

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Faculdade de Formação de Professores
Departamento de Educação

**As contribuições das brincadeiras na educação infantil e o
desenvolvimento biopsicosocial e mental da criança.**

Luanda Julio Santos

**São Gonçalo,
2010**

Luanda Julio Santos

**As contribuições das brincadeiras na educação infantil e o
desenvolvimento biopsicosocial e mental da criança.**

Orientadora: Professora Helena Amaral da Fontoura

**São Gonçalo,
2010**

Aprovada em _____

Banca Examinadora

Helena Amaral da Fontoura – orientadora

Gianine Maria de Souza Pierro - parecerista

“É preciso que os profissionais da educação infantil tenham acesso ao conhecimento, produzido na área da educação infantil e da cultura em geral, para repensarem sua prática, e reconstruírem enquanto cidadãos e atuarem enquanto sujeitos da produção de conhecimentos”.(Kramer apud MEC/ SEF/ COEDI – 1996 p. 19).

RESUMO

A proposta desta pesquisa é discutir as interferências do lúdico na construção do conhecimento das crianças, tendo como ponto de partida o ato de brincar como uma forma prazerosa de aprender. Portanto, é este ato de liberdade e de criação que proporciona a construção do conhecimento, que é adquirido no interjogo de relações e não por exposição a fatos e conceitos isolados. É através do lúdico que a criança desenvolve o imaginário e o simbólico, tão presentes na sua subjetividade. Os professores devem, através do jogo, facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento da criança nos aspectos físico, cognitivo, motor, social e de valores. Desta construção depende o próprio processo de ação daqueles que se responsabilizam pelo ensino-aprendizagem na escola. Este estudo, portanto teve como foco de investigação responder à seguinte questão: quais as contribuições da brincadeira na educação infantil e no desenvolvimento biopsicossocial e mental da criança. Nesta pesquisa procurou-se analisar os conceitos de brincadeira e a sua importância no processo educativo. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica para a qual foram consultados autores com Piaget (1975), Vygotsky (1989) e Wajskop (1999).

Palavras - chave: jogos e brincadeira, educação infantil, desenvolvimento da criança, ação do educador.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	07
2 CONCEITO DE BRINCADEIRA.....	11
2.1 ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES DA BRINCADEIRA.....	13
3 CONCEPÇÃO DE DESENVOLVIMENTO BIOPSIKOSOCIAL PARA PIAGET E VYGOTSKY RELACIONANDO BRINCADEIRA.....	15
4 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO EDUCATIVO DA CRIANÇA.....	19
4.1 SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS.....	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS.....	31

1 - INTRODUÇÃO

O tema escolhido - a brincadeira e o desenvolvimento infantil - surgiu, a partir das aulas de Educação Infantil e de Estágio Supervisionado, do Curso de Graduação em Pedagogia, e se confirmou quando pude ter contato com textos sobre o assunto, após ler o livro da escritora Tizuko Morchida Kishimoto (2005) falando sobre suas teorias, jogos, brinquedo, brincadeira e a educação. Com as aulas de estágio foi possível vivenciar e aplicar algumas teorias da autora. Segundo esta autora, através da brincadeira a criança se socializa, desenvolve a motricidade, a cognição e a moralidade.

Colocando em prática o aprendido, se pôde perceber como é mais fácil a criança aprender quando está entretida e relaxada em um contexto que a interessa. As informações contidas durante as brincadeiras não são esquecidas.

Por falta de compreensão sobre a importância da brincadeira no desenvolvimento da criança, algumas escolas não criam espaços adequados para que elas possam brincar. A brincadeira como forma de aprendizagem ainda é discriminada na prática docente.

Apesar de todos os estudos realizados, há uma discrepância entre o avanço teórico e a prática realizada. Na escola, não há uma valorização da brincadeira. Observa-se, muitas vezes, o despreparo dos professores. Com isto, perdem a oportunidade de tornar a aula interativa, aproveitando o conhecimento que cada criança traz consigo, e utilizam-se de atitudes autoritárias, nas quais a única ação permitida à criança é a obediência, ou seja, a submissão.

A relevância de tal estudo está em identificar o valor do ato de brincar, chamando a atenção para as contribuições da brincadeira no desenvolvimento e aprendizagem dentro do âmbito escolar, contribuindo para uma melhoria no trabalho pedagógico do educador junto às crianças. Esta proposta faz com que se perceba o lúdico como uma opção de trabalhar o conhecimento de forma prazerosa, pois é através do brincar que a criança aprende a lidar com o mundo e formar a sua personalidade, recriando situações do seu dia a dia, na busca de novas experiências. É importante refletir sobre a maneira como os brinquedos vêm sendo trabalhado nas escolas, e se eles favorecem um aprendizado significativo nas atividades pedagógicas.

Diante do exposto, busca-se respostas que levem à solução do problema, enfatizado neste estudo a questão das contribuições das brincadeiras na Educação Infantil que possam favorecer o desenvolvimento biopsicosocial e mental da criança.

Diante do problema formulado, foram construídos objetivos:

Objetivo geral.

