

**FACULDADE CAPIXABA DA SERRA- MULTIVIX
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**CRISTIANE CALOTT SILVA
LUANA DE BRITO
MIRIAN CARLA DOMICIANO
VANESSA TATAGIBA**

A BRINCADEIRA COMO INSTRUMENTO DE TRABALHO DO PROFESSOR

**SERRA
2014**

CRISTIANE CALOTT SILVA
LUANA DE BRITO
MIRIAN CARLA DOMICIANO
VANESSA TATAGIBA

A BRINCADEIRA COMO INSTRUMENTO DE TRABALHO DO PROFESSOR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Programa de Graduação em Pedagogia da Faculdade Capixaba da Serra- MULTIVIX, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em pedagogia.

Orientadora: Geruza Ney Alvarenga

SERRA

2014

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca da Faculdade Capixaba da Serra - Multivix. Serra, ES.).

SILVA, Cristiane Calott.

S586b A brincadeira como instrumento de trabalho do professor. /
Luana de Brito; Mirian Carla Domiciano; Vanessa Tatagiba. –
Serra: Faculdade da Serra, 2014.

48fls.

Orientador: Professora Geruza Ney Alvarenga

Trabalho de conclusão de curso (Curso de Pedagogia) –
Faculdade Capixaba da Serra – Multivix 2014.

1. Infância. 2. Brincadeira. 3. Aprendizagem. I. Alvarenga,
Geruza Ney. II. Faculdade Capixaba da Serra - Multivix. III. Curso
de Pedagogia. IV. Título.

CDD: 371.397

**CRISTIANE CALOTT SILVA
LUANA DE BRITO
MIRIAN CARLA DOMICIANO
VANESSA TATAGIBA**

**MONOGRAFIA: A BRINCADEIRA COMO INSTRUMENTO DE TRABALHO DO
PROFESSOR**

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Pedagogia à Faculdade Capixaba da Serra-MULTIVIX como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em 14 de julho de 2014.

COMISSÃO EXAMINADORA

Geruza Ney Alvarenga
Faculdade Capixaba da Serra-MULTIVIX
Orientadora.

Dedicamos este trabalho aos nossos familiares. E a nossa orientadora Prof. Geruza Ney Alvarenga pela experiência, compreensão e dedicação.

Agradecemos primeiramente a Deus e aos nossos familiares por nos apoiarem e nos ter direcionado para esse caminho brilhante que nos trouxe um profundo aprendizado.

(Cristiane, Luana, Mirian e Vanessa)

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganha-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para formação do homem”.

(Carlos Drummond de Andrade).

RESUMO

O estudo realizado trata-se da brincadeira como um instrumento de trabalho para o professor educador, no que se refere à aprendizagem e ao desenvolvimento das crianças na educação infantil. Este trabalho aborda a importância da brincadeira e do brincar dentro das salas de aulas, proporcionando uma aula mais dinâmica e prazerosa, e como a aprendizagem pode ser mais significativa utilizando o lúdico. A criança é um ser ativo, é preciso valorizar a experiência cultural e social de cada uma. Destaca a importância e o papel do professor na sala de aula num processo lúdico, sendo um estimulador e mediador a fim de favorecer para o desenvolvimento das crianças. Para ter uma aula lúdica, satisfatória e que atenda às necessidades de cada criança é necessário que os educadores e todos da equipe escolar estejam comprometidos a uma educação transformadora e acima de tudo humana. O brincar é um direito que a criança tem, e as instituições escolares deve dar uma atenção especial para essa atividade na educação infantil, dando importância às diferentes formas de mediação dos professores com materiais, brinquedos e também com a organização dos ambientes que tem grande influência para um aproveitamento do brincar pelas crianças, tendo em questão a preocupação da aprendizagem delas. Não é só brincar, essa atividade precisa ser com qualidade de forma que a escola possa incluí-la em seus planejamentos. Portanto não basta só deixar brincar, é preciso analisar e perceber suas necessidades e assim tentar entender e estimular as crianças por meio da brincadeira.

Palavras chaves: **brincadeira, infância e aprendizagem.**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 REFERENCIAL TEÓRICO	13
1.1 CONTEXTUALIZANDO A INFÂNCIA	14
1.2 FUNDAMENTAÇÃO LEGAL E EDUCAÇÃO INFANTIL	16
1.3 AS CONCEPÇÕES DA INFÂNCIA	19
2 A CONTRIBUIÇÃO DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	21
2.1 CONCEITO DE BRINCADEIRA	22
2.2 JOGOS E BRINQUEDOS	25
2.3 APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA CRIANÇA	26
2.4 ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO.....	28
3 O PAPEL DO PROFESSOR	30
3.1 FORMAÇÃO DE PROFESSORES	30
3.2 POSIÇÃO DO EDUCADOR	34
4 PESQUISA, ANÁLISE E RESULTADO	38
4.1 RESULTADO DA PESQUISA	41
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
6 REFERÊNCIAS	46

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a contribuição do brincar como sendo um instrumento pedagógico tendo como foco as diversas brincadeiras (especificamente o faz de conta), como instrumentos facilitadores da aprendizagem propiciando também o desenvolvimento e a interação com o mundo através do lúdico de forma prazerosa e criativa.

O trabalho busca um aprofundamento teórico no que se refere à brincadeira, colocando em destaque a contribuição da brincadeira no processo de ensino-aprendizagem, cuja meta será buscar subsídios que possam esclarecer questões acerca do tema, baseando-se em pesquisas de autores que abordam do assunto.

A escolha do tema: a brincadeira como ferramenta pedagógica de trabalho tem por finalidade conhecer práticas utilizadas pelos docentes e de que forma essas práticas podem ser usadas, de maneira que possam contribuir para aprendizagem em sala de aula de forma lúdica, para o desenvolvimento e crescimento da criança de 04 a 05 anos na educação infantil. Destaca-se também nesse processo, a importância do profissional na área da educação, sua valorização e formação.

A brincadeira faz parte da vida desde a antiguidade, ela é motivadora, prazerosa, criativa; por meio dela o processo de desenvolvimento da criança se torna mais visível e significativo. Por essa razão, a aprendizagem se torna mais eficaz, porque cada uma tem seu próprio modo de conhecer e interagir com o mundo ao seu redor.

A aprendizagem por meio da brincadeira pode contribuir para que o aluno possa aprender com mais facilidade e para que isso aconteça, é necessário que o professor tenha objetivos claros e como pretende atingi-los a partir do brincar.

A brincadeira oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e torna mais rico o conteúdo do pensamento infantil. Vygotsky afirma que na brincadeira a criança transforma, pela imaginação, os objetos produzidos socialmente. Ela oferece, em muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre soluções de negociação, conflito, lealdade e estratégias, podendo ser tanto de cooperação como de competição social.

A zona de desenvolvimento proximal se baseia em diversas tentativas referentes às práticas educativas ou em planejamento de estratégias de ensino. Na obra de Vygotsky, a ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal) é representada em níveis de desenvolvimento, determinado pela capacidade independentemente de cada um, com a colaboração de outro companheiro mais capaz. As brincadeiras ajudam a desenvolver a interação social da criança; atrai a atenção, estimula a autoestima e desenvolve relações de confiança; trabalha a imaginação da criança, para que a mesma se torne imagética.

Estudiosos como Vygotsky, Piaget e Wallon entre outros, procuram interpretar e classificar o jogo e a brincadeira de acordo com sua importância e significado, porém o que se observa nas escolas é que nem sempre esse recurso é utilizado pelos professores como fator de aprendizagem.

Portanto, diante dessa realidade fazemos os seguintes questionamentos: enquanto a criança brinca, está desenvolvendo suas habilidades e, assim sendo, porque não utilizar esses recursos como meios facilitadores da aprendizagem na sala de aula? Qual a melhor maneira de envolver a ação pedagógica com o lúdico? Quais as verdadeiras contribuições da brincadeira no processo de aprendizagem? Como a brincadeira pode ser um instrumento de trabalho para aperfeiçoar a aprendizagem? Como o brincar deverá preparar a criança para futuras atividades?

Por meio do brincar a criança aprende a conviver, a se transformar: a atividade lúdica é muito viva, a brincadeira é uma atividade dinâmica, que se transforma de um grupo para o outro, de um contexto para o outro, e isso não pode ser ignorado. É muito importante para o educador utilizar a brincadeira como um instrumento de trabalho, é por meio dela que a criança consegue desenvolver e construir seu próprio conhecimento.

