FACULDADE DO BAIXO PARNAÍBA-FAP
CURSO DE PEDAGOGIA

CLEODÉA NASCIMENTO DE SOUSA
LIDIANE SOUSA DOS SANTOS
MÉSSIA MENDES DE MELO

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
contribuições para o processo ensino-aprendizagem

Chapadinha
2012

CLEODÉA NASCIMENTO DE SOUSA
LIDIANE SOUSA DOS SANTOS
MÉSSIA MENDES DE MELO

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
contribuições para o processo ensino-aprendizagem

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Faculdade do Baixo Parnaíba - FAP como parte das exigências para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profª. Ms. Edith Maria Batista Ferreira

Chapadinha
2012

CLEODÉA NASCIMENTO DE SOUSA
LIDIANE SOUSA DOS SANTOS
MÉSSIA MENDES DE MELO

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
contribuições para o processo ensino-aprendizagem

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Faculdade do Baixo Parnaíba - FAP como parte das exigências para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: _____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

_____

Profª Edith Maria Batista Ferreira (Orientadora)
Mestre em Educação /Faculdade do Baixo Parnaíba

_____

(1º Examinador)

_____

(2º Examinador)

A Deus, maior fonte de inspiração de nossas vidas; aos nossos pais, irmãos, maridos, professores e amigos, pelo apoio e carinho nesta jornada.

AGRADECIMENTOS

A Deus, fonte de garra e inspiração neste percurso.

À Pré-Escola Jardim Cirandinha, por ter aberto suas portas e pelo excelente tratamento a nós dispensado.

À nossa orientadora, Ms. Edith Maria Batista Ferreira, pelas orientações prestadas ao trabalho.

Aos nossos familiares, pelo apoio incondicional.

À professora Raimunda Nonata Fortes Braga, pela compreensão em todos os momentos.

A todos que contribuíram, direta ou indiretamente, no nosso processo de crescimento intelectual.

“A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa.”

Jean Piaget

RESUMO

A Educação Infantil como sendo a primeira etapa da educação básica, é também, a base de toda ação educativa. Nesse sentido, faz-se necessário que o lúdico ocupe lugar de destaque na ação educativa dessa modalidade, uma vez que os jogos e brincadeiras favorecem o desenvolvimento integral da criança. O lúdico é um elemento imprescindível na formação do sujeito, portanto, deve estar presente no cotidiano das crianças e das práticas pedagógicas. O presente trabalho objetiva analisar as práticas de desenvolvimento do lúdico como estratégia do processo de ensino e aprendizagem na escola de educação infantil Jardim Cirandinha, que pertence à rede municipal de Chapadinha-MA. Para tanto, realizou-se uma pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso. Utilizou-se como metodologia observações das práticas pedagógicas na escola campo e entrevistas junto às professoras que atuam na educação infantil. O estudo fundamentou-se em autores como Vygotsky (1988), Piaget (In: Barros, 1996), Kishimoto (2011), entre outros. A pesquisa sinalizou para entender-se a importância do lúdico para o desenvolvimento integral das crianças da Educação Infantil na pré-escola Cirandinha, dentre outras questões. Para compreensão desse estudo, foram abordadas questões imprescindíveis, tais como: História da Ludicidade na Educação Infantil, contribuições de Piaget e Vygotsky, a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, o lúdico na sala de aula, e as vivências na escola.

Palavras-chave: Criança. Ludicidade. Aprendizagem.

ABSTRACT

The Early Childhood Education as the first stage of basic education, is also the basis of all educational activities. In this sense, it is necessary that the play is the highlight of the educational activities of this type, since the games and activities promote the development of the child. The play is an essential element in the formation of the subject, therefore, must be present in the daily lives of children and teaching practices. The present work aims at analyzing the development practices of playful as a strategy of teaching and learning in elementary school children Cirandinha Garden, which belongs to the municipal Chapadinha-MA. To this end, we carried out a qualitative research, case study. Methodology was used as observations of teaching practices in schools and interviews with semi-open to teachers who work in early childhood education. The study was based on authors as Vygotsky (1988), Piaget (In: Barros, 1996), Kishimoto (2011), among others. The survey signaled to understand the importance of play for the integral development of children from kindergarten preschool Cirandinha, among other issues. To understand this study, we addressed vital issues such as: History of playfulness in early childhood education, contributions of Piaget and Vygotsky, the importance of play in the process of teaching and learning in early childhood education, play in the classroom, and experiences in school.

Keywords: Child. Playfulness. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO..... 9

2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL..... 11

2.1 Um pouco da história da ludicidade na educação infantil..... 11

2.2 As contribuições de Piaget e Vygotsky para a ludicidade..... 16

3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL..... 24

4 O LÚDICO NA ESCOLA: experiências vividas na sala de aula..... 29

4.1 O que os professores pensam sobre ludicidade..... 30

4.2 A prática da ludicidade: relatos sobre as escolas..... 32

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 35

REFERÊNCIAS..... 37

APÊNDICES..... 39

1 INTRODUÇÃO

A aproximação com a temática da ludicidade se deu a partir de observações feitas em sala de aula, ao longo da formação acadêmica, e da constatação de que muito pouco os jogos e as brincadeiras têm sido intencionalmente utilizados nas práticas pedagógicas como facilitador da aprendizagem. A carência percebida na prática do brincar despertou o interesse em compreender o motivo pelo qual algumas professoras da instituição de educação infantil Jardim Encantado não colocam a ludicidade em suas rotinas diárias, embora o lúdico seja inerente à criança.

O lúdico na educação infantil tem se apresentado como um elemento fundamental no processo de ensino-aprendizagem, funcionando como uma espécie de veículo que leva o aluno ao conhecimento, favorecendo assim sua aprendizagem.

Nesse sentido, é importante que o trabalho docente incorpore atividades lúdicas adequadas à faixa etária de cada criança, em um ambiente que possibilite a essa explorar o mundo à sua volta. Portanto, para que as crianças desenvolvam suas competências e habilidades, é imprescindível que sejam proporcionadas a elas atividades lúdicas no contexto escolar.

A pesquisa que se empreendeu foi de cunho qualitativo, porque se desejou conhecer com mais profundidade a experiência com o lúdico no município de Chapadinha-MA, bem como compreender o fenômeno estudado a partir da perspectiva dos sujeitos da investigação, os professores, BOGDAN; BIKLEN (1994). Por esse motivo, iniciou-se em 16 de novembro de 2011 o estudo de caso que, para GONÇALVES (2003), é o tipo de pesquisa que privilegia um fato particular, uma unidade significativa, considerada satisfatória para análise de um fenômeno. É importante destacar que, no total, o estudo de caso, ao realizar um exame minucioso de uma experiência, objetiva contribuir na tomada de decisões sobre o problema estudado, recomendando as possibilidades para sua modificação. A partir da observação de campo, deu-se continuidade com as entrevistas realizadas junto às professoras que atuam na educação infantil da escola Jardim Encantado, da rede municipal de Chapadinha-MA, analisando-se suas falas.

Diante da temática em questão surgiram as seguintes inquietações: O que se entende por ludicidade? As práticas de ludicidade contribuem para a

aprendizagem das crianças? De que maneira? Como o lúdico vem sendo explorado na educação infantil no município de Chapadinha-MA?

Assim, analisar as práticas de desenvolvimento do lúdico como estratégia do processo ensino-aprendizagem na escola Jardim Encantado configurou-se como principal objetivo de nossa pesquisa.

Desta feita, o presente trabalho encontra-se organizado em seis partes. A primeira, de caráter introdutório, em que se faz uma breve apresentação dos objetivos e percurso da pesquisa. Na segunda parte, buscou-se refletir sobre a contribuição do lúdico na aprendizagem dos alunos, fazendo-se uma breve abordagem histórica, com ênfase nas contribuições de Piaget e Vygotsky para o trabalho com a ludicidade. Na terceira parte, abordou-se o valor pedagógico do lúdico, brincadeiras e jogos para o processo ensino-aprendizagem; na quarta parte, apresenta-se o lúdico na sala de aula, a experiência vivida na escola, com uma análise fundamentada dessa experiência. Por fim, apresentam-se mais algumas considerações acerca do tema pesquisado, a fim de que se perceba a importância da ludicidade nas práticas educativas da educação infantil.

