciso que os professores entendam que atividades e experiências alternativas promovem a aprendizagem da criança através do brincar”.

A partir disto, surgiram alguns questionamentos, tais como: O brincar, a ludicidade e o jogo são realmente relevantes para o desenvolvimento das crianças? Ou são propostas em desuso? Como os professores definem um trabalho incorporado por estes elementos? O senso comum está repleto de palavras bacanas para justificar a necessidade do brincar na vida das crianças, mas é imprescindível verificarmos que estão presentes, e que acontecem de múltiplas formas, com materiais criativos, com objetivos de desenvolver o lúdico, o prazer, a liberdade, a intensidade de ser criança. E não visar propostas distantes das intenções cotidianas dos pequenos, de suas preferências e curiosidades.

Acerca de “Quais os recursos materiais disponibilizados para as crianças brincarem?”, M1 narrou que:

Todos nós sabemos que nem todas as escolas dispõem de materiais e espaços adequados para um ensino de qualidade. Dentro do possível existem educadores capazes de revolucionar criando e inventando materiais sucateados para trazer maneiras diversificadas de um trabalho pedagógico e de qualidade, como materiais: jogos de montar, quebra-cabeça, encaixe, legos.

Quanto a esta resposta podemos verificar as possibilidades construídas pelos adultos e os materiais disponíveis para favorecer e potencializar a ludicidade e o lúdico, as brincadeiras e o brincar, os jogos e a imaginação.

Sobre a monitora M2, sua colaboração esteve voltada a uma única resposta, tendo em vista que acreditou que as questões se repetiam, e que sua resposta as englobava. Sob o viés investigado, expôs que os tópicos de análise e temática da pesquisa são necessários *“para um aprendizado melhor, a criança aprende com mais facilidade e memoriza mais com brincadeiras. Os jogos, peças de montar, quebra-cabeça, rodas cantadas, circuito, gincanas, brincadeiras na praça, etc”*.

Assim, de forma mais aprofundada, ao analisar os dados coletados das observações e do questionário, pude constatar que, mesmo com os empecilhos cotidianos, tanto as crianças quanto as educadoras, demonstram interesse por materiais diversificados, tais como: fantasias, maquiagem, brinquedos de sucata, entre outros.



Figuras 1 e 2: Brincando com a imaginação e fantasias.

As imagens 1 e 2 mostram as brincadeiras com fantasias sendo muito apreciadas pelas crianças ficando a seu critério vesti-las ou não. E com essa iniciativa elas passam a imaginar e a criar diversas situações.

De acordo com o referencial teórico da pesquisa, as crianças demonstravam gostar prioritariamente de brincar livremente no pátio, na pracinha e na areia com potes e utensílios adequados para estes espaços. Porém é visível que, para evitar trabalhos maiores, como por exemplo, a higienização de cada criança após as

brincadeiras, muito pouco lhes é oferecido quando estão envolvidas em brincar livremente.

Segundo Edda Bomtempo (1999) o brincar é uma das atividades fundamentais para a aprendizagem das crianças. Dessa forma, se quiséssemos conhecer bem as crianças, deveríamos conhecer seus brinquedos e brincadeiras.

Nas imagens 3 e 4, podemos ver os alunos brincando com os brinquedos que confeccionados pela professora da Pré-Escola. Enquanto a turma do pré brincava com os brinquedos que aparecem nas imagens, as crianças da turma observada ficaram observando da cerca até que, então, a professora as convidou para participar das brincadeiras.



Figura 3 e 4: As crianças brincando com brinquedos confeccionados pelas professoras.

Desta forma, através das brincadeiras pude conhecer e perceber, um pouco mais, sobre o mundo em que a criança está inserida, conhecendo melhor a sua realidade, seus hábitos, gostos, costumes, medos, angustias. E, compreender que, privando-as deste brincar livre, estamos negando-lhes o seu direito de desenvolver-se plenamente.