- Conhecer as contribuições da brincadeira para o desenvolvimento biopsicosocial e mental da criança.

Objetivos específicos.

- Conceituar brincadeira, apontando suas vantagens, limites e possibilidades;
- Apresentar as concepções de desenvolvimento biopsicosocial para Piaget e Vygotsky, relacionando-as com a brincadeira;
- Apontar a importância do brincar no processo educativo da criança.

Para delimitar este estudo foram formuladas as seguintes questões de estudo.

- O que é brincadeira ?
- Quais os benefícios que a brincadeira propicia à criança ?
- Qual a relação da brincadeira com a aprendizagem?
- Que tipos de brincadeiras estimulam a aprendizagem e o desenvolvimento infantil?
- Como se dá a construção do conhecimento, a partir da brincadeira?
- Qual a importância do brincar no processo educativo?
- As brincadeiras devem ter a supervisão de um adulto?

Trata – se de uma pesquisa teórica, que envolve um estudo bibliográfico. Os dados foram coletados através de leituras de autores como Piaget (1975) e Vygotsky (1989), Kishimoto (1999), Wajskop (1999) entre outros, que são fontes diretas e tratam do tema estudado. Para discutir a importância da brincadeira no desenvolvimento infantil, consultou- se Vygotsky (1989). Ele trata da influência do brincar no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa

esfera cognitiva, na interação com objetos externos, dependendo das motivações e tendências internas.

Em Kishimoto (1999) buscou-se caracterizar o brincar como forma importante para desenvolver a criança e a construção do conhecimento. O brincar permite ainda à criança aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes do seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade.

Já Piaget (1975) contribuiu para entender os estágios de desenvolvimento lógicos da criança, realizando uma classificação baseada na evolução das estruturas mentais. Wajskop (1999) caracteriza as vantagens sociais, cognitivas e afetivas que o brinquedo traz para o desenvolvimento infantil. A consulta ao Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil (BRASIL, MEC, 1998) trouxe a importância do brincar para a construção do conhecimento.

Entre os resultados alcançados neste estudo, deseja-se salientar a importância do brincar no processo educativo, pois a brincadeira é a melhor maneira da criança relacionar-se com outras crianças e nessas interações que ela estabelece são construídos conhecimentos, trazidos nas trocas de culturas de sujeitos sociais. O brincar na escola facilita ainda a assimilação da aprendizagem do aluno, tornando-a mais significativa e concreta. Entretanto, este ambiente escolar deve ser criado com o intuito de estimular o aparecimento das potencialidades da criança, sendo estimuladas e motivadas no momento certo, sempre respeitando o tempo necessário para ela amadurecer.

Esta monografia está organizada em tópicos, contando com introdução, conceito de brincadeira, algumas contribuições da brincadeira, concepção do desenvolvimento biopsicosocial para Piaget e Vygotsky, relacionando ao foco principal que é a brincadeira, a importância do brincar no processo educativo da criança e propostas de atividades lúdicas.

Espera-se estar trazendo uma contribuição significativa a todos os professores que trabalham com educação infantil, para que possam conhecer e entender as contribuições da brincadeira. Espera-se propiciar conhecimentos e reflexão sobre sua importância no desenvolvimento infantil, e na aprendizagem.

2 CONCEITO DE BRINCADEIRA

A brincadeira começou a ser usada, como forma de ensinar, no século XVIII, mas só a partir da metade do século XX passou a ser objeto de estudo entre os teóricos, surgindo então as contribuições teóricas de autores como Piaget e Vygotsky, que assinalaram a importância e o valor das brincadeiras no desenvolvimento infantil e na aquisição de conhecimentos.

Para Vygotsky (1989), o brinquedo tem intrínseca relação com o desenvolvimento infantil, especialmente na idade pré-escolar. Embora o autor não o considere como o único aspecto predominante na infância, é o brinquedo que proporciona o maior avanço na capacidade cognitiva da criança. É por meio do brinquedo que a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente. Ao brincar e criar uma situação imaginária, a criança pode assumir diferentes papéis: ela pode se tornar um adulto, outra criança, um animal, ou um herói televisivo; ela pode mudar o seu comportamento e agir como se ela fosse mais velha do que realmente é, pois ao representar o papel de “mãe”, ela irá seguir as regras de comportamento maternal, porque agora ela pode ser a “mãe”, e ela procura agir como uma mãe age. É no brinquedo que a criança consegue ir além do seu comportamento habitual, atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra.

No entender de Vygotsky, é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Para uma criança muito pequena, os objetos têm força motivadora, determinando o curso de sua ação. Já na situação de brinquedo, os objetos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objeto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão, e o pensamento, que antes era determinado pelos objetos do mundo exterior, passa a ser determinado pelas idéias, podendo representar uma outra realidade.

Para Vygotsky (*apud* WAJSKOP, 1989, p. 35), *a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver*

independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Para esse autor, o nível de desenvolvimento real refere-se a tudo aquilo que a criança já tem consolidado em seu desenvolvimento, e que ela é capaz de realizar sozinha, sem a interferência de um adulto, ou de uma criança mais experiente. Já a “zona de desenvolvimento proximal” refere-se aos processos mentais que estão em construção na criança, ou que ainda não amadureceram. A “zona de desenvolvimento proximal” é, pois, um domínio psicológico em constantes transformações, aquilo que a criança é capaz de fazer sozinha amanhã.