O brincar desperta ainda mais reflexão, comunicação e interação da criança, porém, para que a brincadeira torne algo significativo é necessário que tenha a mediação. De acordo com a pesquisa, observamos que existem vários fatores que dificultam o brincar e seu real significado para aprendizagem devido a vários fatores, entre eles: condições inadequadas de trabalho, comodismo, o despreparo dos profissionais da

educação em utilizar os recursos disponíveis no ambiente escolar por meio das atividades lúdicas realizadas, visando à formação de cidadãos.

Para elaboração da presente pesquisa, abordam-se como método de estudo a pesquisa bibliográfica, qualitativa e pesquisa de campo. Este tipo de recurso foi escolhido pelo fato de permitir uma ampliação dos estudos e aprofundamento do tema, a pesquisa bibliográfica se torna imprescindível em um projeto, pois enriquece a produção do conhecimento científico e a pesquisa de campo favorece a oportunidade de presenciar a realidade dos fatos. Os estudos são proveitosos para dar ênfase ao assunto abordado sobre a brincadeira como um instrumento de trabalho do professor.

Esta pesquisa baseia-se em autores que fazem uma abordagem sobre o tema, como Jean Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Zilma Ramos de oliveira, Adriana Friedmann e Wallon.

Para Piaget em seus estudos, a brincadeira é um importante processo para o ensino de aprendizagem, é uma atividade de suma importância para o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo, social e moral. Dessa forma, em sua visão, diz que a criança está sempre criando e recriando seu próprio modelo de realidade e desenvolve-se mentalmente ao integrar conceitos mais simples em conceitos de nível mais elevado.

Segundo Vygotsky, para entender o desenvolvimento da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação. Afirma que não é possível ignorar que a criança satisfaz algumas necessidades por meio da atividade do brincar. Ela tende a satisfazer seus desejos imediatamente e o intervalo entre desejar e realizar, de fato, é bem curto.

A posição de Kishimoto é que inicialmente, a brincadeira não tem objetivo educativo ou de aprendizagem pré-definido. Afirma que ela é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com os pais e outros adultos, bem como explorar o meio ambiente.

De acordo com Friedman a brincadeira não pode ser vista e nem confundida apenas como competição e nem considerada apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças na educação infantil. Ela é uma atividade física ou

mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos.

Wallon afirmava que é preciso ficar atento aos interesses dos pequenos e deixá-los se movimentarem livremente para que façam descobertas. Levando em conta que as escolas davam muita importância à inteligência e ao desempenho, recomenda-se que considere o ser humano de modo integral.

Isso significa introduzir na rotina, atividades diversificadas como os jogos e as brincadeiras. Preocupado com o caráter utilitarista do ensino, Wallon pontuou que a diversão deve ter fins em si mesma, possibilitando às crianças o despertar de capacidades, como a articulação com os colegas, sem preocupações didáticas.

Zilma Ramos de Oliveira aborda que por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de se distinguir entre pessoas. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais, ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que facilita a elaboração do diálogo interior característico de seu pensamento verbal.

A pesquisa está dividida em quatro capítulos, além das considerações finais e referências bibliográficas. No primeiro capítulo, aborda-se a contextualização da infância, as suas concepções, a história da educação infantil e suas fundamentações legais.

O segundo capítulo trata-se do indispensável e essencial uso de brincadeiras no processo de desenvolvimento das habilidades físicas, intelectuais; a contribuição da brincadeira no processo de aprendizagem e desenvolvimento (estágios ou etapas) da criança.

O terceiro capítulo traz um apanhado sobre a formação dos professores e o verdadeiro papel do educador. E por fim, no quarto capítulo, contém a pesquisa, análise e os resultados do estudo. O qual foi realizado em forma de observação.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo aborda de acordo com a pesquisa bibliográfica, conceitos sobre infância, jogo e brincadeira, que se complementam e caracterizam o foco de nossa pesquisa, pois existem vários tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras que contribuem de forma significativa para aprendizagem de acordo com autores como Wallon, Piaget, Kishimoto e Vygotsky.

De acordo com Wallon (2007), o brincar é uma atividade própria da criança. Traz uma sensação de prazer e satisfação:

O brincar não é essencialmente aquilo que não exigiria esforço, em contraposição à labuta cotidiana, pois uma brincadeira ou um jogo podem exigir e liberar quantidades bem mais consideráveis de energia do que uma tarefa obrigatória: é o caso de certas competições esportivas ou mesmo de obras realizadas solitariamente mas livremente. (p. 55).

O brincar é algo natural e espontâneo, a criança gasta mais energia e adquire mais conhecimento numa brincadeira do que em uma tarefa que seja obrigatória. Pois quando se trata de uma obrigação, a criança se sente presa, desmotivada, sente medo de ser reprimida por um adulto.

As crianças são reprodutivas, imitam a todo momento um adulto que esteja à sua volta. Como base disso, diz o autor:

A criança repete nas brincadeiras as impressões que acabou de viver. Reproduz, imita. Para as menores, a imitação é a regra das brincadeiras. A única acessível a elas enquanto não puderem ir além do modelo concreto, vivo, para ter acesso à instrução abstrata. (p. 67).

Na concepção desse autor, toda atividade da criança é lúdica. Sendo assim, o infantil é sinônimo de lúdico. A ação de jogar e brincar é uma atividade que envolve a criança (corpo) e o brinquedo (objeto), numa relação de socialização e diálogo, focando a motricidade no desenvolvimento da criança.

Segundo Kishimoto (2006):

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro em suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brincar desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (p.36).

Para Vygotsky (1998), a brincadeira e o jogo são atividades essenciais na infância, na qual a criança cria e recria sua realidade dentro de seu contexto social e cultural, desenvolvendo sua capacidade potencial de aprendizagem.

Referente à brincadeira, ele focaliza o faz de conta, como brincar de casinha, escolinha, cabo de vassoura como se fosse um cavalo, entre outras brincadeiras imaginárias, que faz um grande papel no desenvolvimento da criança em sua infância.

Baquero cita Vygotsky (1998) que diz:

No brincar, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que vê. Assim é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê. (p. 127).

Piaget diz que por meio dos jogos as crianças se adaptam umas com as outras e com o ambiente que está inserida e também contribuem para o desenvolvimento cognitivo, sensório e motor. Segundo as ideias do autor, a partir do momento que a criança brinca, passa a assimilar o mundo à sua maneira, sem a obrigatoriedade de compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto depende da função que a criança lhe atribui.

1.1 CONTEXTUALIZANDO A INFÂNCIA

Para que se possa entender melhor o conceito do tema escolhido é necessário que se faça um breve contexto histórico no que se refere o contexto da infância, como foi sua descoberta e suas concepções e as leis que a protege.

O termo infância consiste em um significado de maior fragilidade e cuidados, a mesma era designada ou mesmo representada como adultos em miniaturas, e de acordo com Áries (1981) “Até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la”. (p.50).

Segundo ele, a descoberta da infância se deu no início do século XIII e evoluiu no século XIV e XV, e se tornou significativa nos fins dos séculos XVI e durante o XVII.

Durante esse período, a criança era representada apenas pelo seu tamanho e não designada por criança, na bíblia as crianças eram representadas com maior frequência, porém caracterizadas apenas pela sua estatura que apareciam na maioria das vezes, por ordem de tamanho.

E até o fim do século XIII, as crianças ainda não consistiam em uma própria expressão, mas continuava sendo caracterizada pela estatura reduzida, porém, foi no mesmo século que surgiram alguns tipos de crianças.

O primeiro tipo de criança era denominado como anjo, pois apresentava aparência de um jovem adolescente, o segundo tipo de criança o modelo e o ancestral de todas as crianças pequenas e o terceiro tipo apareceram na fase gótica, a criança nua. Conforme o autor “Na arte medieval francesa, a alma era representada por uma criancinha nua e em geral assexuada”. (p. 54).

Por muito tempo a infância esteve limitada aos santos e logo após pelos discípulos, uma nova imagem assim se formou, multiplicando cenas de crianças e reunindo esses grupos com ou sem suas mães. Essa iconografia se manteve até o século XVII, realizadas por pinturas ou até mesmo escultura. De acordo com Áries, a criança era tão insignificante, tão mal entrada na vida, que não se temia que após a morte a mesma voltaria para importunar os vivos.

Segundo Kishimoto (2006):

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto por um meio de um duplo processo: de um lado ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e de outro lado depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança. (p. 19).

A infância é constituída por uma imagem que reflete o contexto de cada sociedade nela inserida e que o adulto vê na criança uma imagem do seu passado, ou seja, a criança é carregada pelo contexto do adulto e não pelo seu próprio desenvolvimento.