Na imagem 5, podemos ver crianças brincando na areia, situação essa, pouco comum no dia a dia da turma observada, já que as monitoras acham que dá muita

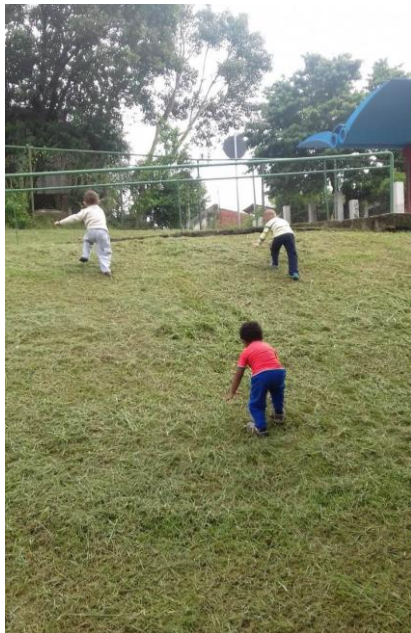
sujeira, tendo que lavar as crianças e também os materiais utilizados. E quando ocorre essa situação de brincar na areia a maioria das vezes é sem material algum porque elas não permitem que os materiais sejam retirados para fora da sala.



Figura 5: Criando e brincando na areia.

Nas observações da turma, pude perceber que as crianças são bastante ativas, falam alto, são curiosas, e gostam de brincar dentro da sala, mas principalmente, nas áreas externas da Escola Municipal de Educação Infantil investigada. Sobre o evidenciado, insiro algumas imagens das crianças da turma, durante o período de observação.

Os registros fotográficos 6 e 7 registram o momento em que as crianças brincam livremente pelo pátio escolhendo suas brincadeiras, como mostra nas imagens, enquanto uns brincavam de subir e descer na rampa outros optavam pelo jogo com bolas.



Figuras 6 e 7: Os jogos e brincadeiras acontecendo nos espaços do pátio da escola.

As imagens, escolhidas para compor a pesquisa, ilustram um pouco do cotidiano das crianças da turma e aquilo que não está contido nas respostas das monitoras M1 e M2. Onde, verdadeiramente, podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras e os jogos, associados a imaginação, são sim, eixo norteador das descobertas e desenvolvimento das crianças.

5. CONCLUSÃO

O professor que atua na educação infantil deve ter uma preocupação específica de como lidar com as crianças no dia-a-dia e em situações especiais. Seria ideal que o professor incorporasse, a sua ação docente, algumas atitudes, estratégias e comportamentos que favoreçam uma melhor aceitação e desenvolvimento dessa criança no ambiente escolar e até mesmo no seu dia-a-dia, podendo, inclusive, colocar em prática certos conhecimentos adquiridos ao longo de sua experiência junto as crianças. Isto acontece frequentemente, porém, de forma inconsciente.

Buscando compreender melhor o mundo infantil e a aceitação da criança nessa nova experiência, deve-se buscar organizar o espaço infantil de forma que o ambiente proporcione harmonia nos aspectos psicológicos e biológicos da criança.

No período em que a criança estiver na vivendo a educação infantil, torna-se imprescindível passar a sensação de um mundo mais lúdico, no qual a criança, apesar de estar passando por um processo de educação e aprendizagem, não se sinta educada formalmente, criando hábitos, construindo conhecimentos, sempre de forma prazerosa e lúdica.

Ficou evidenciado que o uso de situações de aprendizagem lúdicas nas atividades didáticas diárias na educação infantil são de extrema importância para o desenvolvimento da criança em diversos aspectos. Isto é presente na feição das crianças, nos seus discursos e nas próprias brincadeiras que criam.

O uso das atividades lúdicas, do brincar, se mostrou útil para a criança superar os desafios inseridos no seu cotidiano, tanto na escola, como nas suas relações sociais fora da escola. Mas é a escola, onde muitas crianças passam a maior parte do seu dia, o espaço onde as atividades lúdicas podem e devem ser exploradas ao máximo.

Profissionais preparados e que conhecem as estratégias para trabalhar com a ludicidade são fundamentais para o sucesso da criança, para a qualidade dos processos e para o desenvolvimento das crianças de forma integral, cognitiva, afetiva, social, psicomotora.