Piaget (1998, p.58), diz que: “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.” Estas não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual. O jogo é portanto sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório- motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Brincar é uma atividade paradoxal: livre, imprevisível e espontânea, porém ao mesmo tempo, regulamentada, meio de superação da infância, assim como modo de constituição da infância, maneira de apropriação do mundo de forma ativa e direta, mas também através da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem. (WAJSKOP, 1995 p.65).

É nesse sentido que a brincadeira pode ser considerada um excelente recurso a ser usado, quando a criança chega na escola, podendo favorecer tanto aqueles processos que estão em formação, como outros que serão complementados. Pois é por meio da brincadeira que a criança se relaciona com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua

curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, motoras, cognitivas ou lingüísticas.

2.1 ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES DA BRINCADEIRA

Wajskop (1999) diz que os humanistas do Renascimento perceberam as possibilidades educativas dos jogos e passaram a utilizá-los. Passou-se, então a considerar as brincadeiras e jogos como uma forma de preservar a moralidade dos “miniadultos”, proibindo-se os jogos considerados “maus” e aconselhando-se aqueles considerados “bons”.

Foi com a ruptura do pensamento romântico que se deixou de ver a brincadeira apenas como um ato lúdico. Ela passou a ser valorizada no espaço educativo.

A partir das décadas de 60 e 70, a psicologia do desenvolvimento e a psicanálise contribuíram para que se visse a infância como o período principal do desenvolvimento humano, enfatizando o papel da brincadeira na educação infantil.

Segundo Kishimoto (1999), Fröebel foi o primeiro educador que justificou o uso do brincar no processo educativo. Ele tinha uma visão pedagógica do ato de brincar. O brincar pelo ato de brincar desenvolve os aspectos físico, moral e cognitivo, entre outros. Fröebel defende, também, a necessidade da orientação do adulto para que esse desenvolvimento ocorra.

Wajskop (1999, p.32) afirma que “do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas”.As brincadeiras facilitam o crescimento corporal, de força e resistência física, de coordenação percepto-motora. Propiciam ainda a socialização pelo exercício de vários papéis sociais com as suas normas de conduta e com seus aspectos morais. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção e da imaginação, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos e pelo estímulo à imaginação. Favorecem o domínio das habilidades de comunicação oral, postural, gestual, gráfica, artística etc., facilitando a auto

expressão. Ajudam a descoberta do “eu” e do outro (social e cultural), contribuindo para a difícil construção da identidade pessoal, do ego e do alterego, implicados no mesmo sujeito.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL / MEC, 1998, p. 27), que serve como guia para as creches e escolas de educação infantil, apresenta objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam diretamente com crianças de zero a seis anos, e contempla a importância do brincar para a construção do conhecimento, dizendo que:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. 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 fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.

A escola deve oferecer um ambiente de qualidade, enriquecedor da imaginação infantil, que estimule as interações sociais entre as crianças e professores, pois o papel do professor é primordial. É ele que cria espaços, oferece os materiais, ajuda a resolver conflitos e participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento, possibilitando a aprendizagem da maneira mais criativa possível, tendo a oportunidade de transmitir valores e a cultura da sociedade.

O professor é aquele que media as estratégias sociais, lingüísticas e cognitivas, num contexto educativo, fornecendo subsídios para a construção dos conhecimentos que serão adquiridos, servindo-se do brincar, pois o professor é um condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

3 CONCEPÇÃO DE DESENVOLVIMENTO BIOPSIKOSOCIAL PARA PIAGET E VYGOTSKY, RELACIONANDO À BRINCADEIRA

Piaget (1998), através dos processos de assimilação e acomodação, propôs uma análise de como o jogo se processa ao longo do desenvolvimento da criança, realizando uma classificação baseada na evolução das estruturas mentais, que estão relacionadas aos estágios de desenvolvimento da criança: sensório-motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos), operatório concreto (7 a 11 anos) e formal (11 a 15 anos), traçando um paralelo entre o aparecimento desses estágios e o desenvolvimento dos jogos.

De acordo com Piaget (1998), ao longo do desenvolvimento da criança ocorrem três formas de jogos: os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras. O jogo de exercício é o primeiro a aparecer no desenvolvimento da criança, prolongando-se até os primeiros dezoito meses de vida. São jogos que não supõem qualquer técnica em particular, são apenas exercícios que implicam no próprio prazer e funcionamento, de atividades motoras de repetição de gestos e movimentos. No jogo de exercício não está suposto o pensamento, nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica; representam os primeiros contatos da criança com os objetos, com as pessoas e com o mundo ao seu redor.

