

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

ELZE FERREIRA SANTOS

BRINCADEIRA COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Aracaju – SE
2014**

ELZE FERREIRA SANTOS

BRINCADEIRA COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia

Orientador: Prof. Ma. Priscila Randow

**Aracaju – SE
2014**

ELZE FERREIRA SANTOS

BRINCADEIRA COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Prof. Ma. Priscila Christina Borges Dias Randow

Prof. Esp. Williams dos Santos

Aprovado (a) com média: _____

Aracaju (SE), _____ de _____ de _____

BRINCADEIRA COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Elze Ferreira Santos¹

RESUMO

Este artigo apresentou a temática: brincadeira como forma de aprendizagem na educação infantil. Visto a necessidade do desenvolvimento de uma metodologia mais dinâmica e criativa junto aos alunos no que se refere à aquisição de aprendizagem mais integrativa, este estudo apresentou como problema: De que forma a brincadeira pode contribuir para a construção do conhecimento da criança? Assim, o objetivo geral foi apresentar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças no processo de ensino-aprendizagem. E como objetivos específicos: salientar o jogo e a brincadeira como fonte integrante do desenvolvimento motor, psicológico, social e cultural da criança; identificar na brincadeira um caminho para construção do cognitivo da criança; ressaltar o papel do professor no processo de ensino-aprendizagem através da brincadeira lúdica. A metodologia utilizada foi de cunho bibliográfico, através de uma pesquisa exploratória. Conclui-se, que o jogo e a brincadeira propiciam ao aluno a construção de seu saber, deixando de ser um ouvinte passivo das explicações do professor, e passando a ser um ouvinte ativo. O trabalho lúdico promove técnicas de ensinar numa perspectiva antropológica e sociocultural, aprendida nas interações humanas. Portanto, a pesquisa é um convite ao repensar da prática pedagógica a partir de uma reflexão sobre a importância didática da atividade lúdica no processo de construção do conhecimento.

Palavras-chave: Brincadeiras. Ensino-Aprendizagem. Trabalho Lúdico. Educação Infantil.

ABSTRACT

This article presented the theme: play as a way of learning in early childhood education. Seen the need of developing a more dynamic and creative methodology with students regarding the acquisition of more integrative learning, this study presented as problem: How does the play can contribute to build the child's knowledge? Thus, the overall objective was to present the importance of fun and games for the children's development in the teaching-learning process. And as specific objectives: to highlight the game and playing as an integral source of motor development, psychological, social and cultural of the child; identify as a play a path for child cognitive construction; to emphasize the role of the teacher in the teaching-learning process through the playful banter. The methodology used was bibliographical nature, through an exploratory research. It is therefore concluded that the game and the game provide the student construct their knowledge, from being a

¹Graduando em Pedagogia pela Faculdade Amadeus/SE. E-mail: elzeferreira@yahoo.com.br.

passive listener of the teacher's explanations, and becoming an active listener. The playful work promotes teaching techniques in anthropological and socio-cultural perspective, learned in human interactions. Therefore, the search is an invitation to rethink the pedagogical practice from a reflection on the teaching importance of playful activity in the process of knowledge construction.

Keywords: Play. Teaching and Learning. Playful Work. Early Childhood Education.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo teve por finalidade realizar uma análise sobre a brincadeira como forma de aprendizagem na educação infantil. Apresenta como problema: de que forma a brincadeira pode contribuir para a construção do conhecimento da criança? Para responder tal questionamento, considera-se esclarecer conceitualmente os fundamentais termos usados para designar o ato de brincar.

Tendo por objetivo geral apresentar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças no processo de ensino-aprendizagem. E como objetivos específicos: salientar o jogo e a brincadeira como fonte integrante do desenvolvimento motor, psicológico, social e cultural da criança; identificar na brincadeira um caminho para construção do cognitivo da criança; ressaltar o papel do professor no processo de ensino-aprendizagem através da brincadeira lúdica.

A escolha do tema partiu do interesse de compreender melhor o processo de estruturação da dinâmica pedagógica da brincadeira como fonte de ensino-aprendizagem que pode ser desenvolvida em sala de aula junto aos educandos da educação infantil, mas que na grande maioria dos casos essa prática não entra nos planejamentos escolares como um processo facilitador de aprendizagem, integração e socialização, e sim como um ato dissociado da conectividade educacional.

