

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Danieli do Nascimento Matos ¹
Lisete Marques dos Santos²
Marluce da Silva Santos³
Marinalva Avelino de Camargo⁴

Declaro que sou autor(a)¹ deste artigo. Declaro também que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daqueles cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, declaro, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais. (Consulte a 3ª Cláusula, § 4º, do Contrato de Prestação de Serviços).

RESUMO - Este estudo tem como objetivo mostrar como é trabalhado “O lúdico na educação infantil” o quanto é importante para a aprendizagem da criança o brincar, a influência que o lúdico trás para a aprendizagem, o aluno sente prazer e aprende a respeitar os colegas, sendo que o jogo estimula a vida e representa efetivamente uma contribuição significativa na aprendizagem dos alunos. Os alunos aprendem e se divertem ao mesmo tempo. A utilização dos jogos em sala de aula como atividade pedagógica vem contribuindo significativamente para o processo de aprendizagem, brincando o educador pode recriar novos espaços, e transformar a aprendizagem em brincadeiras prazerosas para as crianças, e finalizamos com a postura do professor perante esse lúdico Porém, o que define o envolvimento do educador nas brincadeiras com as crianças, “é a sua formação, sua concepção de educação, de criança, e de brincadeira”. O brincar desperta na criança uma necessidade de compartilhar com outro suas experiências, estabelecendo uma relação afetiva entre educando e educador. O aluno explora muito mais suas habilidades, através da brincadeira, facilitando assim a aprendizagem. Temos como principais fundamentos teóricos, Vygotsky (1989), Cortelazzo (2006), Fantin (2000), Kishimoto (1984) Minayo (1996), Wallon (1979).

ABSTRACT – This study aims to examine the role of play in early childhood education, highlighting the importance of play for a child's learning and the positive influence it exerts on the educational process. Play fosters enjoyment and teaches students to respect their peers; games stimulate engagement and make a significant contribution to student learning, allowing children to learn and have fun simultaneously. The use of games as a pedagogical activity in the classroom significantly enhances the learning process; through play, educators can create new environments and transform learning into

¹ danisinmatos@gmail.com

² lisetemarquesantos@hotmail.com

³ marlucesantos070@gmail.com

⁴ nalvaave@hotmail.com

enjoyable experiences for children. The study also addresses the teacher's attitude toward play, noting that an educator's involvement in children's games is defined by "their training and their conception of education, the child, and play itself." Play awakens in the child a desire to share experiences with others, establishing an affective bond between student and educator. Through play, students explore their abilities more fully, thereby facilitating learning. The study is grounded in the theoretical frameworks of Vygotsky (1989), Cortelazzo (2006), Fantin (2000), Kishimoto (1984), Minayo (1996), and Wallon (1979).

Palavras chaves: Lúdico, Aprendizagem, criança.

KEYWORDS: Playful; Games; Digital;

INTRODUÇÃO

De um modo geral, os educadores infantis reconhecem a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, percebendo seu papel na construção do Eu e das relações interpessoais, porém, convencê-los da importância para a aprendizagem é mais difícil. Sem reconhecer sua responsabilidade pedagógica, muitos educadores infantis simplesmente deixam brincar.

Além do aspecto lúdico do ato de jogar, o aluno sente prazer e aprende a respeitar os colegas, sendo que o jogo estimula a vida e representa efetivamente uma contribuição significativa na aprendizagem dos alunos. Os alunos aprendem e se divertem ao mesmo tempo. A utilização dos jogos em sala de aula como atividade pedagógica vem contribuindo significativamente para o processo de aprendizagem.

Perguntas norteadoras para realização do trabalho:

- O que a criança desenvolve quando brinca?
- Qual a influência do lúdico no ensino aprendizagem?
- Como resgatar as brincadeiras e recriar novos espaços para brincar?
- Qual a postura do professor em relação ao lúdico em sala de aula?

A realização dessa pesquisa “O lúdico na educação infantil” justificou-se pelo fato de atuarmos na educação infantil e vivenciarmos diariamente a necessidade de ensinar brincando. Nesta abordagem do processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar as pessoas do que um raciocínio brilhante repassado mecanicamente. Está idéia ganha adeptos ao colocar as atividades lúdicas no processo de desenvolvimento. Na educação infantil a afetividade é um fator indispensável e o lúdico permite que a criança aprenda através da alegria e do prazer de querer fazer. O brincar desperta na criança uma necessidade de compartilhar com outros suas experiências, estabelecendo uma relação afetiva entre educando e educador. O aluno explora muito mais suas habilidades, através da brincadeira, facilitando assim a aprendizagem.