Existe a necessidade de superar os obstáculos impostos pelos movimentos contrários ao uso do brincar como uma das principais atividades de ensino e

aprendizagem, bem como, é necessário convencer a comunidade escolar de que esta forma de trabalho proporciona ótimos resultados.

Cabe aos professores e a comunidade escolar, exigir do poder público espaços adequados e materiais satisfatórios para que seja possível realizar atividades didáticas, desta natureza, com qualidade. É possível compreender que há materiais e propostas que resgatam materiais reutilizados, adaptados e resgatados de outras realidades para o mundo das crianças. Mas nem sempre este conhecimento chega aos profissionais que lá estão. Para tanto, torna-se relevante investir, também, na formação continuada voltada a prioridade dos eixos norteadores da educação infantil brasileira. Que, em alguns casos, ainda parece ser ignorados.

Bomtempo (1999, p. 64-65), acerca disto, comenta que:

A introdução de brinquedos e brincadeiras no currículo escolar requer espaço e materiais, estímulo à interação entre as crianças e compreensão por parte dos professores das diferentes formas de brincar, relevantes para cada criança em determinado momento. Os programas educacionais, raramente, preparam os professores para usar estratégias que promovam o brincar das crianças.

Assim como é responsabilidade do professor superar os desafios e as dificuldades que se apresentam no dia-a-dia das escolas, e, apesar das dificuldades, utilizar sua criatividade, imaginação e persistência para incluir o brincar no seu planejamento didático e nos seus planejamentos de maneira efetiva. Somente com o esforço e a participação de toda a comunidade escolar e do poder público é que poderemos criar melhores condições de ensino nas escolas, com professores mais qualificados e escolas com espaços adequados.

Somente, desta forma, será possível que a criança que sai da educação infantil chegue às próximas etapas da educação com o desenvolvimento adequado e em condições de progredir e, futuramente, resgatar os índices de avaliação das nossas crianças, e o nível da educação que oferecemos. E, conseqüentemente, contribuir para a formação de cidadãos críticos e participativos com capacidade e conhecimento para agir como agentes de transformação social nas comunidades em que vivem.

6. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 10. Ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Proposta Preliminar. 2o versão revista. Brasília: MEC/SEB, 2016.
- _____. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2009a.
- _____. **Indicadores da Qualidade na Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2009b.
- _____. **Práticas Cotidianas na Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2009c.
- _____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394/96. Brasília: MEC, 1996.
- _____. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, v. 1, 1998.
- _____. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, v. 2, 1998.
- BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. Revisão Técnica e Versão Brasileira adaptada por Wajskop, Gisela- São Paulo: Cortez, 1995.
- CORSARO, W. A. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gladis Elise P.da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio: o minidicionário da língua portuguesa**. 7. Ed. Curitiba: Positivo, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- _____. **O brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- MOURA, Maria Lucia Seidl de; RIBAS, Adriana F. P. Imitação e desenvolvimento inicial: evidências empíricas, explicações e implicações teóricas. In: **Estud. psicol.** (Natal) vol.7, no.2, Natal: July/Dec, 2002. Disponível em

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2002000200002.
Acessado em: setembro de 2016.

MOYLES, Janet R. **O Papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MULLER, Ana Paula Pamplona da Silva. **Pedagogia da Educação Infantil**. Indaial: ASSELVI, 2008.

PRESTES, Z. R. **Quando não é quase a mesma coisa**: traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil. Campinas: Autores Associados: 2012. p. 195-201.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância**: um guia para os educadores em creche. Petrópolis: Vozes, 1999.

VIGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ANEXO A

QUESTIONÁRIO

- 1) Qual seu entendimento sobre ludicidade, brincar e jogo?
- 2) Para que servem estes conceitos na educação infantil? Comente.
- 3) De que forma são utilizados com a turma?
- 4) Como você identifica essas atividades na aprendizagem das crianças?
- 5) Você identifica algumas preferências entre as crianças?
- 6) Quais os recursos materiais disponibilizados para as crianças brincarem?