Sendo assim, o estudo se justifica pela sua importância para o desenvolvimento de uma metodologia mais dinâmica e criativa junto aos educandos no que se refere à aquisição de aprendizagem mais integrativa. O trabalho também pode vir a ser analisado para estudos futuros sobre a questão aqui apresentada, podendo após análises servir para fins educativos, afim de, estabelecer alguns parâmetros pedagógicos que possam elucidar o processo de ensino-aprendizagem.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do trabalho foi de cunho bibliográfico, qualitativa através de uma pesquisa explicativa.

Neste contexto, o estudo centralizou-se na análise sobre a importância do brincar na Educação Infantil, pois, esta fase, em que a criança se encontra é importante no que se refere ao seu desenvolvimento e aprendizagem de maneira significativa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O processo de ensino-aprendizagem e a Educação Infantil

Segundo Santos (2008) destacam que a modalidade de ensino, denominada como Educação Infantil surgiu no Brasil graças a mudanças ocorridas no núcleo familiar. Com isso, a inserção da mulher no mercado de trabalho instaurou-se a necessidade da criação de instituições que prestassem assistências aos filhos dessas famílias, para tanto foram criadas as creches com objetivo meramente assistencialista.

Dessa forma, Abramowicz e Wajskop (1999) destacam que “essas instituições passaram por grandes modificações a partir da década de 1970, pois a sociedade civil organizada passou a exigir das autoridades uma melhor qualificação no processo de educação infantil” (p. 33). Assim passaram de meras instituições assistentes e higienistas, para escolas propriamente ditas, com a preocupação da formação integral do indivíduo.

Sob essa linha de reflexão, é importante mencionar que a Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1988) transformou em lei os desejos dos movimentos sociais, fazendo constar em seu texto original como sendo um dever do Estado o direito à creche e pré-escola às crianças de 0 a 6 anos de idade, conforme o artigo 208, parágrafo IV.

Nesse contexto, em dezembro de 1996 foi promulgada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), reafirmando mudanças e estabelecendo de forma incisiva o atendimento às crianças de 0 a 6 anos; estabelecendo dois níveis de educação, Educação Básica e Educação Superior; inserindo a educação infantil na primeira etapa da Educação Básica; e estabelecendo um prazo de três anos a

contar da publicação dessa Lei para sua efetivação legal nos estabelecimentos de ensino da rede regular de ensino de todo o país.

Portanto, além de enfatizar a gratuidade do ensino, a LDB (BRASIL, 1996) pretende “qualificar esse processo tornando obrigatório que a docência seja exercida por profissionais graduados em cursos superiores”. Desse modo, pode-se considerar que a inserção curricular na esfera da educação infantil significa um avanço para a educação brasileira.

Assim, conclui-se dizendo que não adianta simplesmente transferir as creches para o âmbito da educação, existem outras exigências necessárias para o bom andamento desta. Rever as concepções de criança e educação, níveis de formação e função dos profissionais envolvidos, diferenças salariais, estrutura e funcionamento dos equipamentos infantis, financiamentos e objetividade são algumas das necessidades de evolução do sistema educacional infantil.

Dessa forma, cabe mencionar que a aprendizagem é um fenômeno extremamente complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais. A aprendizagem é resultante do desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como da transferência destes para novas situações.

Nesse sentido, o processo de aprendizagem é desencadeado a partir da motivação. Esse processo se dá no interior do sujeito, estando, entretanto, intimamente ligado às relações de troca que o mesmo estabelece com o meio, principalmente, seus professores e colegas. Assim, nas situações escolares, o interesse é indispensável para que o aluno tenha motivos de ação no sentido de apropriar-se do conhecimento.

2.2 O Ato de Brincar

O ato de brincar é uma atividade existente desde os tempos remotos, de tempos e lugares diferentes diversificando-se a partir do contexto sociocultural e histórico em que a criança está inserida. Já a brincadeira é uma recreação que pode ser adaptada em conformidade com a imaginação e criatividade da criança e do adulto.

As brincadeiras conhecidas nas décadas das vovós, das mães, dos pais, etc., perdura até os dias atuais nas vidas das crianças, com diferentes versões, isso

por que, na atualidade, tem-se diferentes espaços geográficos, culturas e como novidade a globalização da era da informação e da tecnologia.

Brincadeiras são universais, é uma atividade historicamente presente na vida da humanidade ao longo dos tempos, tornando-se parte cultural de um povo. O brincar faz parte da atividade natural na vida da criança, é cotidiano, espontâneo, divertido, prazeroso, criativo e o melhor, descompromissado.

Segundo Wajskop (2007),

a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério (p. 25).