Esse estudo pretende contribuir para uma melhoria da qualidade social do ensino do município de Chapadinha, pois além de lançar um olhar sobre a realidade, está fundamentado em algumas concepções teóricas relevantes, produzidas sobre o lúdico na educação infantil, entre as quais Vygotosky (1988), Piaget (in: Barros, 1996), Kishimoto (2011) dentre outros.

2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Brincar e jogar são ações indispensáveis a todo indivíduo, colaborando para o desenvolvimento de sua saúde física, emocional e intelectual. O lúdico tem sua origem na palavra latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". Atualmente, a questão da ludicidade tem ocupado lugar de destaque no campo educação, dado sua relevância para o processo educativo.

Nesse sentido, pretende-se fazer uma breve abordagem histórica sobre a ludicidade na Educação Infantil, dando ênfase especial às contribuições de Piaget e Vygotsky.

2.1 Um pouco da história da ludicidade na educação infantil

As brincadeiras e jogos fazem parte do cotidiano das crianças e são importantes para o seu desenvolvimento, pois o lúdico exige a participação ativa do corpo em sua totalidade. Através das brincadeiras e dos jogos as crianças descobrem o mundo e passam a interagir com o meio de forma lúdica, o que estimula o desenvolvimento de suas habilidades e competências. A atividade lúdica propicia às crianças construírem conhecimento em interação com outras. Essa interação oferece condições necessárias ao desenvolvimento cognitivo.

Fazendo-se uma retrospectiva no tempo, e analisando-se o ato de brincar, pode-se verificar que esse esteve presente em todas as épocas, desde os tempos primitivos até a atualidade, isso porque é natural ao homem brincar. Para os povos primitivos, caçar, pescar, lutar e dançar eram ações cotidianas que traziam, em si, o elemento da ludicidade, porque não havia separação entre a infância e a cultura.

Na Grécia Antiga, até mesmo os adultos brincavam, todos da família faziam parte do ato de brincar, pelo fato de ensinar os ofícios e as artes para as crianças. Nesse sentido, o primeiro a demonstrar interesse pelo lúdico no campo eminentemente educativo foi Platão.

> Na Grécia antiga, um dos maiores pensadores, Platão, afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados, em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças. Segundo ele e todo o pensamento grego da época, a educação propriamente dita deveria começar aos sete anos de idade (ALMEIDA, 2003, p. 20).

Segundo ALMEIDA (2003, p. 20), Platão afirmava que, “Todas as crianças deveriam estudar a matemática, pelo menos no grau elementar, introduzindo desde o início atrativos em formas de jogos”.

Nota-se também que Platão dava importância aos jogos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, principalmente na área da matemática, e acreditava que, para se atingir um nível elevado de abstração do conhecimento, os jogos eram um suporte nessa formação. Além disso, naquela época, na Grécia, os jogos eram meios que os adultos utilizavam para passar aos mais jovens valores e conhecimentos, bem como sua cultura social.

A importância dada aos jogos é reafirmada no século XVI, como afirma ALMEIDA (2003, p. 21):

> A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. Impuseram pouco a pouco, às pessoas de bem e os amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos.

Diante desse novo contexto, percebe-se que no século XVI, o lúdico passa a ter lugar de destaque, sendo recolocado nas metodologias dos colégios Jesuítas, principalmente no estudo da gramática e da ortografia.

No final do século XVI e início do XVII, outros teóricos, precursores dos novos métodos ativos da educação, apontaram a importância do lúdico na Educação Infantil, sugerindo assim uma radical mudança na pedagogia familiar e social possibilitada por novas condições de vida. Tais mudanças impulsionaram a criação das instituições educativas, trazendo à tona discussões em torno de como educar as crianças para o mundo.

Alguns teóricos como Rousseau, Froebel, e Montessori, trouxeram muitas contribuições para a educação em relação ao uso do jogo para as crianças em idade escolar. Podem ser citadas também duas importantes contribuições científicas para a educação, como as de Vygotsky e as de Piaget, que deram muito mais destaque à aprendizagem. Vygotsky acredita em uma função importantíssima do faz-de-conta, do jogo, que é a parte pedagógica. Já Piaget, dá um sentido mais amplo para o jogo em seus estudos.

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprias. Demonstrou que não se aprende nada senão por meio de uma conquista ativa. Para ele, a aprendizagem se dá quando se envolvem todos os sentidos, como nos movimentos corporais, em

que a criança explora não somente o seu corpo, mas o mundo em sua volta, exercitando habilidades importantes para a construção do seu eu e para o desenvolvimento cognitivo.

Rousseau destacou também o interesse que as crianças sentem quando participam de brincadeiras, que elas apresentam melhores resultados quando as aulas são convidativas à aprendizagem, isto é, a criança sente interesse em aprender quando é oferecido a ela aquilo que é natural de sua infância: os jogos e as brincadeiras. No ato de brincar, a criança reconhece suas capacidades e desenvolve o seu potencial criativo e cognitivo, uma vez que a atividade lúdica possibilita a construção e reconstrução do conhecimento.

Froebel (1782-1852) estabelece que a pedagogia deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, suas faculdades próprias para a criação produtiva. Para Froebel (*apud* ALMEIDA, 2003, p. 23) “A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças.”

Desse modo, percebe-se que a aprendizagem das crianças se dá quando essas são envolvidas em atividades lúdicas, e são postas em interação com outras; a aprendizagem acontece a partir das relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura.

Maria Montessori (1879-1952) também contribuiu bastante com um material vasto e atraente, destinado a desenvolver as funções sensoriais. Entendia que os jogos e os brinquedos são meios adquiridos para a formação do sujeito, ajudando-o no desenvolvimento dos sentidos.

Jean Piaget, outro teórico importante nesse campo, apresentou em várias de suas obras, teorias de desenvolvimento cognitivo e experiências lúdicas aplicadas em crianças, demonstrando claramente sua alegria em relação aos resultados alcançados por meio dos jogos. Almeida (2003) ao citar Piaget diz que:

> [...] os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma “adaptação” mais completa. Essa adaptação, que deve ser realizada pela infância, consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação” (ALMEIDA, 2003, p. 25).

Com base nas considerações de Piaget, nota-se a importância dos jogos na vida da criança, pois à medida que suas potencialidades se desenvolvem, esta

apresentará interesses novos e diferentes, e muitas formas iniciais de comportamento serão completamente modificadas.

Vygotsky, outro autor de grande relevância para o estudo da ludicidade, construiu sua teoria sobre o desenvolvimento infantil tendo como base a concepção de ser humano e de realidade a partir do materialismo histórico e dialético[1]. Ele afirmava que "na brincadeira a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade" (VYGOTSKY, 1988, p.117).

Observa-se que o brincar, na sua visão, cria uma zona de desenvolvimento proximal[2], permitindo que as ações da criança ultrapassem o desenvolvimento já alcançado, desenvolvimento real, impulsionando-a a conquistar novas possibilidades de compreensão e de ação sobre o mundo.

O brincar para ele supõe também o aprendizado de uma forma particular de relação com o mundo. As brincadeiras de imaginação exigem que seus participantes compreendam que o que se está fazendo não é o que se apresenta ser. Cada criança se comporta de acordo com seu papel e com as ideias gerais que definem o universo simbólico da brincadeira. Numa sociedade desigual, as crianças desempenham, nos diversos contextos, papéis diferentes (VYGOTSKY, 1988).

