

**FACULDADE MULTIVIX-SERRA
PEDAGOGIA**

**DAIANA BARTH MIRANDA
PATRÍCIA GONÇALVES DOS SANTOS
SAMIRA DE SOUZA RODRIGUES**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS
PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

**SERRA
2014**

DAIANA BARTH MIRANDA
PATRÍCIA GONÇALVES DOS SANTOS
SAMIRA DE SOUZA RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS
PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Licenciatura em Pedagogia da
Faculdade Multivix-Serra como requisito parcial
para obtenção do título em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ms. Silvana Santus.

SERRA
2014

DAIANA BARTH MIRANDA
PATRÍCIA GONÇALVES DOS SANTOS
SAMIRA DE SOUZA RODRIGUES

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Multivix-Serra como requisito parcial para obtenção do grau.

Aprovada em ____ / ____ / ____

EXAMINADORA

Prof.^a Ms. Silvana Santus
Multivix-Serra
Orientador

Agradecemos primeiramente a Deus, por nos proporcionar saúde, força, inteligência, perseverança, motivação. Às nossas famílias, pelo amor, carinho, paciência e apoio constante. A nossa orientadora, Silvana Santos, pelo profissionalismo e incentivo de uma busca constante ao nos depararmos com as dificuldades. E a todos que contribuíram de forma direta e indiretamente para nossa conquista.

“Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que-
fazeres se encontram um no corpo do
outro”.

(Paulo Freire)

RESUMO

O professor deve recorrer a diferentes técnicas e métodos de ensino para transmitir e construir o conhecimento dos seus alunos. Os jogos e brincadeiras constituem um recurso pedagógico com elevado nível de riqueza que acarreta informação, cultura, evidenciam direitos, desenvolve os valores em educação, entre outros benefícios e vantagens para a aprendizagem e contribui com o desenvolvimento da criança e de suas potencialidades, além de estabelecer relações cognitivas centradas no afeto, respeito, solidariedade, companheirismo. Na educação, processo de aprendizagem no qual o conhecimento é construído, avaliado e renovado a cada dia, o brincar e o aprender constituem uma relação que se efetiva e se consolida ao longo de todo o processo de aquisição do conhecimento. O lúdico é um dos recursos pedagógicos mais utilizados para motivar e estimular a aprendizagem, principalmente na educação infantil. Este estudo buscou identificar os fatores que contribuem para que o lúdico perca espaço na educação infantil em uma turma de alunos de cinco anos de idade. O referencial teórico desenvolvido e a metodologia aplicada para o estudo de caso permitem concluir o uso do lúdico como recurso de intervenção que requer maior compromisso do educador em relação aos conteúdos trabalhados, que precisam ser significativos e fazer sentido para as crianças e para os professores. Através da pesquisa de campo podemos perceber a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança na educação infantil.

Palavras-chave: Educação infantil. Jogos. Lúdico. Brincadeiras. Aprendizagem.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 CONTEXTUALIZANDO OS PRINCIPAIS ASPECTOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
1.1 INFÂNCIA NA HISTÓRIA.....	13
1.2 EDUCAÇÃO INFANTIL E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR	15
1.3 A NECESSÁRIA FORMAÇÃO DOCENTE	17
2 CONCEPÇÕES SOBRE LUDICIDADE: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS	20
2.1 JOGOS E BRINCADEIRAS AO LONGO DA HISTÓRIA.....	21
2.2 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS	24
2.3 APRENDIZAGEM EM MEIO A BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....	27
2.4 TECNOLOGIA: ALIADA OU INIMIGA DA EDUCAÇÃO INFANTIL?	31
3. OBSERVANDO O COTIDIANO ESCOLAR – ESTUDO DE CASO	34
3.1 APRESENTAÇÃO DO ESTUDO DE CASO.....	35
3.2 OBSERVAÇÃO EM SALA DE AULA	36
3.3 OBSERVAÇÃO DO AGIR DO EDUCADOR	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43

INTRODUÇÃO

A educação lúdica é uma ação própria da criança, mas também de todas as idades, tendo um significado muito grande, pois está presente em todos os momentos da vida. Lúdico é o adjetivo que significa e qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira. Quando associado à educação, o lúdico assume o papel de um recurso pedagógico e sua função é auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e facilitar a assimilação de conteúdos.