Mesmo com tanta criação e elevação conceitual sobre as finalidades do ato de brincar, este termo ainda é muito discutido, pois ele refere-se a diferentes contextos da criatividade humana, tornando o termo atividade lúdica um conjunto de diversidade da expansão imaginária do indivíduo. Desta forma, evidencia-se que, pensar na criança como um mero aprendiz, reproduzidor de cultura e informações, como um indivíduo frágil e vulnerável não é de todo errado, mas o que não se pode esquecer é esses pequenos cidadãos serão futuros adultos, e, portanto, co-construtores de sua própria história e da história de uma nação.

De acordo com Perrotti (1990), pode-se dizer que, “conceituá-la como ser passivo é, infelizmente, normal, pois nunca se considerou que a criança possui cultura própria” (p. 18). Com esse modo de pensar, o autor quer dizer que, a sociedade costuma negar a participação ativa e, portanto, o lugar das crianças nessa cultura proativa em que se vive o indivíduo adulto, sendo esta afirmativa, imposta por um sistema que costuma classificar os seres humanos conforme o seu nível quantitativo de produção ao qual eles possam manter.

Nossa organização social é de tal modo ‘autocêntrico’, que nossas reflexões sobre a criança e seu universo cultural correm sempre o risco de, repetindo a organização social, situar a criança em condição passiva face à cultura. Pensamos sempre na criança recebendo (ou não recebendo) cultura, e nunca na criança fazendo cultura ou, ainda, na criança recebendo e fazendo cultura ao mesmo tempo (PERROTTI, 1990, p.18).

Nessa perspectiva, o brincar, é, pois uma ferramenta altamente eficaz no desenvolvimento das atividades pedagógicas em momentos oportunos e alcançar

resultados satisfatórios que sem esse recurso provavelmente não chegaria. Brincar é uma das atividades que a criança mais gosta, cabendo ao professor mediar esse momento, orientando e explicando o sentido e o porquê daquele brincar em meio aos exercícios praticados em sala de aula.

2.2.1 Aprender Brincando: o lúdico na aprendizagem

A atividade de brincar e jogar são exercícios de grande importância para a saúde física, mental, emocional e intelectual da criança, através dessas ações, a criança consegue expressar-se oralmente, socialmente, adquirir autoestima, autoconfiança, necessária para ela aprender a ir enfrentando os desafios e construindo seus próprios conceitos de vida.

Segundo Fortuna (2003), compreende-se que a brincadeira é uma forma da criança construir o seu universo social, imaginário e cultural, pois ela consegue envolver situações reais do seu dia-a-dia no mundo imaginário criado por ela.

Para descrever o lúdico o dicionário Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (2000) define: “lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* que quer dizer jogos, brinquedos, divertimentos” (p. 100). Já Almeida (2008) diz:

Se achasse confinamento a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório (p. 26).

O exercício de brincar proporciona também desenvolvimento, não sendo apenas um instrumento didático mediador da aprendizagem, uma vez que, os jogos, brincadeiras e brinquedos estimulam áreas importantes como, a motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade.

Desse modo, o brinquedo contribui para a criança exteriorizar seu potencial criativo (FORTUNA, 2003). A capacidade de brincar abre um espaço de decifração de enigmas, além de propiciar o conhecimento de forma natural e

agradável, como meio de estimular a socialização, possibilitando a criança a agir de forma mais autônoma.

Desta forma, jogos brinquedos e brincadeiras, não são apenas um momento de diversão na vida da criança, mas sim, uma atividade que constrói desafios, gera habilidades, e, portanto, pode ser associada à arte de educar. Por isso é importante que o educador interaja com o lúdico, firmando o jogo, a brincadeira, e o brinquedo como recursos pedagógicos auxiliares dos diversos níveis do conhecimento.

Segundo Fortuna (2003) “é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças” (p. 35). Fernández (2001) complementa afirmando: “hoje a prática pedagógica fixa-se em dois pontos: a participação construtiva do aluno no processo de aprendizagem e a necessidade de intervenção do professor para a aprendizagem de conteúdos” (p. 18).

Salienta-se que a aprendizagem é o principal fator pelo qual, o trabalho lúdico é visto como fundamental para a educação, em que o brincar se torna significativo com a contribuição dos educadores que devem exercer com a sua função de auxiliar no processo, pois de acordo com Ramos (2002) “nem tão largada que dispense o educador, dando margem às práticas educativas espontâneas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixa de serem brincadeiras” (p. 6), já que a intenção do professor pode estar condicionada na organização do espaço físico.