Segundo Kishimoto (2006), a infância é também, a idade do possível, pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança de transformação social e renovação moral, ou seja, a fase de ser criança se torna uma fase do possível e também do impossível, pois é nesse momento que toda a esperança de uma mudança é projetada, a mesma obtém uma pureza e uma facilidade de ser totalmente mutável.

1.2 A FUNDAMENTAÇÃO LEGAL E EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil é destinada para as crianças antes de serem transferidas para o ensino obrigatório e acontece geralmente no período de 0 a 5 anos de idade, na educação infantil as crianças aprendem através do lúdico, jogos e brincadeiras, os quais tem a finalidade de desenvolver o cognitivo, motricidade, interação entre elas e diferentes tipos de atividades.

O surgimento da educação infantil veio por conta da necessidade de cuidados com as crianças enquanto suas mães trabalhavam, já que o percentual de mulheres que trabalhavam naquela década só aumentava.

A autora Oliveira (2002) diz que:

A Consolidação das Leis do Trabalho, ocorridas em 1967 trouxe novas mudanças que trataram o atendimento dos filhos das trabalhadoras apenas como questão de organização de berçário pelas empresas, abrindo espaços pra que outras entidades, afora que a própria empresa empregadora, realizasse a tarefa por meio de convênios. (p. 108).

Porém isso não foi consolidado, já que o poder público não cumpriu seu real papel de fiscalizar esses berçários e assim poucas creches foram devidamente organizadas e nem todas as mães que trabalhavam tinham essa regalia.

Em 1971 uma nova Legislação sobre o ensino formula a lei 5692 que diz: “Os sistemas valerão para que as crianças de idade inferior a sete anos recebam educação em escolas maternais, jardins de infância ou instituições parecidas”. Com a entrada de mulheres das camadas sociais médias no mercado de trabalho, começaram a ter mais produção de creches e pré-escolas no país, principalmente instituições particulares.

Conforme Brasil (1996) a lei:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (p. 21).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 vem reforçar uma base maior para educação infantil com primeira etapa da educação básica (Art. 29), com a finalidade de desenvolvimento da criança até cinco anos de idade e assim dando ênfase que a educação começa nos primeiros anos de vida da criança.

Em relação à educação infantil no Brasil, de acordo com as Leis de Diretrizes e Bases da Educação é a primeira etapa da educação e prevê o desenvolvimento integral das crianças, e assim, o jogo e a brincadeira pode proporcionar uma aprendizagem muito significativa.

Art. 30. A educação infantil será oferecida em:

- I - creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;
- II - pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade.

Art. 31. A educação infantil deve ser organizada de acordo com as seguintes regras:

I – Avaliação mediante o comportamento e registro do desenvolvimento das crianças, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental;

II – Carga horária mínima anual de oitocentas horas, com uma carga mínima de duzentas horas de trabalho educacional;

III – Atendimento á criança, de no mínimo, quatro horas diárias para o turno parcial e de sete para a jornada integral.

IV – Controle de frequência pela instituição de educação pré-escolar, exigida a frequência mínima de 60% do total de horas;

V – Expedição de documentação que permita atestar os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

A LDB é um documento fundamental para que a educação seja compreendida como direito de todo cidadão brasileiro desde a educação infantil até o nível superior. Ter a acessibilidade é uma questão de justiça e uma marca da política pública democrática.

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É por meio da brincadeira que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

O reconhecido às crianças pela Constituição Federal de 1988. Desta lei surgiu o atendimento à educação infantil em creches e pré-escolas como dever do Estado e direito da criança, (artigo 208, inciso IV), e ECA de 1990 que também destaca este atendimento, porém é necessário destacar que a sigla acima passou por modificações e atualmente é denominada por ECRIAD. A única distinção no Centro Municipal de Educação Infantil é por faixa etária, separadas por grupos, de acordo com sua idade, e educação de acordo com o RCNEI (1998):

Envolve, principalmente, assumir as especificidades da educação infantil e rever condições sobre a infância, as relações entre classes sociais, as responsabilidades da sociedade e o papel do Estado diante das crianças pequenas. (vol.1, p.17).

É dever do Estado assumir a responsabilidade de oferecer boas condições referente ao termo de educação, a educação infantil consiste em um cuidado maior, é necessário que a mesma seja vista com um olhar mais preciso, pois a educação infantil é o começo de tudo para a criança.

1.3 AS CONCEPÇÕES DA INFÂNCIA

A criança carrega consigo várias concepções, as quais são mudadas ao longo do tempo, mudanças essas que são realizadas a partir da sua realidade, do seu real contexto social, da sua cultura, da sua religião e etnias. Dentro do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI, vol. 1, 1998, p.21) consta que, a criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade.

Percebe-se que a criança além de ser construída pelos seus traços históricos também traz em sua bagagem sua própria cultura, sua estrutura familiar e seu meio social, é de suma importância ressaltar que é essencial a interação social da criança em todo o seu processo, pois é por meio deste que a criança poderá desenvolver suas respectivas habilidades.

Conforme o documento:

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracterizam como seres que sentem e pensa o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e o meio que as se circunda, as revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem. (vol.1, 1998, p.21).

É por meio da interação social que a criança estabelece o seu jeito de ver o mundo que a rodeia, a criança é devidamente marcada pela sociedade em que vive e com o tempo irá se moldando e ganhando forma a partir do meio que é inserida, as crianças contém várias habilidades, uma delas são os diferentes tipos de linguagens ao decorrer da construção do seu conhecimento e é a partir das interações que ela desenvolve essas habilidades.

O RCNEI (vol. 1, 1998, p.22) mostra que, compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é um grande desafio da educação infantil e de seus profissionais.

Toda criança tem sua particularidade, cada uma contém seu mundo próprio, sua imaginação e suas fantasias, por isso cabe ao profissional ter um bom preparo para saber lidar com as perspectivas realidades de cada uma, o profissional exerce um papel de mediador e de inclusivista, é essencial que o educador tenha um bom preparo para que possa lidar com as situações que serão propostas pela criança ao decorrer de toda a sua aprendizagem.

Conforme consta no documento (vol. 1, p. 63), a prática da educação infantil consiste em se organizar de modo que as crianças desenvolvam as seguintes capacidades: desenvolver uma imagem positiva de si mesma; descobrir e conhecer progressivamente seu próprio corpo; estabelecer vínculos afetivos, fortalecendo sua autoestima e ampliando sua comunicação e interação social; ampliar e estabelecer cada vez mais a interação social; observar e explorar o ambiente com atitude de curiosidade; brincar e expressar suas emoções, pensamentos, sentimentos e desejos; utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) e ter conhecimento de outras culturas valorizando a diversidade.

Para entender melhor as concepções de brincadeira, é preciso analisar suas contribuições, principalmente no que se refere ao desenvolvimento das crianças, às etapas ou estágios que contribuem para a formação de cada uma, e como a brincadeira favorece a aprendizagem dos pequenos.

2 A CONTRIBUIÇÃO DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Com a brincadeira, o mediador desperta na criança a paixão em aprender, a curiosidade do saber, com essa carga vem o interesse pelos estudos, pois ela mesma buscará o conhecimento e fará tudo para corresponder com mais facilidade o que aprendeu.

Quando a criança descobre o quanto é prazeroso aprender brincando, ninguém mais segura, ela mesma passa a buscar infinitos conhecimentos que esperam por ela serem descobertos. Tudo isso mostra que a brincadeira desperta, conscientiza e desenvolve a confiança. Gostar da escola, de estudar, de buscar, são pontos essenciais no aprendizado, trazendo grandes contribuições para o processo a ser alcançado.

A brincadeira tem por finalidade promover a interação social, os desenvolvimentos das habilidades físicas e intelectuais dos alunos, levando a organizar seu material, trocar ideias, saber ouvir, participar, descobrir coisas novas, interiorizar regras de convívio em grupo. Uma questão muito importante nesse processo de aprendizagem é encontrar meios de avaliações à medida que se desenvolvem e buscar realizar avaliações de crianças por meio da brincadeira.

Vygotsky discute o papel do brinquedo e da brincadeira, e ao discutir está se referindo à brincadeira de “faz de conta”, como brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, brincar de escolinha, brincar de casinha. É uma brincadeira privilegiada, pois contribui muito no desenvolvimento das crianças. Essa brincadeira de “faz de conta” estudada por Vygotsky corresponde ao jogo simbólico estudado por Piaget.