Pretendemos mostrar que compreender e aplicar o lúdico em sala de aula requer do professor uma nova postura. O professor interessado em promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia que se alicerça no brincar. Para se desenvolver um bom trabalho com o lúdico devemos estabelecer uma relação indissociável entre afeto e criatividade, pois a criança só se envolve na brincadeira quando se sente segura.

O educador precisa viver seus sentimentos, conceitos e preconceitos, e tomar consciência destas representações para que haja intervenção pedagógica no brincar.

Além do aspecto lúdico do ato de jogar, o aluno sente prazer e aprende a respeitar os colegas, sendo que o jogo estimula a vida e representa efetivamente uma contribuição significativa na aprendizagem dos alunos. Os alunos aprendem e se divertem ao mesmo tempo. A utilização dos jogos em sala de aula como atividade pedagógica vem contribuindo significativamente para o processo de aprendizagem.

O objetivo desse trabalho é vivenciar situações que possibilitem relações entre teoria e prática, bem reflexões a cerca do processo ensino aprendizagem.

O objeto da pesquisa engloba o lúdico em geral (jogos, brincadeiras, Cantos, danças) em conjunto com afeto e criatividade. Além de:

- identificar a influencia do lúdico no ensino aprendizagem
- resgatar as brincadeiras infantis para o ensino aprendizagem;
- recriar espaços para brincadeiras infantis;
- apontar a postura do professor em relação ao lúdico em sala de aula.

Esse é uma pesquisa bibliográfica com base nos autores referidos, revistas e algumas teses. O local para efetivação dessa pesquisa foi biblioteca do centro associado de Porto dos Gaúchos, biblioteca virtual FACINTER, sites da internet alem de livros cedidos por colegas. Também foram coletados textos diferenciados, jogos, brincadeiras e outros recursos didáticos.

A luz do embasamento teórico foram feitas observações em loco em uma instituição de ensino pertencente a rede estadual de ensino do Mato Grosso, com crianças na faixa etária entre 6 e 9 anos. Por meio de jogos e brincadeiras poderão ser analisados aspectos sociais, culturais e grau de dificuldades. Será observado como as crianças se interagem com os jogos e brincadeiras e a diferença do desempenho de crianças estimuladas através do lúdico e as crianças que não tiveram esse estímulo.

O referencial deste trabalho teve como base várias teorias que demonstram como o lúdico se faz presente na educação infantil.

As atividades lúdicas infantis são muito variadas e a maioria delas está intimamente ligada às brincadeiras difundidas pela família, pelos grupos de crianças da comunidade em que vivem de colegas da escola, e também por influencias contemporâneas que colocam em evidência este ou aquele brinquedo.

A ludicidade deve permear o espaço escolar a fim de transformá-lo em um espaço de descobertas, de imaginação, de criatividade, enfim, num lugar onde as crianças sintam prazer pelo ato de conhecer.

A seguir, vamos nos ater na questão sobre o papel do lúdico na educação infantil.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O referencial deste projeto tem como base várias teorias que demonstram como o Lúdico se faz presente e é essencial na educação infantil.

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício, que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecimento mas de executar a representação.

O jogo simbólico ou faz-de-conta, particularmente, é ferramenta para a criação da fantasia, necessárias a leituras não convencionais do mundo. Abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com as outras formas de expressão. São os jogos, ainda, instrumentos para aprender as regras sociais.

Em período posterior surgem os jogos de regras que são transmitidos socialmente de criança para criança e com consequência vão aumentando de importância de acordo com o processo de desenvolvimento social.

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

Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma:

O jogo é portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos 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. (Piaget 1976, p.160).