Uma vez que, o brinquedo propicia o desenvolvimento pleno da criança, já que ele participa efetivamente no seu convívio social. A brincadeira é um elemento que faz parte ativamente do mundo da criança. É nessa hora, que ela experimenta, se organiza, compreende regras, constrói regras para si e para o grupo. Dessa forma, o brincar representa uma forma de linguagem a qual a criança utiliza para compreender e interagir consigo mesma e com os outros, além do universo que a rodeia.

[...] o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um. Enquanto que na fase dirigida há a presença das brincadeiras como atividades cujo objetivo específico é

o de promover a aprendizagem de um determinado conceito, ou seja, além de serem marcados pela intencionalidade do educador (PIAGET, 2003, p. 34).

Porém, observa-se que, a atividade educacional por meio do lúdico ainda gera algumas barreiras, tanto por parte da escola e de seus integrantes, quanto por parte dos familiares por não ter conhecimento da função que os brinquedos e as brincadeiras exercem na vida da criança. É necessário analisar essa visão restrita do lúdico na vida da criança, construindo novos conceitos pedagógicos onde se compreenda que “trabalho-seriedade x brincar-seriedade”, são fatores que podem andar lado a lado. Por meio dessa ação lúdica, a criança desenvolve sua motricidade, seu raciocínio, sua linguagem, identifica-se socioculturalmente e isso tudo brincando (FERNANDÉZ, 2001).

Desta forma, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento motor, da linguagem, da percepção, da representação, da memória, e do equilíbrio afetivo, além do domínio de signos sociais e das mudanças significativas da consciência humana. Assim, a presença do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem da criança é de suma importância para que ela associe melhor ao seu dia-a-dia todo o conhecimento que está sendo passado. Pois com aulas mais dinâmicas e criativas, a possibilidade da criança obter maiores interesses pela aprendizagem é significativa, além de estarem sendo preparadas para a alfabetização.

2.3 Direito de brincar: o lúdico na legislação brasileira

O ato de brincar é tão importante para a criança que se tornou um direito garantido na Declaração Universal dos Direitos da Criança (BRASIL, 2006), onde no quarto artigo deixa claro que a criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequadas. Estabelecendo de forma igualitária que a recreação é tão importante quanto à alimentação e a saúde para a criança. Sendo assim, o brincar é muito importante no processo de desenvolvimento da criança.

No sétimo princípio é estabelecido que a criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientados para os mesmos objetivos da educação. Sendo a sociedade e as autoridades públicas responsáveis para promoção destes direitos.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 2014) no seu artigo segundo é considerado criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescentes aquela entre doze e dezoito anos de idade. Sendo assim, no artigo dezesseis a criança tem direito à liberdade, onde compreende alguns aspectos, entre eles o inciso quarto, que é o de brincar, praticar esportes e divertir-se. E no artigo cinquenta e nove cabe aos municípios, juntamente com apoio dos estados e da União, estimular e facilitar a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação (BRASIL, 1998) afirma que:

Brincar é um das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde ter determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação... A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre pessoas (p. 22).

Como visto o direito de brincar é uma questão legal e reconhecida por lei. Mas infelizmente muitas crianças não brincam, outras brincam, mas pouco e as razões desse não brincar se manifesta de diversas formas.

Algumas crianças são privadas do seu direito de brincar por apresentarem deficiência física ou mental, por estarem hospitalizadas, por terem que trabalhar e ajudar no sustento de seus lares.

A ausência do brinquedo, entretanto, não as impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo, sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar.

Assim, conclui-se que ao falar da importância do brincar, o respaldo não está garantido apenas com os subsídios dos renomados autores e como subsídios psicopedagógicos, mas juridicamente também. Sendo assim direito da criança, deve ser promovido pelos educadores também.

2.4 A Educação Lúdica

Os alunos dos tempos modernos almejam por uma educação prazerosa e com grandes significados socioculturais. Sendo em grande parte, muito mais

interessante para eles ficar horas a fio em frente à televisão, do videogame e principalmente do computador. Com esse mundo de fantasias tão encantador dentro de suas casas, elas acabam trazendo para a sala de aula a frustração e a desmotivação.

Uma vez que o eixo epistemológico do construtivismo acolhe uma aprendizagem dinâmica e prazerosa, sendo assim, então porque não aproveitar a atividade lúdica como um recurso didático metodológico de aprendizagem.