Ao longo de sua trajetória profissional, o professor vai construindo o seu conhecimento e, embora com aspectos e características distintas em cada etapa, é preciso mostrá-lo, porque ele se torna o recurso que norteia a sua prática docente haja vista que o fato de pensar/produzir uma teoria a partir de uma prática educativa levando em conta seus saberes e experiência profissional, necessariamente não implica na negação do papel da teoria na produção dos seus conhecimentos (SILVA, 2005).

São grandes as contribuições dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento a partir de sua utilização no processo de ensino-aprendizagem, principalmente nas séries iniciais, ainda se discute no meio escolar a sua eficácia e eficiência. Nesse sentido, definiu-se como tema de pesquisa abordar a importância dos Jogos e brincadeiras na educação infantil.

Desde muito cedo, as crianças entram no mundo da brincadeira e em seus primeiros anos de vida, já começam a identificar os tipos de brincadeiras começando pelas mais simples e passam depois a se dedicar aos jogos adquirindo, respeitando e participando de regras e normas que lhes são propostas. Os jogos e brincadeiras se tornam os recursos lúdicos que a maioria dos professores adota para motivar e/ou facilitar a aprendizagem do aluno. Assim, este estudo buscou responder ao seguinte problema: que fatores contribuem para que os jogos e brincadeiras percam espaço na educação infantil em turma de alunos com cinco anos de idade?

O objetivo geral consistiu em identificar os fatores que contribuem para que o lúdico perca espaço no processo de alfabetização precoce na turma de cinco anos de idade.

Os objetivos específicos buscaram apresentar os principais aspectos e características do processo de alfabetização na educação brasileira e verificar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil e suas contribuições à aprendizagem dos alunos ainda em processo de alfabetização.

No processo educativo da criança é importante que o professor tenha a percepção da importância do significado de brincar para a criança e das contribuições que o lúdico proporciona à aprendizagem e ao desenvolvimento do aluno. Os jogos e brincadeiras desde muito cedo fazem parte do universo infantil e as crianças logo em seus primeiros anos de vida já identifica os mais diferentes tipos, iniciando pelas mais simples e depois se dedicam aos jogos adquirindo respeitando, socializando-se, participando e entendendo regras e, tornando sua aprendizagem mais fácil e prazerosa. Esta é a justificativa acadêmica para desenvolver essa análise.

Mas, observando que cada vez mais cedo as crianças são inseridas no ambiente escolar e que o processo de alfabetização torna-se precoce e, então, a ludicidade acaba perdendo espaço enquanto recurso pedagógico e atividade de lazer que na escola é o momento de recreio da criança. Esse fator justifica profissionalmente o desenvolvimento dessa pesquisa.

Quanto ao fator social que estimulou o desenvolvimento desse exame, é que a educação lúdica é uma ação própria da criança, mas também de todas as idades, tendo um significado muito grande, pois está presente em todos os momentos da vida. Lúdico é o adjetivo que significa e qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira.

Esse trabalho apresenta a seguinte estrutura de desenvolvimento:

Na Introdução, apresentação do tema, problema, objetivos e justificativa.

No Capítulo 1, Contextualizando os principais aspectos da educação infantil, a abordagem destaca a infância na história, a importância do brincar e a necessidade de formação docente com o propósito de mostrar como a literatura discute essas questões e como elas se integram no processo educativo.

No Capítulo 2, Concepções sobre ludicidade: a importância dos jogos e brincadeiras, a discussão é sobre os aspectos históricos e classificação dos jogos, a aprendizagem em meio a brincadeiras, a relação da tecnologia na educação infantil. A base de discussão é centrada nas contribuições desses temas à aprendizagem do aluno, ao seu desenvolvimento e de suas potencialidades e habilidades em sala de aula, bem como o professor age frente a essas formas de ensino que foge dos métodos tradicionais.

No Capítulo 3, Observando o cotidiano - Estudo de Caso, a discussão envolve a caracterização da escola pesquisada, as observações em salas de aula e o agir pedagógico do professor em relação aos jogos e brincadeiras aplicados na construção do processo de aprendizagem e do conhecimento.