Diante dessa breve retrospectiva histórica sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil, percebe-se hoje que a infância está sumindo, uma vez que a violência contra e entre as crianças tornou-se constante e as imagens de trabalho infantil e o acesso à mídia e à internet estão presentes no cotidiano delas, afastando-as do universo da brincadeira. Há ainda a precariedade da escola pública que, por falta de aparelhagem humana e tecnológica, tem comprometido o desenvolvimento infantil em sua plenitude. Sobre esse aspecto Almeida (2003, p. 35) diz que "A criança na escola pública é devorada pela desorganização, pelos descritérios, pelos desgastes dos professores, pelas exigências burocráticas, pela evasão e pela reprovação em ação em massa." Nota-

[1] **Materialismo Histórico e Dialético** entende que sua relação com a realidade se dá por meio de mediações, que permitem que ela seja transformada pela natureza, que por sua vez é transformada por ele. Dessa forma, a mediação se processa pela utilização de instrumentos e signos que possibilitam, pela interação social, a transformação do meio e dos sujeitos. A principal mediação nessa relação é a linguagem. (QUEIROZ, 2003, p. 251).

[2] **Zona De Desenvolvimento Proximal (ZDP)** é a distância entre o nível de desenvolvimento real e o desenvolvimento potencial (VYGOTSKY, 1988, p. 97).

se que as crianças não estão sendo respeitadas, estão retirando delas aquilo que lhes é de direito, a infância.

Crianças são sujeitos sociais e históricos marcados pelas contradições da sociedade em que estão inseridas. As escolas não têm oferecido condições para que elas produzam cultura. Considerando a singularidade da criança e as determinações sociais e econômicas que interferem na sua condição, exige-se reconhecer a diversidade cultural e combater as desigualdades sociais e econômicas a que as crianças estão submetidas. Isso implica garantir o direito a condições dignas de vida, à brincadeira, ao conhecimento, ao afeto e a interações saudáveis. De acordo com Almeida,

> O brinquedo faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação (ALMEIDA, 2003, p. 37).

Diante do exposto, entende-se que a criança precisa do lúdico para ter uma vida saudável e feliz, sem contar que é a partir do brincar que ela pensa e repensa seu cotidiano. As brincadeiras e os jogos podem e devem ser objetos de crescimento, possibilitando a ela a exploração do mundo em que vive, e os jogos ajudam-nas a formarem um bom conceito de mundo.

Percebe-se que os jogos e as brincadeiras vêm sofrendo modificações ao longo dos tempos. Uma boa parte dos brinquedos atuais incentiva a violência. Assim, faz-se necessário que professores e educadores, de modo geral, repensem e recuperem o verdadeiro valor desses objetos, pois nem todo brinquedo é adequado às verdadeiras necessidades do sujeito no que concerne ao seu desenvolvimento cognitivo e social.

Há várias brincadeiras enriquecedoras para o desenvolvimento das crianças. A ludicidade do jogo, por exemplo, se alicerça tanto no prazer quanto no desafio. E ambos dizem respeito à experiência do corpo em movimento. Resgatar a importância do brincar na ação educativa, na infância, implica considerar a alegria do encontro, pois brincar e aprender devem caminhar juntos, uma vez que para brincar o sujeito pensa, opta, age, enfim, utiliza o imaginário, cria ideias e as põem em ação, utilizando seu corpo e o movimento. Portanto, cabe ao educador aceitar que brincar é aprender. Deve incluir as atividades lúdicas em suas rotinas diárias.

Há autores que reconheceram a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil e teorizaram sobre o assunto, como, por exemplo, Piaget e

Vygotsky. A forma como esses estudiosos conceberam ensino e aprendizagem, e a importância que deram à ludicidade, influenciou decisivamente o fazer pedagógico das últimas décadas, como se discutirá a seguir.

2.2 As contribuições de Piaget e Vygotsky para a ludicidade

Pensar a ludicidade sob a perspectiva da sua relevância para o desenvolvimento infantil, foco deste estudo, exige que se faça, ainda que rapidamente, uma abordagem sobre o que se entende por desenvolvimento e aprendizagem. Nessa parte do estudo, pretende-se abordar o lugar que Piaget e Vygotsky dão ao trabalho com o lúdico em suas teorias, enfatizando a relevância para o desenvolvimento e a aprendizagem infantil, mas antes será feita uma breve apresentação do pensamento pedagógico dos mesmos.

Ao longo dos anos, as concepções de desenvolvimento e aprendizagem vêm sendo elaboradas com base nos estudos de Piaget e Vygotsky, autores que viveram numa mesma época, mas que divergiam quanto à compreensão dessas questões. Piaget (in: BARROS, 1996) coloca algumas características dos estágios do pensamento para visualizar como a inteligência se desenvolve, ou seja, para ele a aprendizagem está atrelada ao desenvolvimento do indivíduo. Vygotsky (1988) por sua vez, ao contrário desse posicionamento, defendia que é por meio da aprendizagem, que se dá na interação com o outro, que se promove o desenvolvimento.

A psicologia deve muito a Piaget, visto que ele revolucionou o estudo da linguagem e do pensamento das crianças. Foi um dos primeiros pesquisadores a buscar conhecimentos aprofundados sobre o desenvolvimento infantil. Na concepção de Piaget, o desenvolvimento e a inteligência humana passam por processos de desequilíbrio entre a assimilação e a acomodação, ou seja, um desequilíbrio inicial seguido de um novo equilíbrio ou re-equilíbrio (BOOK, FURTADO, TEIXEIRA, 1999).

Durante o desenvolvimento cognitivo, os esquemas iniciais se ampliam e se diferenciam, interiorizando e adquirindo formas mais complexas. A assimilação ocorre quando o indivíduo soluciona uma situação nova, utilizando uma estrutura mental já formada, ou seja, partindo do conhecimento prévio. A acomodação, por sua vez, ocorre quando o indivíduo precisa modificar o próprio esquema antigo para poder adaptar-se a uma nova situação, isto é, a um novo conceito.

Para Piaget, o desenvolvimento da criança acontece em progressivas fases de assimilação e acomodação. Para ele, cada fase é caracterizada por aquilo que melhor o sujeito consegue fazer neste estágio. Os estudos desse teórico contribuíram bastante para a definição da educação lúdica, pois ele acredita que o jogo é essencial na vida da criança e que está presente em cada fase de desenvolvimento do ser humano, sendo dividido em quatro estágios: sensório-motor, pré-operatório, operações concretas e operações formais.

O primeiro estágio do desenvolvimento humano definido por Piaget foi o sensório-motor. Neste primeiro estágio, a criança percebe o ambiente e age sobre ele através de estruturas predominantemente físicas. A percepção está ligada à ação motora. A criança percebe o que pega e estas interações com o mundo, inicialmente, vão progredindo para uma inteligência sensório-motora mais sofisticada e gradualmente se iniciam as atividades lúdicas. Para Almeida, que estuda o pensamento piagetiano, a fase sensório-motora abrange o período de 0 a 2 anos de idade. Segundo ele:

> [...] nesta fase, a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. Olhando, pegando, ouvindo, apalpando, mexendo em tudo que encontra ao seu redor, ela se diverte e conquista novas realidades. Em sua origem sensório-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real ao "eu" e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento (ALMEIDA, 2003, p. 42).

A criança neste estágio descobre o mundo à sua volta: gosta de subir em tudo, correr, pular e imitar. É uma fase em que a linguagem se desenvolve e as brincadeiras dos bebês têm um significado maior do que o simples brincar, pois é através dos sentidos que a criança aprimora suas habilidades e competências.

Segundo Piaget *apud* Almeida, (2003, p. 44):

> Quanto mais uma criança ouve e vê, mais quer ver e ouvir, pois as informações enviadas ao cérebro geram sempre conexões novas que as mantém sempre ativas. É tão significativa essa relação que, no prazo de dois anos, a criança aprende milhares de informações e até uma língua complexa, apenas por ouvi-las.

Nessa fase de desenvolvimento, o jogo infantil se configura como uma forma poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva na criança. Os jogos de exercícios são os primeiros a surgir na fase sensório-motora, aparecendo antes mesmo da linguagem.

Para Barros (1996) os jogos de exercício,

> Predominam nos dois primeiros anos, mas reaparecem durante toda a infância e mesmo no adulto. São atividades em vazio, acompanhadas do simples prazer da atividade de exercer um novo poder recém-adquirido. Exemplos dados por Piaget: "quando uma pessoa pula um riacho pelo

> prazer de saltar e volta ao ponto de partida para recomeçar, etc., executa os mesmos exercícios que se saltasse por necessidade de passar para a outra margem" (BARROS, 1996, p.190).