Winnicott (2008), dar ênfase a importância do brincar e da criação para a criança, especialmente nos primeiros anos de construção da identidade pessoal. Para ele a escola tem o dever de auxiliar a criança a terminar a transição da maneira mais agradável, respeitando sempre o tempo e o espaço, e o direito de imaginar e brincar da criança.

Segundo Chateau (1987) não se pode pensar em infância sem pensar nas brincadeiras e na diversão que as acompanham. A criança que na infância foi privada de brincar, em um futuro próximo, poderá tornar-se um adulto com dificuldades para raciocinar, pensar e até mesmo objetivar suas perspectivas

Enfim, é preciso deixar que as crianças e os adolescentes brinquem, é preciso aprender com eles a rir, a inventar a ordem, a representar, a imitar, a sonhar e a imaginar. E no encontro com eles, incorporando a dimensão humana do brincar, da poesia e da arte, construir o percurso da ampliação e da afirmação de conhecimentos sobre o mundo (BRASIL, 2006, p. 44).

De tão fundamental que o brincar se tornou no espaço escolar das crianças, ganhou um ambiente reservado para sua manutenção: a brinquedoteca, que configura-se por ser um espaço próprio para estimular a criança a brincar se alfabetizando, possibilitando o acesso a uma gama de brinquedos variados dentro de um lugar especialmente lúdico.

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 (BRASIL, 1998, p. 23).

O trabalho com o lúdico implica em um contato direto com os fenômenos da vida real. Atualmente, este trabalho promove na criança, uma satisfação real no aprender, pois a aprendizagem flui de maneira presente, e não como promessa para

uma aprendizagem futura, como recompensa a curto prazo. Segundo Kishimoto (1994), “a gradativa percepção de que a manipulação de objetos facilita a aquisição de conceitos introduz a prática de materiais concretos subsidiarem a tarefa do docente” (p. 13).

A ação de buscar, de apropriar-se dos conhecimentos, de transformar exigem dos estudantes esforços, participação, indagação, criação e reflexão, socialização com prazer, relações que constituem a essência psicológica da educação lúdica, seu objetivo, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico. De acordo com Zilberman (2003), “também a escola precisa ter uma finalidade sintetizadora, transformando a realidade viva nas distintas disciplinas ou áreas de conhecimento apresentadas ao estudante” (p. 25).

2.5 A Brincadeira e o Jogo: o papel no desenvolvimento cognitivo e motor da criança

A definição do jogo, não resumiu-se apenas a um punhado de atividades geradoras de esportividades, ou brincadeiras aleatórias, mas também a abordagem de aquisição de conhecimentos que podem servir durante toda a vida da criança, tornando isso uma busca diária para seu desenvolvimento. Sabe-se que os jogos e competições aguçam o interesse do indivíduo, tanto por parte do esporte quanto por pura diversão. Um bom exemplo a ser citado, são as atividades desempenhadas pelos homens primitivos que eram em sua maioria realizadas com o intuito de sobrevivência e outras como a dança, eram restritas ao divertimento e ao lazer.

[...] excluir o jogo dos animais é apontar para as características relacionadas aos aspectos sociais: o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não-sério” da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e no espaço (HUIZINGA, 1951 *apud* KISHIMOTO, 1994, p. 3-4).

A criança, de hoje participam dos jogos, de empreendimentos propícios ao lazer e à caracterização esportiva. Os processos de crescimento que sofre o corpo, as transformações do meio em que se vive, a passagem pela infância, e a constituição da cultura adulta, fazem parte de um empreendimento que acomete a

criança inclusive esses processos contribuem na formulação de uma aprendizagem diverificada.

Os jogos caracterizam a própria cultura, a cultura gera a educação e a educação representa a sobrevivência. Conforme afirma Kishimoto (2003), “A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo” (p. 15).

Os princípios imaginativos formulados na criança partem do pressuposto das atividades de conhecimento do real e de suas experiências. No mundo da brincadeira observa-se o universo da imaginação personificado na expressão corporificada e linguística, em uma vivência absoluta e não-parcializada do tempo e espaço da criança. No que diz respeito a esse aspecto, afirma Oliveira (2004): “O brincar é uma atividade inerente à vida da criança. Ela brinca mesmo sem um objeto concreto; brinca com o próprio corpo quando bebê, com os pés, com as mãos [...]” (p. 65).