Nas Considerações Finais, o entendimento acerca dos temas trabalhados nessa pesquisa em relação aos jogos e brincadeiras na educação em sala de aula, a visão de como a escola e o professor estão preparados para receber as crianças da educação infantil depois de todas as mudanças que ocorreram no processo educativo, dos resultados alcançados como estudo de caso.

I Capítulo
**CONTEXTUALIZANDO OS PRINCIPAIS ASPECTOS DA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

1 CONTEXTUALIZANDO OS PRINCIPAIS ASPECTOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

1.1 INFÂNCIA NA HISTÓRIA

A ideia de infância surgiu no contexto social e histórico da modernidade e de acordo com Postman (1999) a invenção da prensa tipográfica de Gutemberg e o processo de desenvolvimento da escolarização e alfabetização são os fatores que favoreceram a formação da concepção moderna de infância, haja visto que essas transformações promoveram a separação dos indivíduos que sabiam ler (os adultos) daqueles que ainda estavam em processo de alfabetização (as crianças).

O conceito de criança e adolescente é muito complexo e diversificado, em função da interdisciplinaridade, dos costumes e leis de cada país. Isso leva a adoção do conceito internacional, que consta do art. 1 da Convenção sobre os Direitos da Criança, formulado pelas Nações Unidas que define criança “como todo o ser humano com idade inferior a 18 anos”.

Partindo desse pressuposto, Postman (1999, p. 28) afirma que em uma sociedade letrada “ser adulto implica ter acesso a segredos culturais codificados em símbolos não naturais, no mundo não letrado não se distingue a criança e o adulto, pois são poucos segredos e a cultura não ministra instrução de como entendê-la”. Mas, houve a separação da criança da esfera social da vida adulta, a partir de então, ao contrário do que ocorria na Idade Média, a criança passa a ser protegida e cuidada pelo adulto, havendo distinção entre o que é específico da infância. Desse modo, a criança deixa de participar de certos assuntos considerados impróprios. A noção de respeito aos mais velhos e de “vergonha”, inexistentes na sociedade medieval, passam a existir.

No decorrer da Idade Moderna ocorreram diversas mudanças que tornaram as diferenças entre adultos e crianças muito visíveis, as crianças deixaram de ser “adultos em miniatura” e passaram a possuir características peculiares, tais como: a linguagem infantil começou a se diferenciar; o vestuário da criança se transformou

passando a ser mais leve, folgado, confortável e distinto das vestimentas dos adultos; foram publicados livros relativos à pediatria e literatura infantil; as classes escolares passaram a ser divididas em séries de acordo com as idades; entre outras transformações advindas desse novo olhar lançado sobre a criança (POSTMAN, 1999).

Ainda de acordo com Postman (1999), entre 1850 e 1950 a atenção exclusiva voltou-se para as crianças, com ações efetivas no intuito de removê-las do labor das fábricas e introduzi-las no ambiente escolar. Várias normas jurídicas diferenciaram as crianças dos adultos, atribuindo-lhes um estatuto não somente diferencial, mas também preferencial, de forma a protegê-las e assegurar seus direitos.

A infância foi o fruto de um ambiente em que uma forma especial de informação controlada por adultos tornou-se pouco a pouco disponível para as crianças por meios considerados psicologicamente assimiláveis. A subsistência da infância dependia dos princípios da informação controlada e da aprendizagem sequencial. Mas o telégrafo iniciou o processo de extorquir do lar e da escola o controle da informação. Alterou o tipo de informação a que as crianças podiam ter acesso, sua qualidade e quantidade, sua sequência, e as circunstâncias em que seria vivenciada.

Simultaneamente ao desenvolvimento do telégrafo, surgem diversos meios de comunicação, entre eles: o telefone, a máquina fotográfica, o rádio, a televisão, o cinema, etc. No período Medieval, o que demarcava a separação entre a infância e a vida adulta era que, um adulto totalmente alfabetizado possuía acesso a qualquer tipo de informação por meio da leitura dos livros, enquanto as crianças precisavam passar pelo processo de alfabetização nas escolas, para então terem acesso às informações. Nos séculos XIX e XX, com surgimento e a massificação dos meios de comunicação, sobretudo a televisão, as crianças passaram a ter acesso às mesmas informações que os adultos, desmanchando assim essa demarcação que diferenciava a infância da fase adulta, culminando no desaparecimento da infância, aproximando novamente o mundo das crianças ao mundo dos adultos (POSTMAN, 1999).