Numa situação imagética como na brincadeira citada acima, a criança é levada a agir num mundo imaginário (dirigindo um ônibus com passageiros), onde a situação é definida pelo significado da brincadeira e não pelos elementos reais que estão ali de forma concreta (usa-se uma cadeira para se sentar como se estivesse sentado na poltrona do ônibus).

É como diz Marta Kohl de Oliveira (1998): “o brinquedo provê, assim, uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e suas ações com significados”. (p. 66).

A brincadeira de faz de conta faz parte de uma atividade onde as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo a sua volta (isso por meio da representação de diferentes papéis). Pode ou não haver objetos aos quais a criança atribua diversos significados, porque sempre terá uma situação imagética que fará a interação dela com o meio.

Essa brincadeira não é descrita, ela é citada a partir do tema que a define. Cada dupla, trio ou grupo de crianças especifica suas regras de desenvolvimento. Exemplo disso é quando se brinca de: boneca, mãe e pai, médico, professor, comidinha, entre outros.

Apresentar às crianças/alunos brincadeiras que envolvam a fantasia ou o faz-de-conta é favorável para a motivação e incentivo. Um exemplo disso é quando uma criança descobre a localização de um baú de tesouros por ter conseguido resolver uma charada, ela fica muito mais feliz do que se estivesse acertado alguns cálculos matemáticos. O faz-de-conta proporciona uma maior valorização de aprendizagem, pois mostra as possibilidades de aplicação e da utilidade do conhecimento que lhe é transmitido.

Todas as brincadeiras de faz de conta são excelentes para o desenvolvimento das crianças, pois promovem o desempenho físico, cognitivo, afetivo, social e linguístico; estimulam a criatividade e revelam ao professor a interpretação que a criança faz da realidade. É a que deixa em evidência a imaginação; porém é preciso lembrar que o conteúdo e o contexto do imaginário surgem de experiências anteriores vividas por elas.

2.1 CONCEITO DE BRINCADEIRA

A brincadeira não contém uma conceituação especificada, ela deve ser executada de forma espontânea e prazerosa, a criança precisa estar bem a vontade para que consiga interagir com os outros. Pode-se dizer que a brincadeira acontece em estágios, são eles: funcionais- as de ficção, de aquisição e fabricação.

No primeiro estágio, o funcional, vem do natural, gestos espontâneos e simples como levantar e abaixar os braços, rodar o corpo de um lado para o outro, reproduzir

ruídos e sons, as de ficção são brincadeiras que usam a imaginação, como o faz de conta, brincar de boneca, de cavalinho com a vassoura e muito mais.

Nas brincadeiras de aquisição a criança fica a todo momento atenta a tudo e a todos, isso em todos os sentidos, e as de fabricação é marcada por atividades de montar, fazer e refazer, transformar, construir, criar algo, as quais também se encaixam nas de fabricação. Todas essas atividades são chamadas de brincadeiras.

As brincadeiras não trazem benefícios só para as crianças, os adultos também tem seu aproveitamento fazendo parte desse processo que é a brincadeira na infância, pois acaba trazendo de volta ao passado às lembranças da sua infância.

A brincadeira pode ser entendida como jogo para algumas pessoas, pode se falar de jogos de adulto e de criança: amarelinha, xadrez, adivinhar, contar histórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, dominó, quebra- cabeça, construir barquinho, brincar na areia, enfim uma infinidade de brincadeiras.

Tais outros jogos tem o mesmo entendimento como o faz de conta, usada numa situação de imaginação, o brincar na areia também traz um prazer à criança em manipular objetos ao encher copinhos e esvaziar, permitindo também nessa brincadeira a construção e a habilidade manual da criança na sua participação.

A satisfação de participar das brincadeiras traz à criança o desenvolvimento e habilidades cognitivas, manual e social na construção de um jogo ou brincadeira. A boneca é usada pela criança para brincar de mamãe e filhinha, mas tanto brinquedos como algumas brincadeiras são vistas de formas diferentes por cada um em sua cultura, conforme pesquisas etnográficas a boneca, por exemplo, para as tribos indígenas é símbolo de divindade, objeto de adoração. Portanto, devido à observação de cada um conforme sua cultura, uma mesma atividade pode ser entendida como jogo ou como uma brincadeira aumentando a complexidade em sua definição.

Para definir a diferença do jogo e da brincadeira é necessária muita leitura de autores e pesquisadores como Friedmann e Kishimoto, que chegam a uma conclusão de que o jogo ou a brincadeira depende da linguagem do que se passa dentro do contexto; um sistema de regras; um objeto. Enfim cada contexto social

demonstra uma imagem conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. Nesse caso, um único objeto faz a criança brincar de várias formas diferentes.

Na brincadeira é estimulada a expressão, o olhar da realidade, desempenho de habilidades em sua construção que estão existentes nas regras da própria brincadeira, tudo que existe na natureza e no cotidiano a criança reproduz visando em seu brinquedo, objetos reais para que possa manusear.

Não é só o objeto que leva a criança a brincar, a imagem também leva à brincadeira, ao imaginário, por meio dos desenhos animados, seriados de televisão, nas histórias do mundo encantado dos contos de fadas, piratas, índios, entre outros, o mundo de ficção científica. A criança traz para realidade dela personagem que ela mesma representa e encaixa nas suas brincadeiras.

Oliveira (1998) aborda Vygotsky que diz que a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento.

Quando se vê uma criança brincando de faz-de-conta, percebe-se diversas representações que ela mesma desenvolve trazendo vários significados dentro de um contexto; a própria menina desempenha vários papéis, professora, mãe, tia, o menino vira pai, índio, polícia, super-herói, no final é criado um verdadeiro teatro.

Hoje em dia o brinquedo, a televisão, filmes infantis, desenhos animados, super-heróis, traz grande influência no desenvolvimento das brincadeiras imaginárias. Para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Há outras brincadeiras imaginárias que tem a participação de amiguinhos invisíveis, que impõe regras modificando a situação do contexto da brincadeira, criando inúmeras fantasias, introduzindo grupos de crianças, objetos inanimados e animais que no momento não estão presentes.

A autora Oliveira (1998) coloca em destaque Vygotsky pelo fato dele definir que o brincar é a situação imaginária criada pela criança preenchendo as necessidades

que muda de acordo com a idade, pois o brinquedo que interessa a uma criança mais nova não interessa para uma criança mais velha.

Toda brincadeira tem sua situação imaginária e regras criada pela própria criança, segundo Vygotsky (no livro de Oliveira-1998), à medida que a criança vai se desenvolvendo, há uma modificação: primeiro predomina a situação e as regras ocultas (não explícitas); quando ela vai ficando mais velha, predominam as regras (explícitas) e a situação imaginária fica oculta.

O autor ainda chama a atenção para a criança com menos de três anos, onde o brinquedo é muito importante, porque ela não separa a situação imaginária do real, já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que tem um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar. A brincadeira então contribui com uma grande importância criando relações, situações reais ou imaginárias no desenvolvimento da criança.

A brincadeira tem muita importância na educação, pois é através dela que podemos observar o comportamento das crianças, no que diz respeito às atividades física e mental envolvidas.

2.2 JOGOS E BRINQUEDOS

Segundo Kishimoto (2006), o jogo na vida da criança, além de fornecer entretenimento também ganha espaço através da focalização de suas propriedades formativas, consideradas sob perspectivas educacionais progressistas que valorizam a participação do educador no processo de formação.

Para elaboração do jogo é necessário que tenha regras e é essa diferença que permeia entre o jogo e a brincadeira, por isso o jogo necessita também da mediação do docente, o mesmo pode utilizar o jogo na sua aula fazendo com que a mesma se torne espontânea e divertida saindo de um contexto muito tradicional.

A partir dos estudos desse autor, pode-se dizer que o jogo consiste em três sentidos. O primeiro sentido do jogo se refere à linguagem de cada contexto social,

o segundo sentido permite identificar o jogo num sequencial que especifica sua modalidade, o terceiro sentido refere-se ao jogo como um objeto e esses três aspectos citados fazem com que possa ter uma melhor compreensão do que realmente é o jogo.

Quando se aborda o tema brincadeira e jogos, é essencial se falar também do brinquedo, para que possa compreender melhor toda essa relação que a criança obtém com o mundo real, o brinquedo representa para a criança a expressão de imagens que contém aspectos da realidade.

Conforme Kishimoto (2006):

Admite-se que o brinquedo representa certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo na sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e construções humanas. (p. 18).