Compreende-se que o bebê realiza repetidas ações pelo prazer que elas despertam. Os gestos repetitivos predominam nas primeiras atividades lúdicas do bebê, que, quando gosta de uma determinada atividade, pratica-a diversas vezes, sem parar, pelo simples prazer. O corpo da criança nesse estágio funciona como brinquedo, cada ação feita por ela, que produz um resultado satisfatório, é repetida e incorporada ao seu repertório. Por exemplo, quando ele balança um chocalho e percebe o barulho, passa a repeti-lo pelo prazer encontrado.

O contato dos adultos com as crianças nessa fase é essencial, para que ela possa desenvolver-se em todos os aspectos. Essa é uma fase de descobertas; a linguagem se desenvolve, daí a necessidade de um adulto para oferecer a ela condições para o enriquecimento do vocabulário. Por isso, é importante que o adulto fale corretamente, para que ela assimile o sentido correto das coisas. A criança nessa fase aprende inúmeras informações, ela percebe o que pega, lambe, cheira, morde, enfim, ela descobre o mundo que a rodeia mediado pela ação do adulto.

O segundo estágio estudado por Piaget é o pré-operatório (2 a 7 anos). Ele caracteriza-se, principalmente, pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior (sensório-motor) e o aparecimento da linguagem, sendo esta última responsável por promover modificações importantes nos aspectos cognitivos, afetivos e sociais da criança. Isso porque a linguagem favorece a interação entre os indivíduos e permite a atribuição de significados à realidade.

De acordo com Bock, Furtado e Teixeira (1999),

> Neste período, o que de mais importante acontece é o aparecimento da linguagem, que irá acarretar modificações nos aspectos intelectual, afetivo e social da criança. Como decorrência do aparecimento da linguagem, o desenvolvimento do pensamento se acelera. No início do período, ele exclui toda a objetividade, a criança transforma o real em função dos seus desejos e fantasias (jogo simbólico); posteriormente, utiliza-o como referencial para explicar o mundo real, a sua própria atividade, seu eu e suas leis morais; e, no final do período, passa a procurar a razão causal e finalista de tudo (é a fase dos famosos "porquês"). É um pensamento mais adaptado ao outro e ao real (BOCK, FURTADO, TEIXEIRA, 1999, p. 102, 103).

Nesse período, as crianças são capazes de utilizar jogos de encaixe, gostam de brincar em grupo, embora sejam, nesta fase, egocêntricas. Aqui a criança torna-se mais ativa, pois sente que é alguém no mundo e é diferente das demais

pessoas e objetos que a rodeia. Seu mundo é um mundo mágico. O jogo predominante desse estágio é o simbólico. De acordo com Barros (1996),

> Jogos simbólicos são brincadeiras em que um objeto qualquer representa um objeto ausente. Por exemplo, uma criança brinca de automóvel deslocando uma caixa está representando simbolicamente o automóvel pela caixa. Ela está imaginando, está "fazendo de conta" que a caixa é um automóvel (BARROS, 1996, p.192).

Nessa fase, o interesse da criança está centrado nas realidades simbolizadas, ou seja, é comum que faça imitações das pessoas; ela brinca com determinados objetos imaginando ser outro. Nesse sentido, quanto mais o cérebro receber informações, mais registro ocorrerá nele; ela dá asas à sua imaginação, lida com o meio ambiente com outra visão. Sua identidade está em evolução, ela não separa nitidamente o real do imaginário, tudo se confunde em suas fantasias.

Com imaginação e fantasia a criança salta as fronteiras do tempo e do espaço e aprende a usar as palavras, a demonstrar seus sentimentos. Nas brincadeiras, ela desempenha vários papéis, que serão úteis na sua formação intelectual, pois ela aprende a conviver com o mundo e as pessoas de maneira prazerosa e significativa.

No estágio das operações concretas (7 a 11 ou 12 anos),

> O desenvolvimento mental caracterizado no período anterior pelo egocentrismo intelectual e social é superado neste período pelo início da construção lógica, isto é, a capacidade da criança de estabelecer relações que permitam a coordenação de ponto de vista diferentes. Estes pontos de vistas podem referir-se a pessoas diferentes ou à própria criança, que "vê" um objeto ou situação com aspectos diferentes e, mesmo, conflitantes. Ela consegue coordenar estes pontos de vista e integrá-los de modo lógico e coerente. No plano afetivo, isto significa que ela será capaz de cooperar com os outros, de trabalhar em grupo e, ao mesmo tempo, de ter autonomia pessoal (BOCK, FURTADO, TEIXEIRA, 1999, p. 104).

Esse é o estágio em que a criança já é capaz de executar operações concretas, consegue fazer relações e abstrair dados da realidade. Apresenta noção de lógica e começa a pensar de forma organizada e sistemática, ou seja, a criança pensa antes de realizar suas ações, não agindo de forma espontânea. A criança, nesse estágio, desenvolve o raciocínio lógico.

O jogo de regras é predominante nessa fase. Para esse autor,

> Os jogos de regras consistem em combinações sensório-motoras (corridas, saltos, futebol, etc.) ou intelectuais (xadrez, cartas, etc.) como competição entre os participantes (sem o que a regra seria inútil) e regulamentados, quer por um código transmitido de geração a geração, quer por acordos momentâneos (BARROS, 1996, p.194).

Nessa fase, as crianças brincam uma com as outras, a princípio, sem observar regras. Nos jogos, ao interagirem, se confrontam, pensam sobre a situação

vivida, convivem em grupo e constroem regras. Para Soares (2012), o jogo de regras pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (regras), o que confere um caráter eminentemente social.

Cabe ao educador estar preparado para lhe proporcionar atividades específicas à sua faixa etária, como diferentes jogos de regras, com o intuito de desenvolver uma atitude de cooperação. É o educador quem deve ajudar a criança a cumprir regras e desenvolver atitudes de respeito mútuo.

No quarto estágio, das operações formais (11 ou 12 anos em diante),

> Neste período, ocorre a passagem do pensamento concreto para o pensamento formal, abstrato, isto é, o adolescente realiza as operações no plano das idéias, sem necessitar de manipulação ou referências concretas, como no período anterior. É capaz de lidar como conceitos liberdade, justiça e etc. O adolescente domina, progressivamente, a capacidade de abstrair, e generalizar, cria teorias sobre o mundo, principalmente sobre aspectos que gostaria de reformular. Isso é possível graças à capacidade de reflexão espontânea que, cada vez mais descolada do real, é capaz de tirar conclusões de puras hipóteses. No aspecto afetivo, o adolescente vive em conflitos. Deseja libertar-se do adulto, mas ainda depende dele. Deseja ser aceito pelos amigos e pelos adultos (BOCK, FURTADO, TEIXEIRA, 1999, p. 106).

Esse é o estágio no qual a criança consegue abstrair totalmente, realiza operações formais e é capaz de pensar em todas as relações logicamente possíveis. O pensamento é livre, ou seja, o adolescente, nesse período, passa a dominar seus pensamentos de maneira lógica. No aspecto psicológico, o adolescente vive conflitos, deseja viver de forma independente, mas ainda depende do adulto. Suas vontades são muitas e mutáveis, estabilizando-se ao chegar à fase adulta.

Nesse estágio, o adolescente não quer mais brincar com crianças pequenas, mas também não consegue se inserir no mundo do adulto, o que o deixa em dúvida, e às vezes acanhado. Assim, ele procura definir sua identidade.

Vygotsky, diferentemente de Piaget, não estabelece fases para explicar o desenvolvimento do sujeito. Para ele, o desenvolvimento humano ocorre ao longo da vida, a partir das interações sociais desencadeadas pelas aprendizagens, ou seja, quanto mais a criança aprende, mas ela se desenvolve em interação com o meio e a principal mediação nessa relação é a linguagem.

Para esse autor, se o meio ambiente não desafiar e estimular o intelecto do indivíduo, esse processo poderá atrasar ou mesmo não se completar, ou seja, poderá não chegar a conquistar estágios mais elevados de raciocínio. Portanto, o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual, mas principalmente do contexto em que o sujeito está inserido.