Outro grande pesquisador que, como Piaget, desenvolveu trabalhos na área de Psicologia Genética e se interessou pelo jogo infantil, foi Henri Wallon. Analisando o estudo dos estágios propostos por Piaget, Wallon fez inúmeros comentários onde evidenciava o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem, e seus aspectos relativos à socialização. Referindo-se a faixa etária dos sete anos, Wallon (1979) demonstra seu interesse pelas relações sociais infantis nos momentos de jogo:

A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com seus camaradas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas. (p.210)

À Vygotsky (1998), diferencialmente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo é interativo. Segundo ele a criança usa as interações sociais como forma privilegiada de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros não como resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira aprende a regular seu comportamento, pelas relações quer elas pareçam agradáveis ou não.

Para Vygotsky (1984), as crianças pequenas experimentam desejos impossíveis de serem realizados imediatamente e, para resolver essa tensão, a criança envolve-se num mundo imaginário onde os desejos não-realizáveis podem ser realizados. O brincar da criança seria, então, a imaginação em ação. Do ponto de vista do desenvolvimento da criança, o jogo traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade [...]. O brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudança das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, o mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através do brinquedo. Somente nesse sentido pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança. (VYGOTSKY, 1984, p. 117)

Ainda segundo Vygotsky (1984), a brincadeira possuem três características: a imaginação, a imitação e a regra. Essas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz-de-conta, de regras, e podem aparecer, também, no desenho como atividade lúdica. É no brincar que aparecem as premissas necessárias para o desenvolvimento da memória voluntária e onde ela desenvolve sua motricidade, pois essas situações exigem um controle consciente dos movimentos.

“O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança”. (Oliveira 1997). Lembrando que ele afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa trás consigo, já a proximal só é atingida de início com o auxílio de outras pessoas mais capazes, que já tenham adquirido esse conhecimento. “As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornarão seu nível básico de ação real e moralidade (Vygostky1998)”.

O conceito central da teoria de Vygotsky é o de Zona de Desenvolvimento Próximo, que o autor define como a discrepância entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio. Partindo deste pressuposto considera-se que todas as crianças podem fazer mais do que o conseguiriam fazer por si sós.

"No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação" (Vygotsky, 1979:138).

Muitos dos escritos de Vygotsky que apresentam o conceito de Zona do Desenvolvimento Próximo fazem referência à criança em idade escolar, no entanto isto não significa que o autor considere que este conceito seja apenas aplicável em idade escolar e em consequência do papel exercido pelas aprendizagens formais. O autor realça igualmente o papel do jogo da criança na medida em que este possibilita a criação de uma Zona de Desenvolvimento Próximo.

Na visão sócio histórica de Vygotsky, a brincadeira, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social com contexto cultural e social.

Piaget (1998) diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável a pratica educativa”.

Para Montessori (1870-1952), “as atividades lúdicas constituíram uma força propulsora do desenvolvimento da personalidade, influenciando a saúde física e mental da criança”.

Tendo em vista o jogo como suporte do trabalho pedagógico, Guizzo (1998, p.48) afirma que: Os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando.

Como futuras pedagogas falaremos sobre jogos por que subentendemos que o jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influencia como instrumento incentivador e motivador no processo de ensino e aprendizagem.

RIZZO (1998, p.48) afirma que:

“Os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando. Eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito e regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. Os jogos podem ser trabalhados de forma coletiva ou individual, sempre com a presença do educador para estimular todo o processo, observar e avaliar o nível de desenvolvimento dos educandos e diagnosticar as dificuldades individuais, para poder produzir estímulos adequados a cada um. ‘Não há momentos próprios para desenvolver a inteligência (...) sempre é possível progredir e aperfeiçoar-se. Os jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula’”.

A utilização de jogos em sala de aula torna o ensino lúdico e desafiador, prolongando-se fora da sala de aula, pelo cotidiano, num crescimento muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora.

O BRINCAR E A APRENDIZAGEM

Podemos observar que brincar não é apenas recrear, é muito mais, pois é uma das formas mais complexas que as crianças têm de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

O principal problema quando tentamos discutir o brincar e a aprendizagem é que a primeira tarefa difícil é a de distinguir entre o brincar e os comportamentos de brincar. O brincar é, portanto, o processo quanto modo: como as crianças e os adultos consideram certos objetos ou eventos indica se eles estão ou não agindo de maneira lúdica.

Qualquer coisa pode ser realizada de maneira lúdica, seja qual for a “categoria” ou o nível de atividade envolvida, e é possível que adultos e crianças mudem dentro de uma mesma situação, de lúdico para sério, e vice versa. O mais importante e isso ficou muito obvio em nossas observações.