O jogo simbólico surge na criança a partir do segundo ano de vida juntamente com o aparecimento da linguagem e da representação, quando a criança começa a substituir um objeto ausente por outro. A função do jogo simbólico para a criança consiste em assimilar a realidade, ou seja, através da situação imaginária a criança realiza sonhos, revela conflitos e se auto-expressa, reproduzindo diversos papéis, imitando situações da vida real. Por volta dos 4 a 7 anos surgem as primeiras manifestações dos jogos com regras, as quais se desenvolverão dos 7 aos 12 anos, inclusive na vida futura. Nesta fase, a criança perde progressivamente o egocentrismo inicial que vai sendo substituído por um cooperativismo, tornando sua atividade mais socializada.

Piaget assinala que o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças, quando jogam, assimilam e podem transformar a realidade.

Os jogos de regras são jogos de combinações sensório- motoras (corridas, jogos de bola de gude, ou com bolas etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez etc.), com competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil). É regulamentado quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acordos momentâneos (PIAGET, 1998, p. 184-185).

Já Vygotsky (1989), diferente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece estágios para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo.

Segundo ele, as crianças usam as interações sociais como forma privilegiada de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira aprendem a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro torna-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (VYGOTSKY, 1989, p.82)

Enquanto Vygotsky fala do faz- de- conta, Piaget fala do jogo simbólico. Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, desenvolvida no contexto cultural e social.

Vygotsky, citado por Lins (1999), classifica o brincar em algumas fases: durante a primeira fase, a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, ou seja: começa a falar, a andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno

dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia o modelo dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem e regras a elas associadas.

Segundo Piaget (1998), em determinada fase da vida, a criança passa por situações que, muitas vezes, não têm condições ainda de assimilar uma realidade por não possuir, nesse momento, estruturas mentais plenamente desenvolvidas. Ela aplica os esquemas de que dispõe, reconstruindo o universo próximo, com o qual convive.

Para Piaget (1998), os jogos tornam-se mais significativos à medida em que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas que já existem, em uma adaptação mais completa. Para Piaget, essa adaptação, que deve ser realizada na infância, consiste em uma síntese progressiva da assimilação com a acomodação. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho afetivo.

Na situação de brinquedo, a imaginação da criança é, segundo Vygotsky (1989), uma atividade especificamente humana e consciente, que surge da ação. Em suas ações, a criança representa situações, as quais já foram, de alguma forma, vivenciadas por ela em seu meio sócio- cultural, ou seja, a representação no brinquedo está muito mais próxima de uma lembrança de algo que já tenha acontecido do que da pura imaginação. Para o autor, as condições da ação, numa situação de brinquedo, podem sofrer alterações, contanto que o conteúdo e a seqüência da ação correspondam obrigatoriamente à situação real.

Entretanto, para Vygotsky (1989), o brinquedo não pode ser definido somente pelo prazer que a atividade lúdica dá à criança, pois a criança pode ter mais prazer em outras atividades e porque, algumas vezes, o brinquedo envolve desprazer. Vygotsky afirma também que uma brincadeira que interessa a uma criança de três anos pode não despertar nenhum interesse a uma criança de seis anos ou mais: isso ocorre porque a brincadeira não é uma atividade estática, ela evolui e se modifica na medida em que a criança cresce.

Na concepção de Piaget (1998), o nível mental atingido determina o que o sujeito pode fazer. A brincadeira de representar é, para as crianças, uma forma de assimilar a realidade à sua vivência. Ele considera a ajuda externa inviável para detectar e possibilitar a

evolução mental do sujeito, devendo-se levar em conta o desenvolvimento como um limite para adequar o tipo de conteúdo de ensino a um nível evolutivo do aluno.

Já Vygotsky (1989) enfatiza que o processo em formação pode ser concluído, através da ajuda oferecida ao sujeito, na realização de uma tarefa. Não só aceita, como considera a ajuda externa fundamental para o processo evolutivo. O que tem que ser estabelecido é uma seqüência que permita o progresso de forma adequada.

Portanto, os dois teóricos concordam que a “brincadeira de representar” é de extrema importância na formação sócio- cultural da criança.

4 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO EDUCATIVO DA CRIANÇA

É na atividade e, sobretudo no brinquedo, que a criança supera os limites da manipulação dos objetos que a cercam e se insere num mundo mais amplo.

Para Leontiev (1998), o brinquedo é a atividade principal da criança, atividade esta com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento. É, portanto, segundo Leontiev, na fase pré- escolar que o brinquedo torna-se a principal atividade na criança, cujo motivo reside no próprio processo e não no resultado da ação. A atividade da criança não a conduz a um resultado de modo que satisfaça as suas reais necessidades. O motivo que a conduz a determinada ação é, na verdade, o conteúdo do processo real da atividade.

Segundo Piaget (1998), o conhecimento implica uma série de estruturas construídas, progressivamente, através de contínua interação entre o sujeito, o meio físico e social. Portanto, o ambiente escolar deve ser estimulante e favorecer essa interação, e, para isso, deve o projeto político pedagógico da escola, estar fundamentado numa proposta de trabalho que tenha como características: processos dinâmicos subjacentes à construção das estruturas cognitivas.