Por meio do brinquedo, do jogo, e da brincadeira, e, conseqüentemente da imaginação, as crianças aumentam suas habilidades conceituais. Ao brincar, as crianças estão desenvolvendo seu cognitivo, sendo levadas muitas vezes a diferir do seu comportamento diário. A brincadeira de imitar, principalmente os mais velhos, geralmente a criança está propiciando o afloramento do seu desenvolvimento intelectual. Sendo assim, o lúdico e a orientação escolar tem o mesmo teor de representatividade no que concerne ao desenvolvimento das habilidades e conhecimentos. A proposito escreve Kishimoto (1998):

Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de desejos. Quanto mais avança em idade mais caminha para a realidade (p. 40).

Tendo em vista a reflexão acima, a análise aqui empreendida leva em consideração como um dever da escola, a partir do desenvolvimento de uma proposta de aprendizagem através do ensino lúdico, garantir que a criança não transforme essa aprendizagem numa diversão sem sentido, é preciso fazer com que ela entenda que a atividade lúdica é um meio de aprendizagem do qual se pode obter uma maior eficácia no processo de ensino-aprendizagem. Sendo a mesma,

adquirida de conhecimento de forma a melhorar a sua compreensão dos fatos a serem estudados. Para isso o professor e a escola precisam estar cientes da função do trabalho lúdico na educação, e da transformação que isto pode acarretar no processo de ensino junto ao aluno.

O professor precisa aprender a diversificar seu ensino, compreender que ensinar é mais que passar conhecimento, é quebrar regras, é desafiar a cada dia a si próprio, é trazer à tona a realidade do mundo e saber transformá-la em educação, tornando-se um desafio para o avanço na organização do trabalho pedagógico.

É preciso insistir: este saber necessário ao professor – que ensinar não é transferir conhecimento – não apenas precisa ser aprendido por ele e pelos educandos nas suas razões de ser – ontológica, política, ética, epistemológica, pedagógica, mas também precisa ser constantemente testemunhado, vivido (FREIRE, 1996, p. 34).

Para entender o universo lúdico é fundamental compreender o que é brincar e para isso, é importante conceituar palavras como jogo, brincadeira e brinquedo, permitindo assim aos professores de educação infantil e do ensino fundamental trabalhar melhor as atividades lúdicas. Conforme afirma Campbell, Campbell e Dickinson (2000): “os professores podem refletir sobre o conteúdo que planejam ensinar e considerar quais personagens e enredo aparece como possibilidades para a narração de histórias e outros diversos trabalhos lúdicos que possam interagir com a criança” (p. 33-34).

A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Segundo Oliveira (2004): “Na brincadeira, seja ela com objetos, seja com situações imaginárias, a criança está desenvolvendo sua capacidade mental criativa, como também exercitando a coordenação motora, o desempenho de papéis, a compreensão do mundo” (p. 66).

A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica. Isto porque a criança pode modificá-las, ausentar-se do jogo quando desejar, incluir novos membros, introduzir as suas próprias regras, atuando de acordo com as suas necessidades subjetivas e com as necessidades externas, havendo aí uma grande liberdade de ação.

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo

“brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois entra em contato direto com o imaginário da criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica vasta. Enquanto objeto de estudo, o jogo é sempre suporte de brincadeira. Com respeito a isso, Oliveira (2004), citando Vygotsky, afirma que no brinquedo, “o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo” (p. 67).

A brincadeira pode se apresentar como uma oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, as brincadeiras podem proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Na concepção de Vygotsky (2003) “o brinquedo não é o aspecto predominante da infância e sim um fator muito importante do desenvolvimento. O comportamento da criança não é sempre guiado pelo significado” (p. 133). A conquista importante mediada pela brincadeira é justamente a possibilidade de sobrepor o significado aos objetos e ações quando for adequado. É a independência em relação às limitações situacionais. Ainda segundo o autor:

[...] a predominância do significado, assim como operar com o significado das coisas, favorece a capacidade da criança em operar com o significado de ações, o pensamento abstrato, o desenvolvimento da vontade e a capacidade de fazer escolhas conscientes. A sujeição às regras de comportamento vivenciadas no jogo simbólico é motivada pelo desejo de viabilizar o brinquedo, o que exercita sobremaneira o desenvolvimento da vontade (controle) (VYGOTSKY, 2003, p. 133).

Segundo Benjamim (1987) “a criança brinca para se conhecer e para compreender o mundo que a cerca, constituindo-se como um ser pertencente da sociedade e construindo também sua identidade cultural” (p. 35).