Especialmente na escola, segundo Oliveira (2000), é improvável que as crianças consigam se expressar, devido a constrangimentos temporais e interpessoais, de forma tão competente, consistente e aberta como fazem em casa. Os professores encontram outros problemas quando tentam avaliar o que a criança realmente está aprendendo a partir do comportamento de brincar exibido.

Para Oliveira (2000) dizem também que as crianças ocupadas com uma atividade raramente conseguem participar de conversas intelectualmente desafiadoras, porque sua atenção está dirigida para a tarefa. O que se observou é que os professores interferem, a partir de suas atitudes externas, concentração, expressões faciais, motivação aparente, e assim por diante, qual está sendo sua provável aprendizagem; de outra maneira, eles podem saber que ensino e aprendizagem são necessários. Kishimoto (1994), diz sobre a análise de o nosso próprio brincar:

“As escolhas de oportunidade lúdicas que fazemos habitualmente, sem refletir, podem, se refletirmos a respeito, ser psicologicamente informativas sobre nós mesmos e podem sugerir uma série de questões muito interessantes sobre o significado psicológico dessas escolhas”. (1994, 29).

No contexto do presente modelo, é preciso reservar tempo para explorar as necessidades explicitadas pelo brincar, assim como tempo para conversar sobre ele, ampliando a aprendizagem por meio do brincar dirigido. A oportunidade para avaliar as respostas, compreensões e incompreensões da criança se apresentam nos momentos mais relaxados do brincar livre.

A maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar algo da atividade lúdica dirigida a alguma outra situação. Cunha (1994) explica claramente suas idéias em relação a este aspecto quando diz que “o brincar, como uma atividade, está constantemente gerando novas situações. Não se brinca apenas com e dentro de situações antigas”.

No caso das crianças pequenas, as incidências de aprendizagem podem ser muito pequenas, mas são elas que fazem a criança avançar um estágio ou mais na aprendizagem. E são essas aprendizagens que, livres do constrangimento do ensino ou da aprendizagem explícita, podem ser verdadeiramente consideradas como brincar e a exploração tende a preceder o domínio, que tende a preceder o brincar, e nem sempre é fácil distingui-los.

Por meio do brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes e respostas, materiais, propriedades, texturas, estruturas, atributos visuais, auditivos e cenestésicos. Por meio do brincar dirigido, elas têm uma outra dimensão e

uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.

Por meio do brincar livre subsequente e ampliado, as crianças provavelmente serão capazes de aumentar, enriquecer e manifestar sua aprendizagem. Quanto mais jovem a criança, mais provável que seja necessário o brincar mais exploratório, mas isso depende do contexto geral e exploratório em suas experiências pré-escolar, em casa ou com companheiros de brincadeiras. Elas então chegam à escola possivelmente com expectativas muito diferentes em relação ao “brincar”.

Qualquer pessoa que já tenha observado ou participado do brincar infantil por certo período de tempo perceberá imediatamente que as crianças nem sempre utilizam uma variedade toa grande de materiais e atividades como frequentemente se sugere. Às vezes elas restringem bastante os recursos, manipulando-os dentro de um estreito intervalo de possibilidades potenciais, e precisam ser estimuladas a usá-los de outras maneiras e para outros propósitos.

OS JOGOS E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO E A APRENDIZAGEM

É através da atividade lúdica que nos relacionamos com o mundo e com os objetivos do conhecimento. Sabendo disso a escola deve ser um espaço onde se valoriza a atividade lúdica. Jogos e brincadeiras, no sentido de explorá-las como recursos importantes que contribuem para a construção das estruturas cognitivas da criança, assim como um poderoso instrumento para o desenvolvimento da autonomia.

“O conhecimento é construído pelas relações interpessoais, e as trocas se estabelecem durante toda a vida fornecem as matrizes de significações na formação do indivíduo. (...) de acordo com Vygotsky (1984), é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela criação de uma situação imaginária tanto pela capacidade de subordinação às regras”. (Sergio Leite, org. et. Al. 2001, p. 318)

Uma série de afirmações importantes a respeito do ensino-aprendizagem podem ser fitas ao se estudar psicologicamente o desenvolvimento da inteligência matemática espontânea da criança no período da educação infantil. Por exemplo, quando são colocadas em situações-problema de seu interesse, as crianças procuram a solução com a sua inteligência utilizando as construções feitas por elas ao longo de sua vida em seu contexto social.