Com a intenção de aproximar o aluno da escola e mantê-lo neste ambiente, deve-se utilizar recursos que diversifiquem a prática pedagógica, buscando tornar o espaço da sala de aula aconchegante, divertido, descontraído, propiciando o aprender dentro de uma visão lúdica, na medida em que propõem estímulos ao interesse do aluno, desenvolvem níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajudam-no a construir suas novas descobertas, desenvolvem e enriquecem sua personalidade e simbolizam um instrumento pedagógico que dá ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, mediando as estratégias sociais, lingüísticas e cognitivas, num contexto educativo, fornecendo subsídios para a construção dos conhecimentos que serão adquiridos através de vínculo de aproximação e união entre professor e aluno.

As brincadeiras, que são oferecidas à criança, devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento que ela se encontra (VYGOTSKY, 1989). Desta forma, pode-se perceber

a importância do professor conhecer o processo de desenvolvimento da criança, assim como as etapas que ela deve conquistar. Isto significa dizer que “as crianças têm suas prioridades de aprendizagem: a professora sensível, que conhece sua turma, estará atenta a este potencial, especialmente no brincar, e vai levá-lo em conta no seu planejamento” (MOYLES, 2004, p.119)

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo, como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar, cada vez mais, as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças. O brinquedo deverá encontrar maior espaço para ser entendido como uma forma de parceria com a educação, na medida em que os professores compreendam melhor toda a sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança. Às vezes é muito difícil o professor atender a todos, mas é fundamental que ele saiba que “as crianças, durante o brincar, também podem se envolver em profundos processos mentais que consomem energia”, como afirma Moyles (2004, p.119), e necessitam de oportunidades para descansar, antes de iniciarem nova atividade proposta pela professora.

Negrine (1994,p.20), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”. Segundo esse autor, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. Almy (*apud* MOYLES, 2004,p.120) alerta que: a professora, na sala de aula tradicional, passa muito tempo falando às crianças sobre o mundo e depois questionando-as para ver se lembram as informações que receberam. A teoria piagetiana parece querer uma professora que escute mais as crianças.

Criança, brincadeira, brinquedo e jogo são indissociáveis, mas parece que o sistema escolar não consegue perceber isso. Há escolas que mantêm ainda hoje, o entendimento de que a aprendizagem é resultado do acúmulo de conhecimentos, de conteúdos, que são repassados de forma descontextualizada à natureza da criança, utilizando-se de técnicas e métodos duvidosos, onde o corpo não se encontra inserido no contexto educacional.

O professor deverá contemplar a brincadeira, como auxílio as atividades didático-pedagógicas, possibilitando as manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação, que as crianças mantêm com o mundo. Na escola, os adultos devem ter em mente que o que se visa é o desenvolvimento global da criança, mas, acima de tudo, eles devem esperar que o progresso da criança se faça não só porque algo foi ensinado, mas também que as crianças aprenderão as habilidades úteis sem que ele, adulto, tenha ensinado. É no trato com os objetos e no manuseio deles que, espontaneamente, novas construções se farão. A espiral do brincar leva isto em conta, como cita Moyles (2004), cabendo ao professor observar a criança em ação.

É necessário que o professor conheça as fases do desenvolvimento do aluno, para verificar o que a criança já sabe e quais as suas necessidades, a fim de sugerir atividades e elaborar perguntas no momento certo. O que as crianças dizem e fazem pode contar muito ao professor à respeito do seu pensamento e sua inteligência. O que não fazem ou o que não conseguem fazer, também podem contar muito a respeito de suas habilidades.

Para muitas escolas, o lúdico não é reconhecido como instrumento de contribuição e enriquecimento para o desenvolvimento do aluno. Os educadores infantis são mais resistentes a articular o jogo à aprendizagem, ainda que reconheçam a sua importância para o desenvolvimento infantil. O lúdico é usado isoladamente e desvinculado de objetos. Vários fatores interferem na não-utilização do lúdico, como a falta de conhecimento dos aspectos pedagógicos, o medo que o professor tem de errar, a falta de criatividade, questões sociais, políticas que interferem diretamente na vida das pessoas.

Para isso, é preciso pensar a formação permanente dos profissionais que nela atuam.

é preciso que os profissionais de educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido na área da educação infantil e da cultura em geral, para repensarem sua prática, se reconstruírem enquanto cidadãos e atuem enquanto sujeitos da produção de conhecimento. E para que possam, mais do que “implantar” currículos ou “aplicar” propostas a realidade da creche/ pré- escola em que atuam, efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação. (KRAMER *apud* MEC/SEF/COEDI, 1996, p.19).

Essa formação permanente reforça a consciência profissional do professor, que não pode ser reduzida a um simples transmissor de informações, pois que assim, empobrece a

sua prática, mas sim, aquele que deve ampliar a vontade de conhecer da criança, de aprender e de indagar sobre a realidade em que vive.

A formação permanente ou em serviço ultrapassa a própria natureza do que fazer do professor, ampliando o perfil de profissional, como aquele que faz a leitura crítica da prática, reflete sobre seu papel social e recria periodicamente as ações que implementa.