A criança usa o brinquedo do mundo da fantasia pra o mundo real, o brinquedo representa para a criança algo muito significativo, com auxílio dele pode-se dizer que um dos seus objetivos é tornar real aquilo que antes apenas consistia em um valor fictício.

2.3 APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA CRIANÇA

Pode-se dizer que aprendizagem e desenvolvimento é um processo construtivo, a criança desenvolve brincadeiras e aprende. Pode também aprender brincadeiras com seus pares e suas culturas, com isso desenvolve habilidades, sentimentos e pensamentos. O brincar é fundamental para o desenvolvimento físico e intelectual. O conceito de aprendizagem é bem amplo, pois compreende toda mudança de comportamento ou de atitude, que pode ser negativo ou positivo, dependendo da relação e convívio do indivíduo com o ambiente físico-social.

É como diz Vygotsky, citado no livro de Bock (2002):

A aprendizagem sempre inclui relações entre as pessoas. A relação do indivíduo com o mundo está sempre mediada pelo outro. Não há como aprender e apreender o mundo se não tivermos o outro, aquele que nos fornece os significados que permitem pensar o mundo a nossa volta. (p.124).

Dos tipos de aprendizagem, pode-se destacar a aprendizagem dirigida, que acontece por meio de aulas, reuniões, palestras, roda de conversa, entre outros meios. E também a aprendizagem espontânea, onde o indivíduo aprende por conta própria. Um bom exemplo disso é quando a criança aprende a ter medo de energia elétrica a partir do momento em que leva um choque.

Segundo Baquero (1998), Vygotsky recomenda que a boa aprendizagem deve ser operada em níveis superiores da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), conquistas de desenvolvimento ainda em aquisição e somente conseguidas em colaboração com outro. Daí o ensino deve ir além. Nas Palavras dele:

O que cria a ZDP é um traço essencial de aprendizagem; quer dizer, a aprendizagem desperta uma série de processos evolutivos internos capazes de operar apenas quando a criança está em interação com as pessoas de seu meio e em cooperação com algum semelhante. Uma vez que esses processos tenham se internalizado, tornam-se parte das conquistas evolutivas independentes da criança." (cit: 138; p. 98).

A ZDP refere-se ao caminho que o indivíduo vai percorrer, as funções que estão num processo de amadurecimento e que se tornarão em funções consolidadas, por meio de seu nível real de desenvolvimento.

A categoria de ZDP começa a ser examinada em relação aos conceitos centrais da Teoria Sócio histórica, foca seu caráter essencial para a compreensão dos processos de continuação subjetiva e de apropriação cultural. Na verdade, sabe-se que o próprio Vygotsky (no livro de Baquero, 1998) afirmou que o brinquedo era um poderoso criador de ZPD. O importante é lembrar que a ZDP obriga a pensar, mais do que numa capacidade ou característica de um sujeito, nas características de um sistema de interação definido.

A distância entre o nível real de desenvolvimento, 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 em colaboração com outro companheiro mais capaz. (p. 97).

Para que a aprendizagem aconteça é necessário que os estímulos das crianças sejam não apenas sentidos, mas também percebidos. O fruto desse processo é caracterizado pela manifestação de um pensamento ou por uma decisão.

Tudo que uma criança precisa para seu desenvolvimento e diversão é de brincar, usufruindo a alegria própria natural que existe dentro dela. Levando a uma evolução total de cada etapa ou estágio da vida delas.

2.4 ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO

Piaget, citado por Oliveira (1998), dá muita importância à construção do desenvolvimento cognitivo na criança. Ele argumentava que cada estágio era um todo harmônico, dizia que uma criança sempre estaria dentro de um ou outro estágio, e com isso, o pensamento era afetado pelas propriedades básicas do respectivo estágio. Essa divisão descrita por ele moldou a maneira pela qual se fala sobre infância.

Podem-se distinguir quatro estágios ou períodos do desenvolvimento, que são: sensório-motor (que vai do nascimento até aos dois anos de idade); pré-operatório (vai dos dois anos até aos sete anos de idade); operações concretas (vai dos sete aos onze/doze anos de idade) e operações formais (segui dos onze /doze anos adiante).

No período sensório-motor, que vai desde o nascimento até aos 2 anos de idade, a criança, por meio da percepção e dos movimentos, conquista todo o universo que a cerca. Quando se trata do recém-nascido, a vida mental reduz-se aos reflexos, de função hereditária. Esses reflexos melhoram com o treino.

Um exemplo disso é o bebê, que mama muito melhor no 15º dia do que no 2º dia. Por volta dos cinco meses a criança aumenta sua capacidade de adquirir hábitos

novos. No final deste período, ela se torna capaz de usar um instrumento como meio para atingir um objeto. Nesse caso utiliza a inteligência prática ou sensório-motora, que envolve as percepções e os movimentos. Sua interação no ambiente se dá pela imitação.

No período pré-operatório, dos 2 aos 7 anos, acontece o aparecimento da linguagem, que causará modificações nos aspectos afetivo, social e intelectual da criança. As consequências mais evidentes da linguagem é a interação. Neste período a maturação neurofisiológica se completa, o que permite o desenvolvimento de novas habilidades, como a coordenação motora fina (quando a criança consegue pegar pequenos objetos com as pontas dos dedos, segurar um lápis e fazer os movimentos que a escrita exige).

No período das operações concretas, que ocorre entre os 7 a 11 ou 12 anos de idade, tem início a construção lógica, isto quer dizer a capacidade da criança de estabelecer relações que permitam a coordenação de pontos de vista diferentes. Isto a fará ser capaz de cooperar com os outros, trabalhando em grupo e ao mesmo tempo, ter autonomia pessoal.

Num plano intelectual, o que possibilitará isto é, o desenvolvimento de uma nova capacidade mental da criança: as operações, que corresponde à capacidade dela em realizar uma ação física ou mental dirigida para um fim, isto é, um objetivo, e revertê-la para seu início.

O último período de desenvolvimento é o das operações formais, iniciado por volta dos 11 ou 12 anos e continuando o seu processo durante a adolescência; onde ocorre a passagem do pensamento concreto para o pensamento abstrato, formal. Isto quer dizer que a criança ou adolescente consegue realizar as operações, referentes às ideias, sem precisar de ajuda, manipulação ou referências concretas. Tem capacidade de abstrair e generalizar, cria teorias sobre o mundo; isto só é possível por meio da reflexão espontânea, que cada vez mais se afasta do real.

Com os estudos e pesquisas de Piaget, demonstraram que existem formas de perceber, compreender e se comportar diante do mundo, que são próprias de cada faixa etária. Estudar o desenvolvimento humano implica também conhecer o real papel do professor frente e sua formação para uma educação de qualidade.

3 O PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

3.1 FORMAÇÃO DE PROFESSORES

A escola é uma instituição social que tem por finalidade garantir a educação de uma sociedade, assegurando os direitos e saberes. Nesse sentido, estão diretamente comprometidas com as questões sociais, econômicas, políticas, histórias e culturais de uma sociedade.

Segundo Barbosa (2004), em relação à formação de professores é possível pôr em destaque, por exemplo, a expansão quantitativa da escola primária, que materializa o processo de democratização do acesso à escola com expansão da chamada escola popular de massas; o agravamento da inadequação e o ligeiramento da formação de professores.

Isto amplia o despreparo desses profissionais para o trabalho com as crianças das camadas populares, atuação e condições de trabalho dos professores, a intensificação da divisão de trabalho na escola, acompanhada da perda do “saber fazer” por parte dos educadores, professores em formação e em exercício, impasses e inadequações curriculares e administrativas, bem como a situação funcional que dificulta o trabalho dos formadores em curso de formação.

A partir dessas constatações o objetivo é refletir e discutir a formação de professores, um aspecto importante é localizá-la no campo de formação especializada, que se coloca como uma dimensão da formação profissional, ou seja, no campo do esforço para preparar e capacitar pessoas para exercerem uma atividade de trabalho que requer conhecimentos e habilidades específicas. O campo de trabalho do professor é o ensino, deduz-se que sua formação é o processo por meio do qual ele aprende a ensinar.

Tradicionalmente a formação ocorre nos centros de formação, sem ter o vínculo com o lócus da prática profissional, o que possibilita as mudanças. Pois as inovações duradouras e mudança da prática exigem uma formação focada na unidade infantil e na organização inteira na definição do Projeto Pedagógico de forma que envolva a equipe escolar e a pluralidade de concepções.