Então, resolvemos disponibilizar situações problemas para as professoras, onde o aluno pudesse sentir a necessidade de resolver e buscar soluções através de objetos desconhecidos. Assim, já que estávamos observando crianças da alfabetização à 4ª série sugerimos à professora que elaborasse um jogo com sucata para que pudesse ser trabalhado o desenvolvimento da memorização. Após o jogo observamos que alguns alunos que antes apresentavam dificuldades para memorizar, através do jogo conseguiram superar esta dificuldade.

Vygotsky defende a idéia de que a brincadeira simbólica, o desenho e a escrita constituem movimentos diferenciados de um processo de desenvolvimento d função simbólica que conduz as formas superiores de linguagem escrita.

Ao ensinar o professor deve respeitar os conhecimentos já construídos pelo aluno, dar oportunidades de realizarem experiências, descobrir propriedades, estabelecer relações entre elas, construir hipóteses e testa-las, chegando a determinado conceito.

Em sala de aula o professor encontra situações desafiadoras, por exemplo: crianças agressivas, crianças com dificuldade de aprendizagem, estrutura física precária, da escola, sala de aula numerosa; falta de material pedagógico; a falta de uma gestão democrática, preconceitos...

Além disso, as crianças escolares vivem num contexto político e econômico injusto e capitalista, os meios de comunicação, a grande mídia, de a ênfase no ter e não no ser. Estas situações, muitas vezes prejudicam ou eliminam o trabalho de qualidade da parte do professor.

O PAPEL DO EDUCADOR

O tema aqui focalizado no âmbito da brincadeira do faz-de-conta, apesar de sua especificidade, procura refletir sobre a relevância desse educador na esfera educacional, mais especificamente, na educação infantil, considerando a importância de como o brincar é inserido nas iniciativas e ações educativas para a infância.

Entendemos que o brincar não deve ser no sentido normativo e instrumental pedagógico, mas, sobretudo, valorizada pela riqueza das experiências que a criança vivencia através da brincadeira. Diante deste contexto surgiram algumas questões: que postura o professor deve ter frente o brincar? É importante sua participação na brincadeira? Por quê? De que maneira o envolvimento do professor pode enriquecer ou não o brincar das crianças?

Neste sentido foi possível compreender o eixo norteador da prática das professoras. Percebeu-se que elas davam um significado à brincadeira naquele espaço de educação infantil, “um olhar sensível” para este tema, encarando-o como um espaço lúdico e de aprendizagem.

Fantim (2000, p. 99) nos chama a atenção a respeito da postura e da proposta do educador frente as brincadeiras: que o adulto seja elemento integrante das brincadeiras, ora como observador e organizador, ora como personagem que explicita, questiona e enriquece a trama, ora como elo de ligação entre as crianças e objetos – sendo assim um elemento mediador entre as crianças e o conhecimento.

A partir, destas indagações, os registros de observação foram direcionados tanto para a prática pedagógica da professora quanto para um olhar sobre as crianças, procurando compreender suas interações nos espaços e com outras crianças; suas brincadeiras individuais e em grupos.

Foram vivências significativas, que nos fez sentir o gosto do movimentar-se neste universo infantil, lançando-nos a responsabilidade de garantir às crianças a dimensão do lúdico; da humanização; de ser gente; de serem sujeitos. Isto foi observado na prática das professoras da instituição que se colocavam na relação: eu-comigo, eu-contigo, nós-com eles, todos juntos... Abrindo-se para o novo, para o crescimento, para o aprendizado coletivo, deixando se envolverem pelas alegrias, realidade, fantasia, ternura e seriedade vividas naquele espaço com as crianças. Notou-se que, as suas práticas foram reveladoras de suas intencionalidades educativas.