Nos anos de 1990, os sociólogos James e Prout, pesquisando acerca do conhecimento da infância, buscaram construir um novo paradigma nesse universo e de acordo com Montandon (2001, p. 51) apontaram seis aspectos fundamentais nessa etapa da vida do ser humano:

A infância é uma construção social; A infância é variável, não pode ser separada de outras variáveis (classe social, o sexo ou o pertencimento étnico); As relações sociais das crianças e suas culturas devem ser estudadas em si; As crianças são e devem ser estudadas como atores na construção de sua vida social e da vida daqueles que as rodeiam; Os métodos etnográficos são particularmente úteis para o estudo da infância; A infância é um fenômeno no qual se encontra a “dupla hermenêutica”, ou seja, proclamar um novo paradigma no estudo sociológico da infância é se engajar num processo de ‘reconstrução’ da criança e da sociedade.

As atividades lúdicas desenvolvem os esquemas de conhecimento que podem colaborar na aprendizagem de qualquer novo conhecimento, como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir. A infância deve constituir um objeto sociológico, ser resgatada das perspectivas biologistas (a reduzem ao estado intermédio de maturação e desenvolvimento humano), e psicologizantes o desenvolvimento da criança é independente “[...] da construção social das suas condições de existência e das representações e imagens historicamente construídas sobre e para eles” (ANDRADE, 2007, p. 21).

1.2 EDUCAÇÃO INFANTIL E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

É na Educação Infantil que a criança tem oportunidade de desenvolver e ampliar suas relações sociais, interações e formas de comunicação, por isso deve privilegiar o contexto social em que a criança está inserida, reconhecendo a diversidade de conhecimentos que essas crianças têm. A Educação Infantil tem como fundamento unir o educar e o cuidar em torno da aprendizagem, compreendendo o aluno como um ser integral que necessita desenvolver-se em seus aspectos: motor, cognitivo, social e afetivo (CABRAL, 2005).

Começou no Brasil no final do século XIX com a proposta inicial baseada no assistencialismo às famílias de baixa renda e de educar os filhos das famílias de maior poder aquisitivo. Para Oliveira (2000, p. 21) enquanto os filhos das camadas dominantes eram considerados necessitados de “atendimento estimulador para seu

desenvolvimento afetivo e cognitivo, às crianças mais pobres era proposto cuidado voltado para a satisfação de necessidades de guarda, higiene e alimentação”.

A trajetória das creches e escolas maternais foi marcada pelas tradições assistenciais, destinadas às crianças das famílias pobres. As creches no âmbito escolar brasileiro surgiam para atender às necessidades do trabalho feminino industrial, “[...] respondendo assim a questões como o abandono, a desnutrição, a mortalidade infantil, a formação de hábitos higiênicos e a moralização das famílias operárias” (OLIVEIRA, 2000, p.24).

A Educação Infantil é considerada a primeira etapa da educação básica como descrito no Título V, Capítulo II, Seção II, art.29 da LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação, cuja finalidade é favorecer o desenvolvimento da criança. Mas, foi a Constituição Brasileira (1988) que definiu em seu dispositivo legal, artigo 208, inciso IV, a obrigação do atendimento em creche e pré-escola, às crianças de 0 a 06 anos de idade:

O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade. Criou uma obrigação gratuita para todo o sistema educacional, que teve que se equipar para dar respostas a esta nova responsabilidade, a qual foi confirmada pela LDB (BRASIL, 1996).

A educação infantil, ao longo do processo de mudança social e da política de educação tornou-se há poucos anos, um direito adquirido das crianças. Mas, há anos que o atendimento a essa faixa etária em instituições variadas como as pré-escolas, os jardins de infância, creches e outros, já existe no Brasil há mais de um século. De acordo com Cabral (2005, p. 11) a educação infantil constitui um espaço “de relações sociais entre os sujeitos, sujeitos históricos e interativos que se constroem em um currículo vivo, permeado de ações e atitudes conceitos e linguagens e interesses”.