4.1 PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL.

A criança está sempre em movimento. Pelo movimento ela experimenta, descobre e aprende. Esta aprendizagem pelo movimento são enriquecidas com as brincadeiras. A sua vida é brincar e viver é: crescer, conhecer, aplicar, transferir, interagir, atuar e ser.

A brincadeira pode ser classificada quanto à predominância de atividade; à intensidade; à dificuldade de execução e quanto à utilização.

Quanto à predominância do tipo de atividade se destacam os jogos sensoriais, que desenvolvem os sentidos; os jogos motores, que desenvolvem as habilidades motoras (correr, saltar, lançar etc.) e os jogos psíquicos, que desenvolvem o psiquismo, podendo ser intelectuais: ajudam ao raciocínio, à reflexão, à atenção e a concentração (xadrez, dama etc.) ou afetivos, que dependem de um controle emocional do aluno.

Veja-se, a seguir, um rol de jogos e brincadeiras selecionados para contribuir na prática do professor.

- Chicote queimado musicado

Classificação: jogo sensorial (auditivo) calmo.

Material: um objeto pequeno (chave, lápis, borracha, giz etc.)

Desenvolvimento: em círculo, uma criança é destacada. Esconde-se o objeto. A criança destacada será chamada e tentará encontrar o objeto escondido, no que será ajudada pelos companheiros. Estes cantarão uma música, mais alto ou mais baixo, à medida que o jogador se aproximar ou se afastar do objeto.

Ela terá três tentativas, caso não consiga acertar, deverá pagar uma prenda.

- Pique tá

Classificação: jogo motor, ativo.

Material: nenhum.

Desenvolvimento: crianças correndo á vontade, perseguidas por um pegador. Ao tocar uma criança o pegador diz: “pique tá” e a criança tocada passará a ser o novo pegador.

- Bola ao túnel

Classificação: jogo motor, moderadamente ativo.

Material: bolas.

Desenvolvimento: crianças divididas em colunas, com as pernas afastadas. O número de colunas irá variar de acordo com o número de crianças. A primeira criança, de cada coluna, passará a bola, por entre as pernas, entregando-a para a criança que está atrás. A bola deverá ser passada até a última criança, que ao recebê-la deverá correr e colocar-se à frente da coluna recomeçando a passar a bola até que todos tenham passado pela posição inicial. Vence o jogo a coluna que terminar primeiro.

- Gatinho com fome

Classificação: jogo psíquico, calmo.

Material: nenhum

Desenvolvimento: crianças em círculo, uma ao centro, “o gatinho”. Cada criança irá ao centro tentar fazer “o gatinho” rir, pois ele está triste porque está com fome, quem conseguir fica sendo “o gatinho”.

- Quem é o maestro?

Classificação: jogo com imitação, calmo.

Material: nenhum.

Desenvolvimento: crianças em círculo, exceto uma, que se afasta. O grupo, ou o professor escolhe uma criança, que será o “maestro”. Ao final do professor, o maestro começa a fazer uma série de movimentos, tais como bater palmas, sacudir a cabeça, bater com os pés no chão etc., no que, vai sendo imitado pelos demais. Quando todos estiverem fazendo o primeiro movimento, a criança destacada é chamada para observar os companheiros, e tentar descobrir que é o maestro. Esse irá mudando os gestos continuamente, sem, no

entanto, deixar que o observador consiga descobrir quem é. Descoberto o “maestro”, escolhe-se outra criança para comandar o jogo e outro observador.

A aplicação de jogos didáticos requer alguns cuidados, tais como:

- selecionar jogos a partir de objetivos bem definidos e em relação ao conteúdo/ habilidade que se deseja trabalhar.
- não fixar mais que uma noção por jogo;
- manter o interesse dos alunos a fim de que o resultado de aplicação do jogo seja positivo;
- não utilizar mais que 20 minutos em cada jogo;
- levar em conta as diferenças individuais para que se formem grupos, mais ou menos homogêneos, onde os mais fracos possam participar sem se desinteressar.

Comunicação e Expressão

• Lá vai uma barquinha

Classificação: jogo psíquico, calmo.

Material: nenhum.

Desenvolvimento: o professor dirá “Lá vai uma barquinha carregada de...” e as crianças deverão dizer uma palavra. O objetivo é fixar sílabas. O professor dirá antes a sílaba que quer.

Ex.: BA, as crianças só poderão dizer palavras começadas por BA, ou fixar o fonema, por exemplo, palavras começadas pela letra M.

nesse caso, só poderão ser ditas palavras com essa letra. À medida que a criança for falando, uma de cada vez, o professor deverá ir registrando, se possível, a palavra no quadro de escrever.

Variação: este jogo poderá ser trabalhado com rimas, principalmente no Pré- Escolar, exemplo: palavras terminadas igual a balão. Poderemos, também, utilizá-lo em Ciências, pedindo frutas ou animais.

Objetivo: Fixação de sílabas, iniciais ou finais ou fonemas.

• Quem conta um conto...

Classificação: jogo intelectual, calmo.

Material: nenhum.

Desenvolvimento; crianças à vontade. O professor, ou uma criança, iniciará uma estória, que deverá ser completada pelas crianças.

Ex.; “Era uma vez... uma menina loura chamada...(aponta-se uma criança, que deverá dizer um nome próprio feminino).