Para esclarecer ainda mais essa compreensão, vale a definição de formação de professores, formulada por Garcia, no livro de Barbosa (2004), como:

O campo de conhecimentos, investigações e de propostas teóricas e práticas que, dentro da Didática e da Organização Escolar, estuda os processos mediante os quais os professores em formação e em exercício – se implicam individualmente ou em equipe, em experiências de aprendizagem através das quais adquirem ou melhoram seus conhecimentos, destrezas e disposições, e que lhes permitam intervir profissionalmente no desenvolvimento do ensino, do currículo e da escola, como o objetivo de melhorar a qualidade da educação que recebem os alunos. (p.183).

Em relação à formação de professores, principalmente na sua profissionalidade, para o educador da educação infantil estenda-se com vários paradigmas e a produção de conhecimento. No que se refere aos cursos, destaca-se a perspectiva de especialização permanente em longo prazo e de profissionalização, a formação no lócus da unidade infantil, a inclusão de pedagogias da criança e do adulto, a formação do professor pesquisador, o uso contínuo da prática refletiva para o desenvolvimento profissional, a relação entre a formação inicial e continuada, tendo a pesquisa como adaptação.

Normalmente os cursos de formação usam as formas racionais, teóricas, para a discussão de concepções e análise da prática. Deixam de lado o pensamento intuitivo, as formas de pensar que surgem na incerteza, com configurações não muito claras, por aproximações. O modelo racionalista, das teorias, adota o pensamento analítico como forma de educação. O pensamento intuitivo que utiliza o movimento, a percepção, focando o cotidiano, aproxima-se da forma do sujeito construir seu pensamento.

Muitas políticas públicas continuam separando a quantidade da qualidade. A educação infantil no Brasil enfrenta desafios em duas partes: deficiência da quantidade e inadequação da qualidade, compreendida como igualdade para todos, oferta de iguais condições as escolas.

Os Referenciais Curriculares de Educação Infantil foram amplamente divulgados pelo Ministério da Educação junto às escolas, tornando-se um “currículo nacional”, que socializou concepções, mas pouco mudou as práticas. Hoje, é comum a cópia

de partes desses documentos, para ilustrar os projetos políticos-pedagógicos, que deveriam expressar intenções e identidades e ações significativas a serem implementadas. No entanto, a burocratização e cultura escolar, de pouca cooperação, são responsáveis pela total falta de relação entre o projeto e a prática.

As Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação Infantil, aprovadas, em 1999, pelo Conselho Nacional de educação, representam princípios que não vai contra a autonomia e protagonismo da função docente. Por tratar-se de diretrizes, possibilitam a reflexão e não estimulam práticas reprodutivas, carentes de significado.

São as equipes de trabalho que vão consolidar sistemas de ação coletiva no ambiente escolar. Não se trata de adesões ou ações individuais, mas da construção de culturas de cooperação. O esforço de pensar a profissão em grupo implica a existência de espaços de partilha além das fronteiras escolares. Trata-se da participação em movimentos pedagógicos, da presença em dinâmicas mais amplas, de reflexão e da intervenção no sistema de ensino.

A pedagogia histórico-crítica julga importante a defesa da especificidade da escola e a importância do trabalho escolar como elemento necessário ao desenvolvimento cultural, defende a característica da educação, como expressa Saviani (2008):

(...) a escola tem uma função especificamente educativa, propriamente pedagógica, ligada a questão do conhecimento é preciso, pois, resgatar a importância da escola e reorganizar o trabalho educativo, levando em conta o problema do saber sistematizado, a partir do qual se define a especificidade da educação escolar. (p.98).

O desenvolvimento pessoal e profissional depende muito do âmbito em que exercemos nosso trabalho. Todo professor deve ver a escola não somente como o lugar onde ele ensina, mas onde ele aprende. A atualização e a produção de novas práticas só aparecem de uma reflexão compartilhada entre os companheiros de trabalho. Essa reflexão tem lugar no ambiente escolar e provém do esforço de encontrar respostas para problemas educativos.

A formação dos profissionais da educação durante anos manteve-se assegurada por uma preparação profissional na qual a concordância era garantida pela reprodução em série do saber. Esses profissionais da educação eram condicionados a transmitir os saberes de modo que certamente, as crianças e os jovens tivessem condições de viver e responder de acordo com os princípios sociais determinados pelos grupos de poder econômico.

A formação docente tem sido normalmente organizada de forma rígida e estável e em muitos momentos se torna imobilizada e não habilita o profissional. Então, as ações ficam muito mais no plano de doutrinas do que na realidade escolar, que continua condicionada a modelos inibidores de mudança.

A importância do papel do educador na transmissão dos conteúdos sistematizados, críticos, concretos e articulados com as realidades sociais. Mas o papel do educador é mais amplo, o professor deve preocupar-se também com a visão crítica do conhecimento que está sendo transmitido. Essa é uma condição primordial para que o conhecimento tenha significado e o valor educativo para o aluno.

Os educadores em sua maioria colocam a escola como mediadora entre aluno e o mundo social, considerando que ela busca a importante missão de ser transmissora de vários conhecimentos produzidos.

Os professores estão preocupados em recuperar o espaço da escola no que diz respeito à sua função principal, que é de criar condições de ensino aprendizagem a fim de que os alunos adaptem-se tanto das formas quanto dos conteúdos.

A escola precisa rever seus conceitos, para atingir sua prioridade que é de ensinar o aluno de maneira mais consciente e eficaz. Uma escola que possa auxiliar desta maneira aos interesses da população precisa ser repensada a partir das condições atuais. Na avaliação da maioria dos professores de didática, a contribuição política da escola está na transmissão de conhecimentos importantes e significativos, concorrendo para a extensão da vivência social dos alunos. E essa tarefa só pode ser alcançada à medida que se considera a escola como parte integrante da sociedade.

Dentre as dificuldades encontradas dentro do ambiente escolar, o papel transformador da escola ocorre em nível de exposição e que, na prática, a escola ainda é conservadora, autoritária e discriminadora.

A demanda por uma escola que possa fornecer a educação adequada a todos os alunos imprime a emergência nas inovações, que deve estar presente no currículo, na formação, no sistema e na cultura escolar.

A formação inicial deve favorecer o futuro professor um currículo formativo que lhe proporcione uma bagagem estável e consistente também nos aspectos culturais. Então deve favorecer experiências de reflexão, saber no coletivo, conduzindo à formação de maneira que permita ao estudante estabelecer entre teoria e prática.

A relação teoria e prática têm sido frequentes nos seminários e debates acadêmicos, na pesquisa e também no cotidiano, contudo ao direcionar um olhar mais enganador, é possível perceber que os conceitos de teoria e prática não são equivalentes. Ao nível do senso comum, muitas vezes, a prática se constitui na própria experiência, o fazer em si. Ao passo que a teoria para o senso comum, em geral se junta com a ideia de abstração, desvinculada da realidade ou da prática, como dizem alguns.

A este respeito colocamos em discussão: se teoria e prática devem estar juntas, sustentando a outra num processo dinâmico, então, na situação vivenciada, seria necessária a discussão dos procedimentos a serem adotados, mediante uma reflexão teórica, de forma a evoluir na integração entre teoria e prática.

É importante frisar que a articulação entre teoria e prática no exemplo enfocado, com certeza foi rompida, no qual a prática de experiência e a posição do professor, ou seja, o seu papel na educação, vai se ajustando aos ditames complexos e controle escolar.

3.2 PERFIL DO EDUCADOR

Formar educadores para crianças é uma tarefa bastante difícil. Na verdade, nada é feito se o profissional não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos

essenciais da educação e condições suficientes para socializar o conhecimento adquirido adiante.

Fazer a criança viver situações é fazê-la descobrir espontaneamente. A própria criança conquista novas descobertas vivenciando situações de si próprias e ao mundo que a rodeiam, situações essas que se destacam aspectos físicos e emocionais. E aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem é muito importante para o desenvolvimento do aluno, desperta e muito o interesse do aluno, como diz Kishimoto (2006):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola". (p. 13).

O educador deve se impor numa posição de descoberta quando em contato com alunos, adaptando sempre as atividades individualmente a cada criança e grupos visando às condições materiais as quais trabalha. Importante saber também que em seu perfil, o educador precisa de uma preparação física, psicológica, pedagógica, filosófica e muita espontaneidade em seu trabalho e para esse trabalho obter sucesso é preciso que cada atividade proposta deve ser adaptada as condições de vida de cada aluno.

Não é necessária que o professor peça à criança que observe algum objeto, ela mesma visualiza o que realmente a interessa, só é preciso que o professor proponha atividades que dê prazer, levando-a ao interesse em executar junto com a participação do professor, acompanhando nas descobertas.