Durante anos, a discussão sobre como as crianças aprendem, a compreensão dos processos que levam as crianças a construir conhecimentos, bem como sobre o que elas são capazes de aprender, ou seja, a relevância dos conteúdos a serem socializados, tornou-se a questão central para os profissionais que lidam com esse segmento educativo (OLIVEIRA, 2000).

A educação faz parte da vida de todo indivíduo e não está centralizada apenas na escola, pois não há uma forma única e nem um modelo único de se educar. Os conhecimentos relacionados à educação tornavam-se cada vez mais especializados devido aos avanços científicos, sendo que apenas os profissionais tinham acesso. Portanto a eles caberiam a função de educar já que as famílias eram vistas como incapazes, não possuindo os saberes necessários (CUNHA, 2003).

Em junho de 2006 foi sancionada a Lei nº 11.274 que regulamenta o ensino fundamental de nove anos e tem como objetivo assegurar às crianças maior convívio escolar, maiores oportunidades de aprender e com isso, uma aprendizagem com mais qualidade. Essa mudança amplia o acesso ao Ensino fundamental para crianças de seis anos, faixa etária que concentra o maior número de matrículas na educação infantil. Dessa forma, a pré-escola atende crianças de 04 e 05 anos. Educação Infantil: creche (0-03 anos) e pré-escola (04 e 05 anos); Ensino Fundamental: anos iniciais (06-10 anos) e anos finais (11 a 14 anos). A lei estabeleceu que estados, municípios e o Distrito Federal teriam prazo até 2010 para se adequar à mudança.

Uma das preocupações do professor na Educação Infantil é a preocupação de propiciar, a todas elas, um desenvolvimento integral e dinâmico. O “Brasil é um país que tem por necessidade modificar a concepção de Educação Infantil, no entanto essa modificação implica em atentar para varias questões que ultrapassam seus aspectos legais” (OLIVEIRA, 2000, p. 15).

1.3 A NECESSÁRIA FORMAÇÃO DOCENTE

A “docência tem como base da identidade profissional de todos os profissionais da educação” (SILVA, 1999, p. 79), mas é importante destacar que foi a partir de 1969 que teve continuidade a formação docente do pedagogo. Entretanto, a proposta ainda fazia prevalecer a função de habilitar o pedagogo como orientador educacional, administrador, supervisor escolar, inspetor e etc. Trocou-se a licenciatura pelas habilitações.

O professor enfrenta o baixo salário, a falta de reconhecimento e valorização profissional por parte dos governantes municipais, falta de apoio das famílias e da sociedade. Entretanto vale ressaltar que enquanto os professores não se unirem e juntos buscarem um mesmo ideal, continuarão tendo esses fatores como obstáculos do processo educativo.

Há muito a ser feito em se tratando da formação docente. Um dos pontos mais polêmicos a ser considerado, é a fragilidade do curso de Pedagogia e algumas mudanças foram necessárias. O Parecer CFE nº. 252/69 agrupado à Resolução CFE nº 2/69 estabeleceu conteúdos básicos e duração mínima na organização do mesmo que durou mais de 30 anos. Nesse contexto, a essência do trabalho educativo está no “[...] ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens” (SAVIANI, CUNHA, CARVALHO, 2000, p. 15).

A formação dos professores é um dos problemas estruturais da educação superior brasileira. Inúmeras mudanças ocorreram na educação. Mas, em 2001, o governo federal brasileiro apresentou ao sistema de ensino o Plano Nacional de Educação (PNE), Lei nº 10.172/2001 que propôs a implantação progressiva do Ensino Fundamental de nove anos e nele inseriu as crianças de seis anos de idade, com dois objetivos: oferecer maiores oportunidades de aprendizagem no período da escolarização obrigatória e assegurar que, ingressando mais cedo no sistema de ensino, as crianças prossigam nos estudos, alcançando maior nível de escolaridade (BRASIL, 2001).