Todas às quartas-feiras ela ia à feira com sua mãe comprar...(outra criança dirá, generalizando: legumes, frutas ou verduras). Na barraca do seu Manoel comprou... (outras crianças dirão, de acordo com o que foi escolhido anteriormente, nomes de frutas, legumes ou verduras, aumentando-se e completando a estória).

O professor deverá criar outras estórias que deverão ser completadas pelos alunos.

Objetivo: Desenvolver a imaginação criadora, a seqüência, podendo ser aproveitado, ainda em Ciências com a noção de alimentos.

Matemática

•O tal

Classificação: motor e intelectual, moderado.

Material: cartões numerados de 0 a 9.

Desenvolvimento: crianças em roda, cada uma recebe um cartão numerado. Um jogador é escolhido para ser o “tal”, ficando no centro da roda. Ele diz, por exemplo:

- Eu sou o 3, quem quer me ajudar a ser o 5?

Ou

- Eu sou 5 o, quem quer me ajudar a ser o 3?

Todos os jogadores que têm o número 2 correm ao centro. O que conseguir chegar mais depressa perto do “tal”, ocupará o seu lugar e os outros voltam para a roda.

Objetivo: Praticar adição e subtração.

Ciências

•Classificação intelectual.

Material: nenhum.

Desenvolvimento: crianças em círculo, o professor aponta um jogador, a quem diz, por exemplo: “Ar, um, dois, três!”. O indicado deve dizer, depressa, o nome de algo que possa estar no ar, como: gaivota, avião, nuvem, etc... Se a criança demorar ou errar, pagará uma prenda e o jogo continuará com a indicação de outra criança. De cada vez, o orientador dirá se quer algo do mar, da terra ou do ar, não podendo haver repetição das respostas.

Além dos jogos relacionados aos conteúdos programáticos, o professor poderá utilizar-se também de jogos ligados a eventos.

Ex. :Páscoa- Coelho na toca.

Dias das Mães- Mamãe posso ir.

- A Musiquinha do Jacaré Coroa

Objetivo: Conhecimento e domínio do corpo

Chegou, chegou, chegou,
Jacaré coroa,
Balança o rabo Jacaré,
Balança a perna Jacaré,
Balança o braço Jacaré.

- Massinha

Objetivo; desenvolver a habilidade e a destreza natural e desenvolver as musculaturas finas das mãos para um refinamento da expressão gráfica.

Desenvolvimento: neste trabalho de massinha é importante a integração entre a musculatura e a visão para o desenvolvimento das habilidades manual e pedal, com a compreensão que são essenciais para o desenvolvimento do grafismo e da escrita. Esta atividade poderá ser ministrada livre ou dirigida, de acordo com os objetivos do plano de aula. o educador ao desenvolver a atividade pedirá aos alunos que dêem forma à massinha como, bolinha, cobrinha e outras, desenvolvendo a criatividade das crianças.

Modo de preparo da Massinha

Misture a farinha com sal e acrescente a água até dar a consistência desejada, junte o óleo, o creme e por fim o corante.

Materiais para o preparo da Massinha

3 xícaras médias de farinha de trigo,

1 xícara média de sal,

¼ de xícara de água

1 colher de café de óleo

¼ de xícara de creme para as mãos

corante

Observações:

O professor deverá ter cuidado de não utilizar jogos que eliminem as crianças no início da atividade. Os jogos com eliminação deverão ser incluídos no final da aula, porém o professor poderá evitar a eliminação, fazendo com que o aluno que for excluído pague uma prenda e permaneça no jogo.

Desenvolvimento: neste trabalho de massinha é importante a integração entre a musculatura e a visão para o desenvolvimento das habilidades manual e pedal, com a compreensão que são essenciais para o desenvolvimento do grafismo e da escrita. Esta atividade poderá ser ministrada livre ou dirigida, de acordo com os objetivos do plano de aula. O educador ao desenvolver a atividade pedirá aos alunos que dêem forma à massinha como, bolinha, cobrinha e outras, desenvolvendo a criatividade das crianças.

Modo de preparo da Massinha

Misture a farinha com sal e acrescente a água até dar a consistência desejada, junte o óleo, o creme e por fim o corante.

Materiais para o preparo da Massinha

3 xícaras médias de farinha de trigo,

1 xícara média de sal,

¼ de xícara de água

1 colher de café de óleo

¼ de xícara de creme para as mãos

corante

Observações:

O professor deverá ter cuidado de não utilizar jogos que eliminem as crianças no início da atividade. Os jogos com eliminação deverão ser incluídos no final da aula, porém o professor poderá evitar a eliminação, fazendo com que o aluno que for excluído pague uma prenda e permaneça no jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brinquedo e o jogo estão presentes em todas as dimensões da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Portanto, pode-se afirmar que realmente “brincar” é viver, e as crianças brincam porque esta é uma necessidade básica, assim como a alimentação, a saúde e a educação.