Desse modo, observamos que o espaço no qual as crianças permanecem por um período, não é delimitado, e procura contemplar o direito da infância pela experiência da brincadeira, Segundo Agostinho (2003,p 89), que analisou o que as crianças de alfabetização queriam para o espaço da escola, revela: “ que as crianças querem um lugar de brincadeira, um lugar com variadas brincadeiras, onde possam se expressar, saborear a liberdade de suas criações; nesse espaço querem estar entre seus pares, gostam e precisam da presença do adulto (...)”. Outro aspecto importante que foi observado e que vale a pena ressaltar relaciona-se ao ato das crianças não precisarem ficar todas juntas, fazendo a mesma atividade, no mesmo momento. Isso ficou claro em nossas observações.

Isso acontece porque as professoras não têm papel “centralizador”, mas sobretudo, por que se colocam no papel de “facilitador” nas interações das crianças, para que elas possam desenvolver a linguagem, possibilitando que a brincadeira aconteça por meio de diversas maneiras e nos diversos espaços; deixando se envolver pelas fantasias, sentindo fazer parte do

grupo infantil e compartilhando a construção de sua identidade enquanto profissional e também a das crianças.

Porém, o que define o envolvimento do educador nas brincadeiras com as crianças, “é a sua formação, sua concepção de educação, de criança, e de brincadeira”.

“Reconhecendo que o brincar é uma via de imaginação, fantasia e espaço para o conhecimento, em que a criança expressa a rica complexidade de seu imaginário”. (FANTIN, 2002, p.100). Coutinho (2002, p. 13) também nos afirma que, “brincar com as crianças é uma maneira de conhecê-las”. Desse modo, estamos estabelecendo mais um canal de comunicação; “uma abertura para o diálogo” com o mundo infantil dentro do universo adulto.

METODOLOGIA E PROCEDIMENTOS USADOS PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA

Na realização da pesquisa na área da educação, duas abordagens metodológicas são predominantes: a qualitativa e quantitativa. A pesquisa desenvolvida em uma abordagem qualitativa considera a aproximação que se estabelece com o objeto de pesquisa de modo descritivo e interpretativo em relação aos fenômenos observados em situações reais.

Em nosso caso foi de fundamental importância que os dados foram coletados na escola que desenvolve processos informativos, sendo que a coleta foi realizada com a finalidade de que os fatos e os acontecimentos pudessem ser descritos e depois interpretados.

Segundo André, 1995, p 30 “O que esse tipo de pesquisa visa é a descoberta de novos conceitos, novas relações, novas formas de entendimento da realidade”. Nesse caso, o pesquisador é o principal instrumento de coleta de dados.

Para André, Lüdke (1986), Mazzotti (2001), Treviño (1987), os pesquisadores qualitativos devem se preocupar com os processos e não apenas com os resultados e o produto. Nesse tipo de pesquisa, os dados coletados são descritos e depois interpretados.

Cabe lembrar, como explica Mazzotti (2001), que os processos sociais estão profundamente vinculados à desigualdades culturais, econômicas e políticas que denominam a sociedade, portanto nenhum fato social pode ser entendido de forma isolada, como uma instância neutra acima dos conflitos sociais. Assim, a consulta a outros estudos sobre o tema no processo de pesquisa sobre o tema estudado ajuda entender que muitas vezes, as dificuldades podem ser originadas por determinados problemas os quais se tornam mais graves se não for usado um método adequado.

Por isso, é muito importante a leitura e o estudo de uma fundamentação em outras fontes para a realização de uma análise qualitativa e crítica.

Já na abordagem quantitativa configura-se nas pesquisas que tomam por base quantitativa, análises estatísticas, estabelecimento de medidas para verificação de hipóteses e outros procedimentos fundamentados em operações matemáticas.

As pesquisas podem tomar como referência índices estatísticos na análise de um fenômeno.

Na análise de levantamento de respostas a perguntas de questionários, muitas investigações utilizam a estatística na organização dos dados, bem como na indicação das tendências.

Portanto a pesquisa qualitativa é basicamente aquela que busca entender um fenômeno específico em profundidade, ao invés de estatísticas, regras e outras generalizações, a qualitativa trabalha com descrições, comparações e interpretações.

A pesquisa qualitativa é mais participativa e, portanto, menos controlável. Os participantes da pesquisa podem direcionar o rumo da pesquisa em suas interações com o pesquisador. Por isso da escolha desse modelo de pesquisa.