Quando se trata da qualidade do ensino, a formação do profissional tem um papel preponderante, pois a “qualidade da educação depende, em primeiro lugar, da qualidade do professor, o que leva ao entendimento de que compete ao professor a responsabilidade de formar cidadãos, tornando sua própria formação fundamental” (DEMO, 2002, p. 72).

Na sociedade contemporânea, a educação requer profissionais qualificados, atualizados, informados para que possam acompanhar as mudanças educacionais, sociais e comportamentais dos alunos e, assim ser possível agregar valor à aprendizagem, à formação do sujeito e aos seus métodos e práticas de ensino. O

fato de ser professor já abrange virtudes mais exigentes do que apenas ministrar aula, é preciso acabar com a tática de encurtamento, abreviação, banalização, porque formar é um fenômeno que acarreta certa plenitude. Formar cidadãos exige do “professor uma formação primorosa e a sua formação inicial merece destaque já que se constitui o pré-requisito legal para o exercício da profissão e o substrato sobre o qual é construída toda a sua carreira” (DEMO, 2002, p. 75).

Cada um dos professores, com seu jeito próprio de ser e de acreditar pode dar um novo significado ao ato de educar de modo que este seja capaz de transformar o contexto escolar. Precisa-se estar atento às coisas do cotidiano que incomodam, inquietam e causam desassossego. Outro fator importante em relação a formação do docente em Pedagogia é o currículo. O currículo é base para a formação do profissional em educação. Seja qual for sua habilitação, deve conter as disciplinas de sociologia geral, sociologia da educação, psicologia da educação, história da educação, filosofia da educação e didática (SAVIANI, CUNHA, CARVALHO, 2000).

Uma declaração do então ministro da educação, Fernando Haddad diz: “dar aula não é nada simples. Talvez seja a atividade mais sofisticada que a espécie humana já concebeu”. Essa colocação reforça o que mostra o dia-a-dia na sala de aula: a necessidade de os órgãos oficiais investir na qualificação do professor e em sua formação continuada, além de instituir a formação inicial em Educação Infantil. “Um excelente educador não é um ser humano perfeito, mas alguém que tem serenidade para se esvaziar e sensibilidade para aprender” (CURY, 2003, p. 17).

Os docentes possuem um papel essencial no desempenho dos esforços para atingir uma educação de qualidade para todas as crianças. Em muitos países, crianças ficam fora da escola sem adquirir competências básicas, porque não possuem um número suficiente de professores qualificados e isso tem consequências negativas para as crianças e o desenvolvimento da sociedade. Os professores são peças fundamentais para alcançarmos metas de educação, em que os governos se comprometem a proporcionar uma educação de qualidade a todas as crianças. A escassez, cada vez maior de professores qualificados, constitui o principal obstáculo para a realização desses objetivos (FACCI, 2004).

II Capítulo

**CONCEPÇÕES SOBRE LUDICIDADE: A IMPORTÂNCIA
DOS JOGOS E BRINCADEIRAS**

2 CONCEPÇÕES SOBRE LUDICIDADE: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

2.1 JOGOS E BRINCADEIRAS AO LONGO DA HISTÓRIA

Ultimamente, tem-se demonstrado significativamente grande interesse por projetos e trabalhos acadêmicos, envolvendo metodologia que mais se identificam com o universo infantil: os jogos e brincadeiras. Destaca-se que alguns pesquisadores Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Sisto, entre outros estudiosos, enfatizam a função e importância do lúdico na formação da criança. Mas, na antiguidade, conforme explica Kishimoto (2005, p. 29), “[...] muitos jogos tradicionais infantis é atestada pela obra do Rei de Castille Allponse X que, em 1283, redigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura europeia”.

Ao longo da história, foram surgindo ideias divergentes em relação aos jogos: para uns, representava a possibilidade de fazer a criança gastar mais energia e dar um pouco de tranquilidade; para outros, representava a possibilidade de preparar a criança para a vida, despertando o ponto de equilíbrio. Os colégios, embora tradicionais, ainda mantinham a disputa dos jogos. Com referência ainda à história dos jogos, Almeida (2000, p. 16), afirma que, “no século XVI e XVII foram fundados colégios pelas ordens religiosas dos Jesuítas, seguindo o modelo de escola tradicional com rígida formação moral e acabaram se tornando famosos [...]”.