Através da brincadeira, a criança conhece o mundo que a cerca, desenvolve sua imaginação, tem um bom desenvolvimento psicomotor e psicossocial, encoraja o desenvolvimento intelectual, através da atenção e da imaginação, estimula a criatividade, sociabilidade e inteligência, e quando brinca representa a realidade que a cerca e resolve seus conflitos e angústias, preparando-se melhor para a vida; também na área educacional evidencia-se a necessidade do uso do brinquedo. A brincadeira é, portanto, uma forma de a criança constituir-se como indivíduo formulando e compartilhando significados.

Na perspectiva sócio-cultural, brincar traduz a forma como as crianças interpretam e assimilam o mundo, os objetos, a cultura, as relações e o afeto das pessoas. É uma maneira de conhecer o mundo adulto sem adentrar neste mundo realmente.

O desenvolvimento biológico é de grande relevância no processo de construção de conhecimento do mundo e da realidade que a criança se insere e nesse contexto revela-se que o brincar, o interagir, e os momentos vivenciados no parque, nas atividades de educação, contribuem diretamente para a criança se desenvolver.

Quando se analisa o papel que professoras desempenham no processo de construção de conhecimento da criança, com atuações favoráveis no sentido de orientar o acesso ao conhecimento, as idéias vygotskianas estão presentes para se afirmar o quanto a participação do outro no processo de aprendizagem é relevante.

As condições de trabalho do professor na sala de aula e as atividades pelas quais as crianças manifestam seu pensar e o expressam demonstram a necessidade de o educador conhecer as teorias psicológicas expressas por Piaget e Vygotsky no processo de construção do desenvolvimento humano, em que o meio sócio-cultural é fator determinante para o aprendizado da criança.

Abre-se, com este estudo, a necessidade de difundir ainda mais a importância do uso de práticas com componentes de ludicidade entre os profissionais da educação, assim

como a de fornecer subsídios pedagógicos para que se sintam seguros e incentivados a desenvolver atividades lúdicas pedagógicas, realmente efetivas e prazerosas, com seus educandos e com eles próprios.

É preciso que se diferencie estes dois aspectos do brincar, embora ambos favoreçam o processo de apropriação da realidade pela criança: o brincar no âmbito da escola e o brincar em outro espaço (o não – formal), uma vez que na escola as brincadeiras livres e as dirigidas devem ser pensadas / planejadas e o professor deverá estar atento para poder acompanhar o processo interacional e de construção do imaginário da criança, detectando aspectos de seu desenvolvimento.

Porém é importante considerar que a utilização do lúdico, como alternativa de ensino, deve ser concebida como um processo dinâmico, e contínuo na escola, e nesse caso ele não pode se apresentar como uma atividade pronta e acabada, mas sim discutida, levando-se em conta a representatividade do imaginário revelado pela criança. O professor, portanto, terá oportunidade de observar o desenvolvimento físico, mental e sócio-emocional da criança, através de jogos e brincadeiras, bem como o estágio de desenvolvimento da confiança, da autonomia e da iniciativa em que ele se encontra.

Aprender/ ensinar brincando deve ser o desafio a ser colocado aos professores, que algumas vezes negligenciam promover práticas educativas voltadas para a utilização do lúdico, como instrumento de aprendizagem, presos que estão a uma prática conteudista tradicional de pouca valorização do lúdico. Ao não refletirem sobre o valor deste recurso, se tornam inseguros, por não dominarem essa metodologia e, como o novo traz uma ruptura ao já instituído, não ousam romper com os modelos estabelecidos como prontos e acabados que os formaram.

Espera-se que este trabalho estimule e incentive os professores a trabalhar com respeito, dedicação e competência buscando, através da brincadeira, uma nova visão de educar, valorizando as facilidades e benefícios que o brincar traz para a vida de cada um, visto que possibilita trabalhar conteúdos necessários ao estabelecimento da criança, tais como determinadas regras e normas válidas à vida social; além de resgatar o direito à infância, o lúdico tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança. Esse processo criativo é uma tentativa de encontrar um maior estímulo dentro da sala de aula para tornar a escola um espaço de prazer e construção significativa de indivíduos mais felizes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. vol.1. Brasília: MEC / SEF, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3.ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KRAMER, Sônia. Currículo de educação infantil e a Formação dos Professores de Creche e Pré- Escola: questões teóricas e polêmicas. In: MEC/SEF/COEDI. **Por uma política de formação do profissional de educação infantil**. Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental, 1994.

LEONTIEV, A N. Uma contribuição A teoria do desenvolvimento de psique Infantil. In: VYGOTSKY, L. **A linguagem, desenvolvimento e aprendizagem** São Paulo: Ícone, 1998.

LINS, Maria Judith. O direito de brincar: desenvolvimento cognitivo e a imaginação da criança na perspectiva de Vygotsky. In: **XIII Congresso Brasileiro de Educação Infantil da OMEP**, Paraíba, 1999.

MOYLES, Janet R. **Brincar: o papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

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

PIAGET, Jean **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: Olympio, 1975.

PIAGET, Jean **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 1998.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1989.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré- escola**. 3.ed. São Paulo: Cortez. 1999.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. **Caderno de Pesquisa**, São Paulo, n.92, p. 62-69, fev.1995.