Toda essa descoberta leva uma importância para o desenvolvimento e capacidade da criança, como a percepção muito significativa e objetiva na vida de uma criança, cada sentido desenvolvido é estimulante nas suas curiosidades, encima disso o educador deve propor atividades que lhe indique um caminho, ou seja, um objetivo que deseja alcançar.

O professor pode sem dúvida trabalhar com atividades de expressão em qualquer

uma das disciplinas existentes no currículo, acredita-se que se o aluno quer desenvolver sua capacidade de expressão, espontaneidade, percepção, observação, imaginação e bom relacionamento em grupo, o aluno estará pronto para qualquer tipo de aprendizagem.

Aprender é adquirir conhecimentos, habilidades e atitudes. Mas temos que saber onde, como e quando podemos usar os meios e métodos de ensino. Utilizar os recursos como meio facilitadores da aprendizagem na sala de aula é muito importante para que a aprendizagem seja significativa e se processe, necessitando de estímulos.

Apesar de exigir tempo, os recursos usados e principalmente a brincadeira em sala de aula são indispensáveis, além de tornarem o ensino mais econômico porque aceleram o processo de aprendizagem e permitem que o professor atinja, bem mais rápido, um número maior de pessoas.

O educador deve criar, em sala de aula, um ambiente que estimule, que seja saudável e que, ao mesmo tempo, mantenha uma condição de trabalho propícia à concentração, reflexão e atenção. O educador pode, por meio de seus objetivos, propor a estimulação do desenvolvimento social e político; dar oportunidades às crianças de participarem na elaboração das regras, porque assim elas passam a ter a possibilidade de conhecer e questionar os valores morais.

Também pode possibilitar a troca de ideias entre as crianças para terem capacidades de saber lidar com outras situações que a sociedade lhe coloca, auxiliando em seu processo cognitivo, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento lógico. Dar responsabilidades a elas e motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança para dizerem o que pensa com confiança e segurança.

Fazendo assim, o educador estará contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e concreta, porém, de forma prazerosa e satisfatória. Se cada professor utilizar o brincar, adaptando sua utilização em função das necessidades e da realidade de cada grupo de crianças, a realidade de um ensino mecanizado mudará para um ensino onde o foco seja a formação humana.

Percebe-se então a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas em seu planejamento. E não pode esquecer que a brincadeira exige partilhas, confrontos, negociações e trocas, para promover conquistas. As mesmas quando são observadas de uma forma precisa, aumenta ainda mais a certeza de que a brincadeira é um instrumento extremamente útil para a vida profissional do professor.

Para concretizar o que foi abordado anteriormente, é importante analisar os resultados da pesquisa, com um olhar mais preciso, sobre como é essencial o uso do brincar dentro do ambiente escolar, tornando o ensino prazeroso.

4 PESQUISA, ANÁLISE E RESULTADO

Para dar ênfase na presente pesquisa, foi usada a metodologia bibliográfica, que Severino (2007) salienta sua importância, pois consiste em uma escolha criteriosa, retendo apenas aquelas que interessem especificamente ao assunto tratado, que foi realizada por meio de livros que abordam o assunto e escolhas de teóricos que confirmam sua importância.

Porém, a partir do tema escolhido observa-se a necessidade de um aprofundamento mais avançado, por isso também se introduz neste trabalho a pesquisa de campo, que foi elaborada em forma de observação.

Severino (2007) afirma que:

A pesquisa de campo é abordada em seu ambiente próprio. A coleta de dados é feita nas condições naturais em que os fenômenos ocorrem, sendo assim diretamente observados, sem intervenção e manuseio por parte do pesquisador. Abrange desde os levantamentos, que são mais descritivos, até estudos mais analíticos. (p. 123).

Segundo o autor, a observação é todo procedimento que permite acesso aos fenômenos estudados. É etapa imprescindível em qualquer tipo ou modalidade de pesquisa.

A presente pesquisa de campo foi elaborada em um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) que está situado no município de Vitória, o qual foi coletado os dados para a realização desta pesquisa e que se referem à utilização da brincadeira como um método de trabalho para o professor e percebe-se que essa atividade pode ser usada de maneira bem simples, que não é necessário obter altos recursos ou materiais didáticos sofisticados para a elaboração de uma brincadeira e sim apenas a boa vontade e competência do educador.

Durante a observação em torno da instituição, a sala que mais despertou à atenção foi a de uma turma de cinco a seis anos, onde a professora realiza um projeto sobre as brincadeiras que tem como tema “A bola quicou e caiu em...” O projeto foi elaborado pelo acontecimento da copa e por ser no Brasil.

O projeto funciona de maneira bem simples: a professora fez um dado e com a ajuda de um mapa do Brasil as crianças jogam esse dado, na região que cair a professora trabalha as brincadeiras que são usadas naquela determinada região, fazendo com que a aula se torne prazerosa com uma didática bem diversificada e ainda faz com que elas aprendam espontaneamente.

Existem vários tipos de brincadeira e cada uma pertence á uma determinada região. Na região Sudeste uma das brincadeiras mais usadas é a “amarelinha” em forma de caracol. A brincadeira começa no momento em que se desenha o caracol no chão, tudo vira festa e a professora chama os alunos para ajudá-la, logo após, as crianças fazem uma fila e a primeira joga uma pedrinha no espaço que contém o número um, então pega a pedrinha e continua o percurso. A brincadeira só termina quando acabar a fila.

Observa-se que esta brincadeira além de ser muito divertida, ajuda na coordenação motora das crianças, na elaboração de filas, conta com a organização de cada um e faz com que elas aprendem a esperar a sua vez.

Na região Nordeste uma das brincadeiras abordada foi a de “pular corda”, esta é bastante popular em todos os lugares, mas é de origem nordestina. A brincadeira funciona de uma maneira simples, pode ser realizada sozinha ou em grupos de três ou mais crianças, quando estiver sendo executada é necessário que cante algumas músicas, tornando a brincadeira mais divertida:

“O homem bateu em minha porta e eu abri

Senhoras e senhores põe a mãe no chão

Senhoras e senhores pulem de um pé só

Senhoras e senhores dê uma rodadinha

E vá pro olho da rua”.

As crianças devem fazer o que a música estiver pedindo, esta brincadeira proporciona para a criança muita diversão, organização e por conter bastante movimentos acaba se tornando um tipo de atividade física, ajudando na saúde da criança.

Na região Norte a brincadeira mais comum é a “cai no poço”, a brincadeira funciona da seguinte maneira: o participante é vendado com a ajuda de um pano preto, para que não consiga ver quem é que vai tirá-lo de lá, em seguida outra criança ajuda o participante perguntando “seu bem é esse”? Após o participante ter escolhido a pessoa, com os olhos ainda vendados, precisa dizer o nome de uma fruta para decidir como será salvo do poço.

Na brincadeira cada fruta representa uma ação de afeto: pera corresponde á um aperto de mão; uva corresponde á um abraço; maçã é um beijo no rosto; e salada mista é a soma das três ações. Essa brincadeira tem como objetivo ampliar a imaginação da criança, tornando-a mais imagética, também desenvolve uma interação social entre elas.

Já na região Sul, a brincadeira mais usada é a “vivo morto”, que funciona a partir da escolha de uma criança que irá ser direcionada para comandar a brincadeira, em seguida, as outras crianças fazem uma fila de frente para a criança que está direcionando, todas ficam em pé.

Ao decorrer da brincadeira, as crianças ficam agachadas ao gritar “morto”, e no “vivo” elas levantam e ficam em pé até o próximo comando, quem for errando vai se retirando da brincadeira, a última criança que permanece se torna a vencedora. Isto faz com que se desenvolva a concentração, a agilidade, a coordenação física e motora.

Na região Centro Oeste uma das principais brincadeiras é a “galinha, pintinho e a raposa”, que funciona da seguinte forma: uma criança é destinada a ser a galinha e a outra a raposa, as outras crianças são os pintinhos que ficam a cerca de quatro metros de distância. A raposa fica no meio, faminta para comer os pintinhos e eles cantam “piu, piu, piu”. A galinha os chama, mas eles respondem que tem medo da raposa.

A galinha chama seus “filhotinhos” por três vezes, na quarta vez todos eles saem correndo para junto dela e com muito medo da raposa devoradora, os pintinhos que conseguirem tocar sua mãezinha são salvos e a raposa não pode pegá-los, os que são pegos pela raposa só voltam na brincadeira quando todos os pintinhos forem pegos, pois aí começará tudo novamente.