Atualmente, a abordagem qualitativa tem possibilitado realizar investigações em vários tipos de fontes. Para realizarmos esse modelo de pesquisa utilizaremos os seguintes tipos de estudo:

Pesquisa bibliográfica: essa foi escolhida pelo fato dos estudos terem como base, fontes de referências tais como livros e periódicos. Tem como objetivo auxiliar na análise e na compreensão do tema, contribuindo para explicar um problema a partir das inferências teóricas obtidas na leitura. Será realizada independentemente, quer dizer, será efetivada uma pesquisa com base em referências sobre um tema específico. Será uma pesquisa focada em todas as publicações do tema abordado.

Para que pudéssemos realizar uma pesquisa mais detalhada utilizamos variadas fontes para coleta de informações. Conforme expressa Lüdke e André (1986), a pesquisa qualitativa está relacionada à técnica de coleta de dados e ao tipo de dado obtido. Mazzotti (2001, p163) ressalta que “as pesquisas qualitativas são caracteristicamente multimetodológicas, isto é, usam uma grande variedade de procedimentos e instrumentos de coleta de dados”.

A variedade de fontes de informação coletadas por meio de diferentes instrumentos enriqueceu o processo de análise para a compreensão da realidade. Na pesquisa desse tema utilizamos os procedimentos de observação, entrevistas e análise de documentos oficiais.

As observações foram realizadas na instituição escolar que pertence ao sistema estadual de ensino do Mato Grosso, para que pudéssemos observar como é trabalhado o lúdico nessa escola. O estudo realizou-se por meio de anotações sistemáticas, quer dizer, planejar o que iríamos observar. Para tal, foi preciso organizar um cronograma e definir um roteiro considerando os propósitos da pesquisa.

Para isso foram realizadas várias sessões de observação, para perceber se o lúdico é trabalhado constantemente ou eventualmente. As anotações foram sistematizadas e realizadas em diário de bordo. Nesse diário anotamos o que ocorreu, o envolvimento, as dificuldades e as reações de professores e alunos.

Para que esses dados pudessem significativos e para que, de fato, descrevessem o que está ocorrendo, foi preciso que prestássemos atenção intensa e que as notações fossem em seguida ao fato para que a idéia não fosse esquecida. Sabíamos que quanto mais próximo do ocorrido for feita a anotação, melhor seria a descrição. Depois de anotar foi preciso que fizéssemos uma leitura para verificar se algum fato importante não tivesse sido registrado.

Para que pudéssemos realizar a observação, solicitamos o consentimento de quem seria observado e garantir o sigilo das observações, isto é, nem os nomes dos pesquisados e nem o local seriam mencionados no relatório.

Também utilizaremos como instrumento de investigação as entrevistas. A entrevista segundo Minayo (1996, p107), “é técnica mais utilizada no processo de trabalho de campo”, pois possibilita se obter informações expressas e contidas nas falas dos participantes.

Para realizar essas entrevistas utilizamos um gravador para facilitar a transcrição dos dados. Depois da transcrição, o texto foi submetido à leitura do entrevistado e só após sua concordância é que a análise foi realizada por nós.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de monografia foi um produto de pesquisa bibliográfica e da observação da prática realizada em uma instituição de ensino pertencente à rede estadual de ensino do Mato Grosso.

No decorrer deste trabalho, procuramos nos remeter a reflexões sobre a importância das atividades lúdicas na educação infantil, tendo sido possível perceber que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento global da criança, pois, para ela, brincar é viver.

É importante lembrar que o brincar, na educação infantil, precisa estar constantemente nas inquietações e reflexões dos educadores. É sempre muito bom que se auto-avaliem perguntando: Quais os objetivos de tais brincadeiras? Como elas estão sendo apresentadas às crianças? O que queremos? As crianças estão sendo ouvidas? Cabe ressaltar que só é possível o educador reconhecer uma criança se nela ele reconhecer um pouco da criança que já foi e que, de certa forma, ainda existe em si. Dessa forma, o educador conseguirá redescobrir e reconstruir em si mesmo o gosto pelo fazer lúdico, buscando em sua bagagem, recente ou não, contribuições para uma aprendizagem lúdica, prazerosa e significativa.

Compete ao profissional da educação infantil proporcionar aos seus educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, já que estas são responsáveis por um desenvolvimento sadio e harmonioso. Quando brinca, a criança exercita sua capacidade de concentração e atenção, cria um mundo de possibilidades, de situações criadoras que a levam à autonomia, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a criatividade e aumenta a integração, promovendo, assim, o crescimento intelectual e social.