Nesse sentido, o adulto ou o educador exerce uma grande influência no desenvolvimento da criança e a brincadeira é um caminho promissor para esse desenvolvimento. Vygotsky (1988) entende a brincadeira como uma atividade social da criança, e é através dela que a mesma constrói sua personalidade e compreende o mundo no qual vive.

A brincadeira, no pensamento vygotskyano, cria uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), permitindo que as ações ultrapassem o desenvolvimento já alcançado, desenvolvimento real, impulsionado-a a conquistar novas possibilidades de compreensão e ação sobre o mundo.

No ato do brincar, a criança se transporta para o mundo imaginário, comportando-se de maneira diferente do habitual, ou seja, nas brincadeiras de faz de conta, elas fingem ser alguém que não são. O brincar possibilita a relação da criança com o mundo, exigindo que ela entenda o que está fazendo.

Portanto, o brincar, é um aprendizado de uma forma particular de interpretar o mundo, marcada pelo distanciamento da vida real, envolvendo processos entre o já conhecido e o novo, entre a realidade e a imaginação, isto é, os desejos, necessidades, emoções dão origem ao pensamento e este por sua vez exerce influência sobre suas ações.

Soares (2012) ao citar Vygostsky, traz a classificação do brincar definindo-o em três fases:

> Durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Pode-se dizer que esta fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas (SOARES, 2012 p.13).

Com base nessa citação, percebe-se que a criança ao se afastar do ambiente familiar, começa a se preocupar com o mundo à sua volta, buscando entendê-lo e explicá-lo através da linguagem. Essa fase que se estende até os sete anos de idade e é marcada pela entrada da criança na escola, o que significa a necessidade do professor proporcionar atividades que despertem interesse e contribuam para o seu crescimento.

A segunda fase inicia-se aos sete anos e é marcada pela imitação de comportamentos dos adultos: a menina costuma usar sapatos de sua mãe, maquiagens, roupas, objetos, etc. Na medida em que a criança interage com os adultos, aprende a imitá-los. Nesse sentido, é de fundamental importância a

presença do professor, uma vez que ele é um modelo para a criança. Portanto, é importante que professor expresse-se corretamente para que a criança assimile o sentido correto das coisas, já que a linguagem é um fator imprescindível para o desenvolvimento de personalidade.

Compreende-se que na terceira fase surgem as regras e ações associadas a elas, assim, os jogos de regras são marcantes, contribuindo com o desenvolvimento infantil. Segundo Vygostsky (*apud* KISHIMOTO, 2011) à medida que a criança vai se desenvolvendo, há uma modificação: primeiro predominam a situação e as regras estão ocultas (não explícitas); quando ela vai ficando mais velha, predominam as regras (explícitas) e a situação imaginária fica oculta.

Com base nisso, entende-se que acontecem modificações na criança à medida que ela se desenvolve. Quando ainda pequena, as regras estão escondidas, ou seja, sem se dar conta, a criança ao brincar de imitar alguém cumpre regras de comportamento. E quando já crescida, ficando mais velha, prevalecem as regras de forma mais clara, não sendo apenas uma cópia do adulto, mas sim a transformação da cópia da realidade. Para Vygostsky (1988, p. 108) “Não existe brinquedo sem regras”. A criança ao brincar, mesmo sem se dá conta, obedece às regras de comportamento. Por exemplo: A criança ao brincar de médico, imagina, e de certa forma, respeita várias regras de comportamento ao tentar imitá-lo, porque ao brincar a criança tenta ser na realidade o que ela não é, ou seja, ela age sem pensar o que ela na verdade é; sua preocupação é representar o papel de médico. Nesse sentido, somente as ações que se ajustam a essas regras são aceitas para a questão do brinquedo, isto é, ela copia todas as características de um médico e na vida real, tudo que ele copia torna-se uma regra de comportamento. Assim, as crianças, durante as brincadeiras, as regras do jogo, são transformadas em suas vontades.

Além da brincadeira, o brinquedo tem um grande valor educativo no pensamento Vygotskyano. Conforme imaginação da criança, a brincadeira dá significados diversos aos objetos, ou seja, brincando ela tem a capacidade de produzir linguagem, dá nomes diferentes às coisas, mesmo sem a noção do que faz. Um objeto, como, por exemplo, uma tampinha de garrafa, espontaneamente, adquire, por ela, significado de um pneu de carrinho, um pedaço de papel vira um barco, um avião, uma caixa de sapato ela torna-se um carro.

Percebe-se, portanto, que a partir do brinquedo a criança aprende a pensar e a tirar proveito dos objetos com que brinca, dá asas à sua imaginação,

construindo somente brinquedos de que realmente gosta, isto é, ao criar, seus gostos e preferências são respeitados, uma vez que ela mesma os produz, isso implica dizer que ela também tem um grande poder cognitivo.

> Continuamente a situação de brinquedo exige que a criança aja contra o impulso imediato. A cada passo a criança vê-se frente a um conflito entre regras do jogo e o que ela faria se pudesse, de repente agir espontaneamente. No jogo ela age de maneira contrária à que gostaria de agir. O maior autocontrole da criança ocorre na situação de brinquedo. Ela mostra o máximo de força de vontade quando renuncia a uma atração imediata do jogo (como por exemplo, uma bala que, pelas regras, é proibido comer, uma vez que se trata de algo não comestível (VYGOTSKY, 1988, p.113).

Nota-se ainda que a criança fica confusa diante das regras impostas pelo jogo, pelo fato de ser espontânea, e isso gera de certa forma um conflito em sua mente, ou seja, ela às vezes vê as propostas impostas pelo adulto como uma ameaça à sua identidade, uma vez que ela sozinha tomaria rumos diferentes. Essa reação de oposição generalizada ou negativa representa uma fase de transição entre a dependência e a autonomia, uma característica própria da criança na pré-escola. No jogo de regras, ela age não como gostaria, visto que seu desejo é de fazer as coisas contrárias do que é imposto a elas.

3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil, como sendo a primeira etapa da Educação Básica, é de grande importância para o desenvolvimento do indivíduo em todos os aspectos: cognitivo, afetivo, corporal e social. Nesse sentido, o brincar na educação infantil exerce um papel preponderante na vida das crianças, pois brincando elas constroem e reconstroem conhecimentos, e isso contribui significativamente para o seu desenvolvimento e sua aprendizagem.

As atividades lúdicas têm uma ligação muito forte com as crianças e estas contribuem para o desenvolvimento da capacidade de compreensão, formando novos entendimentos. O brincar propicia ainda às crianças compartilharem conhecimento nas relações em que elas estabelecem com os outros, pois o brincar envolve múltiplas aprendizagens. Em outras palavras, as brincadeiras possibilitam a construção e a ampliação de competências e conhecimentos nos planos da cognição e das interações sociais.

A brincadeira é uma forma facilitadora da aprendizagem. Isto é, a criança aprende brincando, se as brincadeiras forem levadas a sério, se forem planejadas. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil-BRASIL (1998):

> Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Seus conhecimentos provêm da interação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros, etc (BRASIL, 1998, p. 27).

Diante do exposto, entende-se que o brincar é um espaço de apropriação e construção de conhecimentos e habilidades fundamental para o pleno desenvolvimento das crianças.

De acordo com a Lei 9.394/96, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, no artigo 29, a Educação Infantil é definida como a primeira etapa da Educação Básica, destinada à criança de zero a seis anos de idade. Visa, em complementação à ação familiar, proporcionar condições adequadas de desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social; promover a ampliação de suas experiências e conhecimentos, estimulando seu interesse pelo processo de transformação da natureza e pela convivência em sociedade.

No artigo 30, a mesma Lei determina que a Educação Infantil seja oferecida em creches ou entidades equivalentes, para crianças até três anos e pré-escolas para crianças de quatro a seis anos de idade. A LDB atribui ao município a competência para atender às crianças na faixa etária de 0 a 6 anos, oferecendo atendimento em creches e pré-escolas. Observa-se que, muito embora essa Lei não faça referência explícita ao brincar, deixa bastante claro as características dessa fase que compreende a infância, a qual é somada à contribuição dos teóricos estudiosos dessa etapa do desenvolvimento, fazendo inferir-se que é por meio do lúdico que se alcança o pleno desenvolvimento infantil.