Para Vygotsky (2003) “essa subordinação estrita a regras é quase impossível na vida; no entanto torna-se possível no brinquedo” (134). Este espaço de realizações de desejos não realizados e de subordinação rigorosa às regras, cria segundo Vygotsky (2003), “uma zona favorável ao desenvolvimento e aprendizagem, onde a criança ao se comportar além de suas possibilidades manipula elementos do mundo adulto” (p. 136). Assim o brinquedo cria uma Zona de

Desenvolvimento Proximal onde a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade. No brinquedo é como se fosse maior do que é na realidade.

É importante destacarmos a importância do jogo no desenvolvimento da linguagem, que surge inicialmente como meio de comunicação entre a criança e as pessoas de seu meio sociocultural, e aos poucos vai se convertendo em linguagem interna, contribuindo assim, para organizar o pensamento da criança, transformando-se em função mental. Pelo jogo a criança aprende, verbaliza, comunica-se com pessoas que têm mais conhecimentos, internaliza novos comportamentos e, conseqüentemente, se desenvolve.

2.6 O Papel do Professor de Educação Infantil no Processo de Ensino-Aprendizagem Através da Brincadeira

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como uma diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural.

O professor de educação infantil deve estar preparado não apenas para atuar como animador, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem na escola. Deste modo, é preciso que o educador, além da prática tenha também uma base teórica para que possa se sustentar na aplicação do lúdico, pois na prática pedagógica é sempre importante utilizar um recurso didático com uma explicação científica comprovando sua eficácia empírica.

Segundo Nóvoa (1991), o sentido de formação profissional implica em “entender a aprendizagem numa perspectiva interdisciplinar e como um processo contínuo que requer uma análise cuidadosa desse aprender em suas etapas, evoluções, avanços e concretizações” (p. 34). Requer também redimensionamento dos conceitos que alicerçam tal possibilidade de busca na compreensão de novas ideias e valores

A formação lúdica dos professores é hoje uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que procuram a escola com o intuito de aprender.

O professor é a peça chave desse processo, e deve ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de

vida profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

Wassermann (1990) nos diz que, para que o professor utilize as brincadeiras no âmbito do espaço escolar com a devida “seriedade”, deve considerar a importância de que ele reflita sobre essa prática. Nesse sentido a responsabilidade do educador, na educação infantil, é ajudar a criança a ampliar de fato as suas possibilidades de ação. Proporcionar a criança brincadeiras que possam contribuir para o seu desenvolvimento psicossocial e conseqüentemente para a sua educação.

É fundamental que os professores tenham conhecimento do saber, que a criança construa na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. Portanto, no processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza matérias, participa das brincadeiras, ou seja, a mediação da construção e do conhecimento. Assim, ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve antes adequar o tipo de jogo ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados venham a ser satisfatórios e os objetivos alcançados.

O professor deve se preocupar em construir uma relação democrática e respeitosa com as crianças em todas as situações, principalmente no que diz respeito à conservação dos jogos e brinquedos.

Além dos jogos e brinquedos estruturados (fabricados), sugere-se que o educador incremente esse aceso através da construção de novos jogos, utilizando-se também de recurso das sucatas. Estes materiais apresentam uma infinita variedade de cores, formas, texturas e tamanhos e possibilitam que as crianças montem, desmontem, construam e brinquem.

O educador não deve ser um mero espectador que apenas intervém em casos de brigas ou choros. Nem tampouco deve assumir sempre a iniciativa de propor e coordenar as brincadeiras. É necessária certa dose de sensibilidade para saber distinguir em que momentos sua presença mais ativa é fundamental (como, por exemplo, para estimular a participação de determinadas crianças ou propor novas brincadeiras) e as ocasiões em que é preferível deixar que as próprias crianças interajam, organizem e reinventem as brincadeiras.

3 CONCLUSÃO

O propósito geral do estudo foi conceber o lúdico no processo de construção do conhecimento literário da criança, além de contribuir com uma possível alternativa pedagógica que inter-relacione corpo, movimento e ludicidade neste processo.

O jogo, o brincar e a brincadeira são um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso, partiu-se do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades, atitudes e valores.

O jogo e a brincadeira propiciam ao aluno a construção de seu saber, deixando de ser um ouvinte passivo das explicações do professor, e passando a ser um ouvinte ativo. Na situação de jogo o aluno se torna mais crítico e confiante, expressa o que pensa e tira suas próprias conclusões sem a necessidade de interferências do professor. A participação do aluno na construção do conhecimento lhe possibilita desenvolver seu raciocínio.