Neste sentido, é fundamental que os professores possibilitem o brincar às crianças, respeitem os direitos da infância e contemplem em suas práticas educativas o espaço para a brincadeira. Desse modo, o tempo de ser criança, o direito de viver a infância em toda a sua plenitude, com todo sabor e gosto é contemplado no espaço da instituição de educação infantil, construindo assim, sujeitos felizes e brincantes. Isso nos faz pensar com seriedade sobre o quanto é significativo estar pensando na organização do espaço para as crianças pequenas. Para que as mesmas possam contemplar seus desejos, num clima prazeroso e gostoso que é a brincadeira.

O estudo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, ser capaz de exercer sua cidadania com autonomia e competência. Por meio do lúdico, conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades das crianças na faixa etária de zero a seis anos de idade, considerada esta a fase mais importante do ser humano. Quanto mais espaço lúdico oferecermos, mais alegre, espontânea e criativa ela será.

As atividades lúdicas estão gravemente ameaçadas em nossa sociedade pela modernidade e evolução dos tempos. Portanto, cabe aos educadores, preocupados em garantir uma educação de qualidade, recuperar a ludicidade infantil de nossos alunos. Ao brincar, não aprendemos somente conteúdos escolares; aprendemos algo sobre a vida ajudando a encontrar sentido para ela.

A respeito do assunto abordado, queremos deixar algumas reflexões sobre a brincadeira na infância, bem como, o papel do professor frente ao brincar. Consideramos a brincadeira como uma necessidade da criança, e como tal, precisa ser garantida a ela. Através da brincadeira, a criança é capaz de criar um mundo cheio de imaginação e fantasia, no qual uma mesa se transforma no que ela quiser, criando e representado coisas, objetos, etc. É também na brincadeira que a criança usa diferentes linguagens como sons, gestos, palavras e posturas, para representar suas experiências. Porém, estas não são “naturais/ automáticas”, mas resultado das interações estabelecidas.

A nosso ver, o papel de professor enquanto mediador, organizador do tempo da criança dentro da instituição Infantil é fundamental, pois presenciamos no decorrer do estágio diversos momentos em que as professoras se colocavam, se envolviam no universo infantil, cheio de surpresas e de descobertas, formando um eu comigo, eu contigo, nós com eles, todos juntos....e abrindo-se para o novo, para o crescimento, para o aprendizado coletivo.

Para que as etapas da construção do conhecimento ocorram, é importante a estimulação através dos jogos e brincadeiras, pois a criança sente prazer em brincar. Por meio deles a criança passa a conhecer a si mesma e os papéis de outras pessoas na sociedade.

Os jogos e brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa e com questionamentos do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança.

Os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos fazem-se sentir ao longo da existência do indivíduo.

As múltiplas possibilidades de autoconhecimento possibilitadas pelas brincadeiras contribuem para tornar a criança méis segura, autoconfiante, consciente de seu potencial e de suas limitações. As experiências lúdicas da meninice serão lembradas por toda a vida, pelo prazer e pela alegria que proporcionaram ao corpo e ao espírito.

Propomos aos educadores infantis transformar o brincar em trabalho pedagógico para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

REFERÊNCIAS

- AGOSTINHO, Kátia Adair. **Pensando o espaço físico das instituições de Educação Infantil**. Florianópolis, SC. Dissertação (Mestre em Educação) – UFSC, 2003.
- CORTELAZZO, Iolanda Bueno de Camargo; ROMANOWSKI, Joana Paulin. **Pesquisa e Prática Profissional: Instrumentos de Investigação**. Curitiba: IBPEX, 2006.
- COUTINHO, Ângela Scalabrin. **As crianças no interior da creche: a educação e o cuidado nos momentos do sono, higiene e alimentação**. Florianópolis, SC. Dissertação de Mestrado. UFSC – 2002.
- FANTIN, Mônica. **No Mundo da Brincadeira: jogo, Brinquedo e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1994.
- OLIVEIRA, G. de C. **Psicomotricidade: Educação e Reeducação num enfoque Psicopedagógico**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: muitos olhares**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- Piaget, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.
- VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.