As diretrizes pedagógicas traçadas por Brasil (1998) também enfocam as particularidades desta etapa de desenvolvimento, exigindo que a educação cumpra duas funções complementares e indissociáveis: cuidar e educar a criança. Sobre a segunda função, Brasil (1998) afirmar que:

> Educar significa, portanto propiciar situações de cuidados, brincadeiras, e aprendizagens 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. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23).

Percebe-se, a partir das diretrizes nacionais, que se deve educar uma criança por meio das atividades lúdicas, como explicita o documento supracitado. Ao brincar com as outras crianças, ela aprende a exercer papéis sociais, a conviver com o mundo e com as pessoas de maneira divertida e agradável. Os conhecimentos adquiridos no cotidiano são uma base para outras aprendizagens, uma vez que o brincar envolve o já conhecido com novas experiências, permitindo aos sujeitos construir novos conceitos.

A partir das brincadeiras e das interações com o meio acontece o aprendizado da criança. O conhecimento adquirido pelo sujeito acontece por meio das estratégias cognitivas que se transformam em função dos conteúdos que são adquiridos e, para que o conhecimento aconteça, é preciso fazer uma ligação entre o que a criança já conhece e o que vai conhecer, criando assim um novo conceito, o que é atribuição do professor, como aponta o Brasil (1998):

> Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independentemente de suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras. (BRASIL, 1998, p.29).

Assim, fica evidente o papel importante desempenhado pelo professor. A ele cabe mediar o conhecimento do aluno e preparar um espaço adequado e agradável para que as crianças possam desenvolver sua capacidade e atingir seu potencial.

A brincadeira na educação infantil faz, dessa forma, parte da valorização do brincar como um direito. O educador deve oferecer atividades lúdicas às crianças, pois elas têm esse direito, fazem parte da infância de cada um e são um diferencial para o desenvolvimento pleno do indivíduo.

Algumas crianças trazem para a escola, na sua história, experiências de brincadeiras, e terão oportunidade de viver novas aprendizagens. Cabe à escola, mais especificamente, ao professor, criar condições propícias às crianças para que elas possam viver sua infância em toda a sua plenitude.

Pelo fato de estar inserida em um contexto histórico e social, ou seja, em um ambiente estruturado a partir de valores, significados construídos em interação com o meio, a criança incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelecem com os outros.

A brincadeira é, portanto, uma atividade que se articula ao processo do aprender. Ela é importante no processo psicológico, é fonte de desenvolvimento e aprendizagem e funciona como excelente estratégia de ensino, que traz em seu bojo o desafio: colocar a criança em situação permanente de pensar. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs),

> Mesmo sendo o professor quem faz as propostas e conduz o processo de ensino e aprendizagem, ele deve elaborar sua intervenção de modo que os alunos tenham escolhas a fazer, decisões a tomar, problemas a resolver, assim os alunos podem tornar-se cada vez mais independente e responsáveis (BRASIL, 2001, p. 60).

As atividades lúdicas constituem também um momento de interação social bastante significativa. Na escola, portanto, quem determina o caráter da cada atividade coletiva é o professor, a fim de fazer a socialização de todos. Por meio de brincadeiras as crianças poderão experimentar a interação de maneira mais livre,

conhecer as qualidades do movimento expressivo e desenvolver suas capacidades de maneira mais autônoma.

Diante disso, percebe-se que o brincar torna-se mais ou menos significativo ao processo de aprendizagem das crianças de acordo com a compreensão que o professor tem sobre essa ferramenta. Na concepção de Fortuna (2010), cabe ao professor preparar um ambiente adequado às brincadeiras com as crianças, expondo brinquedos pela sala em diferentes lugares, possibilitando, assim, despertar o interesse da criança à participação nas atividades lúdicas. Em relação à organização dos brinquedos, a simples disponibilidade deles não é o bastante para garantir que funcionarão como ferramentas para o desenvolvimento infantil, é necessário a presença estimuladora do educador.

Quando brincam juntas, o professor apresenta regras, mostra como se brinca e sugere atitudes alternativas, conduzindo o processo de ensino e aprendizagem, intervindo de modo que as crianças façam escolhas e tomem decisões próprias, tornando-se cada vez mais independentes.

Ainda segundo Fortuna (2010, p.10), “assim como a interação criança-criança na brincadeira é fundamental, também é importante a interação da criança com o educador”, pois é ele quem cria as condições necessárias para que a brincadeira transcorra em sintonia com as reais necessidades das diferentes crianças. Sua presença direta de intervir no brincar estimula a atividade mental e social, fazendo com que a criança desenvolva suas capacidades cognitivas.

Na Educação Infantil, ou mesmo em qualquer etapa de escolarização, o brincar exige um bom planejamento e organização do tempo e do espaço, isto é, um planejamento que contemple as necessidades de crescimento da criança, uma rotina para aproveitar o tempo em sala de aula e a organização do espaço condizente à brincadeira que será realizada. Sem essa clara intenção pedagógica o brincar na escola pode se tornar apenas um passatempo, tendo o seu potencial educativo pouco explorado.

Os conteúdos a serem trabalhados na Educação Infantil devem estar associados ao contexto cultural da criança, pois as crianças contribuem trazendo suas experiências de vida, especialmente seus modos de brincar, e a partir desses contextos, cabe ao professor organizar e trabalhar com uma intencionalidade pedagógica, permitindo a criança construir conhecimento. Brasil, (1998, p. 35) afirma que “as instituições devem assegurar e valorizar, em seu cotidiano, jogos motores e

brincadeiras que contemplem a progressiva coordenação dos movimentos e o equilíbrio das crianças". Para isso acontecer, as brincadeiras e jogos devem ter sempre espaço garantido na educação infantil, uma vez que o lúdico traz oportunidades de aprendizagens sociais e faz a criança refletir sobre suas possibilidades corporais. Quanto mais a criança participar de brincadeiras, mais ela desenvolverá suas capacidades, pois

> Longe de ser uma atividade natural da criança, a brincadeira é uma aprendizagem social. As crianças, quando brincam, não estão apenas entrando em contato com a cultura de uma forma geral. Quando se brinca, aprende-se, antes de tudo, a brincar, a controlar um universo simbólico particular (PORTO, 2008, p. 34).

Nota-se que a partir das brincadeiras a criança vai conhecendo mais a si e aos outros. Sua identidade é construída aos poucos, através das interações sociais que ela vai desenvolvendo. Para tanto, as brincadeiras são ferramentas fundamentais no seu processo de desenvolvimento, devendo fazer parte do cotidiano da cada uma. O brincar não é somente uma atividade natural da infância, é também uma aprendizagem que se dá a partir da convivência social, quando se possibilita à criança oportunidades que estimulem seu aprendizado.

Nesse aspecto, pode-se perguntar: Como o lúdico tem sido explorado na educação infantil, no município de Chapadinha-MA? Como os professores têm planejado sua utilização como ferramenta de aprendizagem? Essas e outras questões serão abordadas a partir do estudo de caso que se realizou durante o período de novembro de 2011 a janeiro de 2012.

4 O LÚDICO NA ESCOLA: experiências vividas na sala de aula

O interesse em compreender o motivo pelo qual algumas professoras da educação infantil não priorizam o lúdico em suas rotinas diárias foi o elemento mobilizador para o desenvolvimento deste trabalho. A pesquisa foi realizada na escola Jardim Encantado[3] pertencente à educação infantil da rede municipal de Chapadinha-MA. A escolha dessa escola deu-se pela facilidade de acesso e a abertura da equipe escolar para a realização da pesquisa, sendo desenvolvida durante o período de novembro de 2011 a janeiro de 2012 com as professoras do turno matutino**.**

A pesquisa empreendida foi de caráter qualitativo, porque se desejou ouvir os sujeitos. De acordo com Chizzotti (2005), todas as pessoas que participam da pesquisa são reconhecidas como sujeitos que elaboram conhecimentos e produzem práticas adequadas para intervir nos problemas que identificam. Foram utilizadas como instrumentos de coleta de dados a observação e a entrevista, que segundo Cervo (2002), sem estas o estudo da realidade e de suas leis seria reduzido à simples conjectura e adivinhação. Ainda, segundo o autor, a entrevista não é simples conversa. É conversa orientada para um objetivo definido: recolher, por meio do interrogatório do informante, dados para a pesquisa.