Por meio de atividades lúdicas os alunos com dificuldades de aprendizagem mudam a imagem negativa do ato de aprender por passarem por experiências desafiadoras que lhes garantam que aprender é interessante.

É claro que o jogo deve ser utilizado em sala de aula, portanto, antes de iniciar a atividade o professor necessita elaborar um projeto de trabalho com este recurso metodológico, analisando a potencialidade educativa que o jogo apresenta e o aspecto curricular que deseja desenvolver.

No momento da atividade lúdica é fundamental que o professor realize boas intervenções pedagógicas para que os alunos possam atuar ativamente no processo de construção de conceitos matemáticos. Também cabe ao professor criar um ambiente propício ao desenvolvimento desta atividade e escolher jogos que proporcionem desafios aos alunos.

É nítida a importância do jogo e da brincadeira nas aulas de educação infantil, porém este estudo evidenciou que estas aulas devem ser bem planejadas, elaboradas e orientadas pelo professor para que a atividade não tenha um caráter de “jogar por jogar” e sim que possa auxiliar os alunos no desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de

suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação, que estão relacionadas ao raciocínio lógico, como vimos anteriormente.

Ao tratar da incorporação da dimensão lúdica da cultura infantil às tecnologias didáticas para o aprendizado da leitura, promove a necessidade de discutir a superação dos mitos em relação a um saber didático, como método único.

Sendo assim, o trabalho lúdico promove técnicas de ensinar numa perspectiva antropológica e sociocultural, que compreenda as brincadeiras e os jogos como uma atividade social aprendida nas interações humanas, desde a mais tenra idade, resgatando o caráter lúdico do movimento humano (apropriação e construção do conhecimento) em prol de um saber-viver significativo, tão almejado pelos educadores.

O trabalho é um convite ao repensar da prática pedagógica a partir, da didática do lúdico no processo de construção do conhecimento da leitura, buscando a valorização da criança e a formação de sua cidadania. Dessa forma, espera-se despertar a criança para uma reflexão sobre o papel construtivo que o lúdico tem no desenvolvimento do educando. Esse papel é, sem dúvida, fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita, permitindo o desenvolvimento da iniciativa, da imaginação, da criatividade e do interesse pelo novo.

REFERÊNCIAS

ABRAMOWICZ, A.; WAJSKOP, G. **Educação infantil: creches: atividades para crianças de 0 a 6 anos**. 2.ed. São Paulo: Moderna, 1999.

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2008. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recre22.htm>>. Acesso em: 12 maio 2014.

BENJAMIM, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Loyola, 1987.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm>. Acesso em: 19 de out. de 2014.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**: Lei n. 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC, 1996.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3 v.

_____. **Declaração Universal dos direitos da criança**. Brasília: MEC/SEF, 2006. Disponível em < <http://www.culturabrasil.pro.br/zip/direitosdacrianca.pdf>> Acesso em 10 set. 2014.

CAMPBELL, L.; CAMPBELL, B.; DICKINSON, D. **Ensino e aprendizagem por meio das inteligências múltiplas**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: SUMMUS, 1987.

ECA. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm> Acesso em: 10 set. 2014.

FERNANDÉZ, A. **O saber em jogo: a Psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, A. B. de H. **Novo dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2000.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino aprendizagem. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo. Ed. Pioneira; 1998.

NÓVOA, A. A Formação Contínua Entre a Pessoa-Professor e a Organização-Escola. In: Inovação. **Revista do Instituto de Inovação Educacional**, Lisboa, v. 4, n.1, p. 34, 1991.

OLIVEIRA, M. A. de. **Leitura prazer: interação participativa da criança com a leitura infantil na escola**. São Paulo: Paulinas, 2004.

PERROTTI, E. **A criança e a produção cultural**. In: ZILBERMAN, Regina (Org.). A produção cultural para a criança. 4. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. 3. ed. 5 reimpressão. São Paulo: Ática 2003.

RAMOS, M. G. Educar pela pesquisa é educar para a argumentação. In: MORAES, R.; LIMA, V. M. do R. **Pesquisa em sala de aula: tendências para a educação em novos tempos**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002. p. 25-49.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 2003.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

WASSERMANN, S. **Brincadeiras sérias na escola primária**. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

WINNICOTT, D. W. Em defesa da imaginação. **Revista Nova Escola**. São Paulo, ano XXIII, n. 218, p. 24-26, dez. 2008.

ZILBERMAN, R. A. **Literatura infantil na escola**. 11 ed. São Paulo: Global, 2003.