As crianças adoram essa brincadeira, que tem uma função afetiva, interacionista e colaboram com a preparação física das crianças. Sendo assim, salienta-se o quanto é importante a pesquisa de campo para elaboração deste projeto, enriquece ainda mais o conhecimento sobre o tema escolhido e faz perceber o quanto a brincadeira faz parte da vida da criança e que quando é usada de forma correta, traz vários benefícios para os pequenos.

4.1 RESULTADOS E ANÁLISE DA PESQUISA

Diante da observação e da análise de diversos autores, conclui-se que o brincar é um instrumento importante para desenvolver a criança e para construir o conhecimento infantil. Oferecer oportunidades para a criança brincar é criar espaço para a reconstrução desse conhecimento.

Brincando se aprende a lidar com as emoções, equilibra as tensões provenientes do mundo cultural, construindo a individualidade, a marca pessoal e a personalidade. Crianças de diferentes idades, com características específicas, têm formas diferenciadas de brincar.

No que se refere ao questionamento de como envolver a ação pedagógica com o lúdico, fica bem claro que é deixando a criança brincar, isso é uma necessidade humana, pois é assim que ela interage, constrói normas para si mesma e para outras, cria e recria, aprende, mas para que esse processo lúdico aconteça, é preciso prestar atenção ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, o que implica o reconhecimento e respeito às suas características, faixa etária, relações sociais, psicológicas e cognitivas. Pois Piaget esclarece que o brincar implica uma dimensão evolutiva.

Sobre as verdadeiras contribuições da brincadeira no processo de aprendizagem, pode-se afirmar que são inúmeras, dentre elas o que mais se destaca é que com o uso desse valioso recurso aumenta e mantém a atenção e a concentração da criança; promove concretização, realismo e semelhança à vida; traz acontecimentos remotos para a sala de aula, tanto no tempo como no espaço.

Também explica os diversos significados dos conceitos abstratos, estimulam o interesse; aumenta a motivação e o envolvimento pessoal e individual do aluno na aprendizagem. A contribuição que a brincadeira traz também favorece ao professor, pois facilita a relação com o aluno, criando oportunidades e melhores condições de aprendizagem para o aluno.

A brincadeira é um instrumento de trabalho para aperfeiçoar a aprendizagem porque favorece aos professores uma maneira de observar os processos de desenvolvimento das crianças, despertando nelas suas capacidades sociais, afetivos e emocionais, sendo assim, a brincadeira faz com que elas aprendam e desenvolvam suas principais habilidades de forma prazerosa, quando é realizada de maneira espontânea.

Sobre o questionamento do brincar, o mesmo prepara a criança para futuras atividades, é um ato espontâneo, o educador não precisa ensiná-la a brincar. É uma atividade que deve fazer parte do cotidiano da criança. Uma brincadeira bem planejada possibilita à criança avaliar os resultados de suas ações, tornando-a mais independente e segura da sua própria habilidade de tomar decisões. Pelo brincar, Vygotsky, citado por Oliveira (1998), diz que a criança reorganiza suas experiências.

No entanto não se deve separar a ludicidade dos meios de ensino, pois esses dois elementos devem unir-se um ao outro para que se obtenha a concretização do aprendizado.

Conforme a pesquisa de observação e por meio dos estudos dos autores, chega-se a uma certeza de que a brincadeira, quando usada de forma adequada pelo professor, é um instrumento inovador e diversificador para o educador. De acordo com as ideias centrais de cada pesquisador como Adriana Friedmann, Kishimoto, Piaget, Vygotsky, Wallon e Zilma Ramos de Oliveira, têm relação com a pesquisa em foco.

Segundo Piaget, a brincadeira é um dos processos mais importantes para o ensino aprendizagem, atividade indispensável para o desenvolvimento em todas as etapas e fases da vida da criança. Oliveira diz que no brincar a criança se desenvolve cada vez mais, facilita principalmente o diálogo em relação ao seu pensamento verbal.

Kishimoto enfatiza o uso do brinquedo educativo com fins pedagógicos, para contribuir como instrumento em situações de ensino aprendizagem e desenvolvimento da criança; ao incluir o jogo na educação infantil por meio de propostas pedagógicas requer a necessidade de seu estudo nos tempos atuais.

Friedmann afirma que é preciso deixar a criança brincar, pois é por meio do dia a dia, do cotidiano fora da escola, que também se dá o desenvolvimento e o aprendizado da criança. Wallon se baseia na teoria da afetividade, diz que a criança deve ter uma rotina, porém com atividades diversificadas, alegres e espontâneas.

Já Vygotsky analisa o desenvolvimento da criança por meio das necessidades dela, que é preciso aceitar e entender que ela satisfaz suas necessidades pelo brincar, é necessário que o educador ofereça um ambiente agradável e adequado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as informações contidas neste estudo, pode-se concluir que a brincadeira é um importante instrumento de trabalho para o professor dentro da sala de aula, contribuindo para uma excelente aprendizagem. As práticas pedagógicas utilizadas dentro do ambiente escolar são extremamente indispensáveis para a criança criar seu meio social, mas esse espaço deverá ter o envolvimento de todos.

No entanto vários motivos influenciam no desenvolvimento das crianças nesse processo de aprendizagem, principalmente em relação ao despreparo dos professores, qualidade do ensino e falta de recursos pedagógicos adequados.

Ao incluir a brincadeira no ambiente escolar, o educador precisa ter suas metas e objetivos bem definidos, para ter um diagnóstico mais claro do comportamento do grupo em geral e dos alunos de forma individual, passando a ter conhecimento sobre em qual estágio ou etapa de desenvolvimento se encontra cada criança, e ou conhecer as ideias, valores, necessidades, conflitos e problemas de cada um.

É preciso destacar as interações sociais de uma criança com outra e também com os adultos, que são a inspiração dos pequenos. Por meio dessa interação, da experiência social, as crianças vão tendo acesso às várias culturas, valores, crenças e conhecimentos, contribuindo para sua formação humana.

A escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas num sentido de integração, integrando-as na sociedade de maneira construtiva. A educação precisa privilegiar o contexto socioeconômico e cultural, reconhecendo as diferenças que existem em cada uma.

A brincadeira é uma alternativa metodológica. Essa metodologia deve ser construída levando em consideração a realidade de cada criança, a partir de atividades que sejam significativas e capazes de incentivar a descoberta, a criatividade e a criticidade.

Levar a brincadeira para dentro da escola, e para ser mais preciso, dentro da sala de aula, é pensar uma educação mais consciente, criadora e autônoma, com isso estará abrindo uma porta para o mundo social e para a cultura infantil. O brincar tem um caráter de prazer e ludicidade nas crianças.

Pode-se dizer que esta pesquisa se destinou a compreender um pouco mais sobre a brincadeira num contexto escolar, com a intenção de colaborar para a reflexão de uma educação infantil mais eficiente, participativa e também prazerosa, porque, quando se trata de contribuir para o desenvolvimento de indivíduos em formação, o educar é prioridade e assumir este compromisso é um dever de todos educadores.

REFERÊNCIAS

- ALEXANDRE, Darbí José. **A arte de ensinar e aprender**. São Paulo: Mundo Mirim, 2008.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- ÀRIES, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Afiliada, 2° ed. 1981.
- BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BARBOSA, Raquel Lazzari Leite. **Trajetórias e perspectivas da formação de educadores**. São Paulo: Unesp, 2004
- BASSEDAS, Eulália.; HUGUET, Teresa.; SOLÉ, Isabel. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- BOCK, Ana Mercês Bahia. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 13 ed. reform. e ampl. São Paulo: Saraiva, 2002.
- BORUCHOVITCH, Evely.; BZUNECK, José Aloyseo. (org.) **A motivação do aluno**. Rio de Janeiro: Vozes, 4° ed. 2009.
- Brasil, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: Mec/ SEF, 1998. Vol. 1. Disponível em: >http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/rcnei_uoll.pdf> acesso em 17 de maio de 2014.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- LDB: **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: Lei 9394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional [recurso eletrônico]. 8. Ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2013.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: Aprendizagem e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1998.
- OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.
- PASSOS, Ilma e VEIGA, Alencastro. **A prática pedagógica do professor de didática**. 3° ed. São Paulo: Papirus, 1994.
- SAVIANI, Dermeval. **A Pedagogia no Brasil: história e teoria**. Campinas: autores associados, 2008.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23 Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

WALON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins fontes, 2007.