Diante das observações feitas inicialmente nas salas de aula, percebeu-se que as brincadeiras e os jogos eram desenvolvidos de forma aleatória, sem um planejamento prévio e uma intenção pedagógica claramente definida, o que despertou o interesse para pesquisar e compreender, dentre outras coisas, o que as professoras entendem por ludicidade, qual a importância dela como ferramenta pedagógica e quais as dificuldades enfrentadas por essas profissionais em relação ao trabalho com o lúdico. Essas informações prévias subsidiaram a delimitação mais precisa do objeto de investigação, bem como a elaboração dos instrumentos que favorecessem a coletar de dados para análise.

O objetivo principal que guiou este trabalho foi o de analisar as práticas de desenvolvimento do lúdico como estratégia do processo ensino-aprendizagem, na escola Jardim Cirandinha do Ensino Infantil da rede municipal de Chapadinha-

[3] Os nomes das professoras (Isabel e Cristina) e da escola envolvidas na pesquisa são fictícios para garantir a preservação das identidades e dos conteúdos da declarações prestadas, conforme orientações contidas na Resolução nº 196/96.

MA. Esse objetivo desdobrou-se em ações menores, que tiveram como propósito refletir sobre a contribuição do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem; conhecer como os educadores utilizam o lúdico em sua prática cotidiana e identificar as concepções teóricas que fundamentam a atividade docente com o lúdico na escola em questão.

Diante do exposto sobre o percurso da pesquisa, pretende-se, nessa parte do trabalho, compartilhar os resultados alcançados com a investigação, a partir da análise do material coletado.

4.1 O que os professores pensam sobre ludicidade

Antes mesmo de analisar-se o que pensam as professoras sobre a ludicidade, faz-se necessário compreender quem são as professoras que atuam na educação infantil na escola Cirandinha. Aqui cabe destacar que a escola possui, no turno matutino, três salas de 1º período, no entanto, somente duas professoras se dispuseram a participar da pesquisa, não justificando o porquê, simplesmente não aceitaram.

Assim, participaram da pesquisa as professoras Isabel e Cristina, que possuem um tempo significativo de experiência no magistério e de atuação nessa escola, 8 e 12 anos respectivamente. Quanto à formação, a professora Isabel cursou apenas o Magistério (antigo Normal), enquanto que a Cristina é licenciada em Pedagogia.

Ao serem questionadas sobre o que entendem por ludicidade, foram obtidas as seguintes respostas: "*[...] são referências que as crianças nos passam alegria e prazer (Isabel)./ São atividades que proporcionam aprendizagem através da diversão (Cristina)*[4]*".*

Percebe-se, na primeira resposta, pouca clareza quanto à questão da ludicidade, pois a fala da professora Isabel refere-se vagamente ao prazer e à alegria das crianças. A professora Cristina já sinaliza para a importância do lúdico na aprendizagem, o que se aproxima das orientações apresentadas pelo Brasil (1998) que enfatiza que ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem sabendo que estão brincando, ou seja, nas

[4] Como forma de destacar ainda mais a fala das professoras, suas falas serão apresentadas em itálico.

brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos prévios em conceitos gerais com os quais brinca. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

No que diz respeito à importância da ludicidade para a educação infantil as professoras responderam: "*De grande valia para a criação de situações que sensibilizem os alunos para determinada atividade (Isabel).* Em seguida, *Vejo uma necessidade, uma vez que a faixa etária que envolve a educação infantil, requer momento de ludicidade para que a criança possa se envolver de forma a desenvolver a aprendizagem(Cristina)."*

As professoras demonstram perceber a ludicidade como uma necessidade para a Educação Infantil, pois a criança se envolve com as atividades de sala e assim, o que melhora sua aprendizagem. Isso se remete à teoria de Santos (2000), que considera a ludicidade uma ferramenta ideal da aprendizagem, pois produz estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Sobre a contribuição da ludicidade para as práticas docentes, ambas concordam que as práticas lúdicas contribuem para as ações educativas em sala de aula: "*Sim, contribui, pois incentiva o contato dos alunos com as atividades proposta de forma dinâmica (Isabel).* Depois, *Contribui, pois se faz necessário promover momentos lúdicos dentro do planejamento diário (Cristina)."*

Nesse sentido, elas avançam, pois a maior expressão do currículo encontra-se na prática pedagógica diária, e o lúdico como sendo uma necessidade básica do currículo infantil deve estar presente diariamente nas práticas educativas. Como afirma Kishimoto (2011), utilizar o jogo na educação infantil significa

transportar para o campo do processo ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora, propiciando a experiência do êxito e da autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências.

4.2 A prática da ludicidade: notas sobre as escolas

Conhecer as práticas que os educadores utilizam no trabalho com a Educação Infantil estava entre os objetivos desta pesquisa. Para tanto, além de ouvir as professoras, analisou-se o Projeto Político-Pedagógico, buscando perceber sinalizações para a prática lúdica na escola.

Com base no Projeto Político-Pedagógico da escola Jardim Encantado, ela foi criada pela Lei nº 360, no dia 04 de abril de 1970, sendo que funcionou primeiro no Centro Artístico dos Operários de Chapadinha, tendo como professora a senhora Maria José Maciel de Jesus. Atualmente, está situada na Rua Celina Araújo S/N – Centro, no espaço em que era para ser construído a capela de São Raimundo.

Em relação à prática da ludicidade na escola faz-se necessário, antes, conhecer o espaço físico destinado as atividades. Nesse sentido, observou-se que a escola campo não dispõe de espaço adequado, as instalações são pequenas, precisando de mais salas, banheiros e cozinha. Há também a necessidade de reparos no telhado, pois o mesmo é de zinco, o que causa um calor intenso na escola, dificultando assim o processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Considerando que o lúdico na sala de aula da educação infantil é uma necessidade básica e um direito da criança, este deve fazer parte do seu cotidiano escolar. Na análise feita do P.P.P, constatou-se que o brincar é tido como eixo condutor do trabalho infantil.

Depois de analisado o documento orientador do trabalho docente da escola Cirandinha, foram ouvidas as professores quanto ao uso que fazem do lúdico na sala de aula. Aqui serão apresentadas as análises feitas de suas práticas no que diz respeito à exploração do lúdico na escola.

Ao serem questionadas sobre como e onde as atividades lúdicas acontecem, as professoras responderam: “*As atividades acontecem através de*

DVD, historinhas, jogos e outros vivenciados em sala de aula e no pátio da escola. (Isabel)./ Através de jogos diversos músicas e outros (Cristina).”

Percebe-se, segundo essas falas, que o lúdico é explorado em sala de aula e no pátio da escola de maneira diversificada. No entanto, o que se observou é que o modo como ele é realizado revela alguns equívocos das professoras entrevistadas, pois em nenhum momento, enquanto se esteve observando a prática em sala de aula, o lúdico era utilizado como instrumento pedagógico de aprendizagem. As crianças realizavam as brincadeiras sozinhas, sem intervenções das professoras, pois estas estavam distantes, enquanto as brincadeiras aconteciam.

De acordo com Brasil (1998), o professor deve mediar a aprendizagem do aluno, ou seja, ele deve ser o principal elemento da brincadeira das crianças, observando, organizando, participando, questionando e fazendo ligação entre a criança e o objeto. Nessa perspectiva, 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 conhecimentos.

Quando indagadas sobre o material disponibilizado pela escola para a realização de ações lúdicas, ambas responderam que não há materiais e complementaram: “*[...] a escola não possui material necessário (Isabel)./ [...] esse ano a escola não teve material, mas no próximo ano irá contribuir (Cristina).”*

Como se observa, a escola não disponibiliza materiais necessários para a realização das práticas envolvendo o lúdico, não estando de acordo com Brasil (1998), que enfatiza que a organização dos espaços e dos materiais se constitui em um instrumento fundamental para a prática educativa com crianças pequenas. Mas a falta de materiais não implica dizer que o lúdico não deva ser realizado, pois há outras possibilidades de explorá-lo em sala de aula, como no caso de os próprios professores, para tornar suas aulas dinâmicas, levarem recursos, como: vídeos, aparelho de som, DVD, jogos e etc.

Com relação à questão de como a comunidade toma conhecimento sobre as atividades lúdicas ocorridas na escola elas responderam: “*Nas reuniões e festas promovidas na escola (Isabel)./ Através de exposição de materiais e trabalhos realizados (Cristina).”*

Segundo as professoras, as atividades lúdicas são expostas nas salas de aula, nos corredores, e na sala da gestora, como construção de árvores de natal, trabalhos de pintura e colagem, de modo que a comunidade tenha conhecimento ao visitar a escola, ao buscar seus filhos e ao participar das reuniões constantes realizadas pela escola. Isso se reporta à teoria de Luck (2009), de que a escola deve promover ações para o envolvimento dos pais e da comunidade na escola. Sabe-se, contudo, que não será apenas dessa forma que a família conhecerá o sentido do lúdico, pois, conforme Brasil (1998), os educadores devem informar a família sobre a importância de trabalhar o lúdico na escola ressaltando a relevância do brincar para o desenvolvimento infantil.

A última questão da entrevista foi a respeito da reação dos alunos ao participarem das atividades lúdicas promovidas pela escola. Segundo as professoras: "*Os alunos ficam alegres e ansiosos (Isabel)./ Sentem-se motivados e ansiosos a participarem, cada um quer uma brincadeira diferente, mas juntos acabam decidindo qual brincadeira, qual jogo vai ser realizado (Cristina).*"

Nota-se que as professoras percebem a ansiedade das crianças em querer brincar, o que é uma grande verdade. As crianças sentem necessidade de brincar, uma vez que brincar, segundo Rojas (2011) é bom divertido, e fundamental para o desenvolvimento saudável do ser humano. O brincar promove o raciocínio, a resolução de problemas e a exploração, envolvendo certamente prazer e divertimento. Também é importante saber o que as crianças pensam enquanto brincam, não apenas de uma perspectiva do prazer, mas também dos conteúdos e justificativas do que fazem brincando.

A partir das análises dos dados coletados na pesquisa, pôde-se observar que as professoras entrevistadas, embora reconheçam a importância do lúdico, ainda precisam refletir sobre sua prática pedagógica, e buscar conhecimentos mais apropriados sobre o modo adequado da utilização do lúdico na escola.

Elas falam de jogos e brincadeiras sem, contudo, relacionar a alguma fundamentação teórica. Verifica-se, portanto, que as ações lúdicas, nesta escola, são realizadas aleatoriamente, pelo fato de não se notar a mediação das professoras no momento das brincadeiras das crianças, embora se saiba que o Brasil (1998) recomenda a presença do educador junto às crianças, fazendo intervenções necessárias enquanto elas brincam.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo apresentar um estudo sobre a ludicidade na Educação Infantil, na Escola Jardim Cirandinha, e através dele refletir acerca da prática pedagógica desta instituição.

Acredita-se que as práticas de ludicidade podem e devem ser desenvolvidas em sala de aula, todos os dias, e durante o período da criança na escola, e não somente em alguns momentos, como presenciou-se durante o estudo.

As atividades lúdicas observadas durante a pesquisa só foram realizadas próximo ao término da aula, sem a intervenção dos professores. Segundo Brasil (1988) a aprendizagem da criança depende de uma intervenção direta do professor, levando-a a construção do conhecimento, e o que se percebeu foi que enquanto as crianças brincavam alguns professores conversavam, não estando presente para mediar a aprendizagem da criança, o que leva a acreditar que não se dá o devido valor ao lúdico na escola em questão, mesmo sabendo-se que a ludicidade deve ser explorada nas salas de aula a fim de enriquecer os conhecimentos dos alunos.

Sabe-se ainda que o lúdico oportuniza à criança desenvolver suas potencialidades e construir conhecimentos que lhes serão importantes durante toda sua vida. E para que essa aprendizagem ocorra é fundamental que além das atividades serem bem planejadas, o educador faça-se presente durante todo o processo de ensino e aprendizagem do aluno. Trabalhar atividades diversas como jogos, brincadeiras, dramatização, danças, construção de objetos e brinquedos juntamente com as crianças, é um elemento importante de ligação da criança ao conhecimento.

É importante ressaltar que algumas professoras que participaram da pesquisa trabalham com atividades diversas, mas precisam utilizá-las de maneira intencional, contribuindo para o aprendizado do aluno, pois de nada adianta confeccionar uma série de jogos se esses não são utilizados de maneira adequada. Constatou-se, segundo as falas das entrevistadas, que elas pouco conhecem sobre a ludicidade, visto que suas respostas não condizem com suas práticas cotidianas, em que o lúdico não tem aparecido como facilitador da aprendizagem.

Constatou-se, ainda, que o lúdico é uma excelente ferramenta para o professor conduzir o aluno ao conhecimento de maneira dinâmica e agradável, mas para isso é necessário que a escola disponha de materiais necessários para um

trabalho mais pleno e satisfatório. Mas segundo as professoras entrevistadas, infelizmente, a escola nem sempre oferece esses recursos, dificultando assim o trabalho pedagógico.

Por fim, sabe-se que a investigação não se encerra aqui e nem a questão foi explorada em sua plenitude, pois os objetos de pesquisa podem ser revisitados e se desdobrar em novos estudos. Entretanto, diante do esforço que se empreendeu, espera-se que este trabalho possa servir de instrumento e de estímulo para uma reflexão crítica dos agentes educacionais da referida instituição acerca do trabalho com o lúdico na educação infantil, contribuindo para reorientação da prática educativa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: prazer de estudar. Técnicas e Jogos Pedagógicos.** São Paulo, SP: Edições Loyola, 2003**.**

BARROS, Célia Silva Guimarães, **Psicologia e Construtivismo.** São Paulo, SP: Editora Ática, 1996.

BOOK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo de Psicologia.** 13. ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998a.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. 3. ed. Brasília: MEC/SEF, 2001b.

CARNEIRO, Moacir Alves. **LDB Fácil**: leitura crítica – compreensiva, artigo a artigo. 18. ed. Atualizada e ampliada. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

CERVO, Amado Luiz. **Metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O lugar do brincar na Educação Infantil. Revista Pátio.** nº 27, 2010, FNDE. Ministério de Educação.

GONÇALVES, Elisa Pereira. **Conversa sobre iniciação à pesquisa científica.** 3. ed. Campinas, SP: Editora Alínea, 2003.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, e a educação.** 14. Ed. Petrópolis, RJ: Cortez, 2011.

LÜCK, Heloísa. **Concepções e processos democráticos de gestão educacional.** 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

PORTO, Cristina Laclette. **Jogos e brincadeiras**: desafios e descobertas. PGM 3 Brincadeira ou atividade lúdica? Salto para o futuro**,** 2008.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário Prático de Pedagogia.** 1. ed. São Paulo, SP:Rideel, 2003. v. 7

ROJAS, Adriane Kipermam. **Diversão saudável. Revista Pátio.** nº27, 2011, FNDE. Ministério da Educação.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança o adulto e o lúdico.** 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes. 2000.

SOARES, Jiane Martins. **A importancia do Lúdico na Alfabetização Infantil Brasília.** Disponível em: <www.planetaeducacao.com.br>. Acesso em: 31 de jan. 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.

APÊNDICES

APÊNDICE ÚNICO: Roteiro de entrevista

O que você entende por ludicidade?

Como você percebe a ludicidade na educação infantil?

As práticas de ludicidade contribuem para a sua atividade docente?

De que maneira você explora o lúdico em sala de aula e na escola? Onde essas atividades acontecem?

A escola oferece material para a realização de ações lúdicas?

Como a comunidade toma conhecimento sobre as atividades lúdicas ocorridas na escola?

Qual a reação dos alunos ao participarem das atividades lúdicas promovidas pela escola?