Algumas restrições foram impostas aos jogos, como por exemplo, ser dado às crianças de até seis anos. Na Era Cristã, em relação aos jogos, era imposta uma educação disciplinadora, não havendo condições para a expansão dos jogos, considerados maléficis pela sociedade cristã. Segundo Chicon (2004, p. 21) “proibia a recreação às crianças na tentativa de preservá-las do mal, ou seja, ao recrear-se, a criança estaria desagradando a Deus”.

Na era Renascentista, os jogos e brincadeiras retomam seu espaço. Segundo Brougeré (apud KISHIMOTO, 2005, p.24), novas concepções pedagógicas veem o jogo como uma “tendência natural do ser humano, defendendo não só os jogos do

corpo-físico (jogo de corridas com bolas, barras e outros), mas também os jogos de espírito-mente-intelecto (jogo de xadrez e outros)". Acredita-se, então, que o jogo é um fato tão antigo quanto a cultura. Para os jovens, o jogo é uma preparação para as tarefas que um dia a própria vida, a vivência no mundo lhes exigirá. Funciona como um exercício de autocontrole do indivíduo, reestruturador e restaurador. A realidade do jogo pode ultrapassar a esfera da vida humana e não ter fundamento em qualquer elemento racional, mas para Chateau (apud KISHIMOTO, 2005, p.21), "o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica".

Acredita-se que através do uso dos jogos, possa-se difundir e estimular nos educandos, o seu desenvolvimento lógico, assim fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante, o conteúdo o qual estão estudando. Segundo Santos (2001, p. 53), "[...] a educação, via da ludicidade, propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução".

No contexto educacional nem toda atividade lúdica pode ser concebida como recurso pedagógico, a ação pedagógica intencional do professor deve refletir na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças, nesse sentido, em seus estudos Campagne, de acordo com Kishimoto (2005, p.20) sugeriu critérios para a escolha do material adequado e que garantem a função lúdica de educar que são:

O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos; valor da estruturação: dá suporte à construção da personalidade infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica.

Rigorosidade metódica é uma das exigências do ensinar, pois busca proporcionar ao aluno um aprendizado crítico aproximando-os das teorias que levam ao conhecimento de modo a instigar-lhes a curiosidade e a não aceitação de que, aquele conhecimento é inquestionável. Os jogos são instrumentos eficazes para o desenvolvimento do ser humano. E através deles, segundo Oliveira (2000, p. 67) a criança desenvolve a "imaginação, a criatividade, a socialização, a expressão, a

discussão, reciprocidade, capacidade de solucionar problemas e desenvolve formas de comportamentos e de cooperação”.

Para Brenelli (2003, p.136), assim como outros instrumentos de educação, jogos “evoluíram e chegaram até os meios modernos de comunicação como computadores e Internet, o jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições marcadas”, cujo processo de evolução apresenta características bem específicas. No século XIX, os educadores começaram a se interessar pelo estudo dos jogos infantis.

Final do século XIX e começo do século XX, foi enfatizada a necessidade de se preservarem os costumes infantis e as coleções lúdicas eram tratadas como relíquias. O jogo tinha a característica universal de todas as culturas devido à difusão constante ou a unidade física do pensamento humano e ao conservadorismo de todas, correndo, porém o risco de transformar essas coleções de jogos em documentos mortos. Introduz a criança no grupo social com brincadeiras de grupo, iniciando a sua socialização (BRENELLI, 2003).

Ainda e acordo com Brenelli (2003), na década de 1930 a 1950 acontece a socialização da criança, começando pelos jogos em que há a participação da criança, do professor e outras crianças. Ao se socializar, a criança entra em contato com outros amigos, habitua-se a considerar o ponto de vista de outra criança e isso estimula o pensamento. Essa troca leva à construção do desenvolvimento. De 1920 à década de 1960, o jogo era usado como contexto para a pesquisa de outras atividades. A observação do jogo espontâneo através do diário do jogo, assim como a utilização de fotografias e anotações simultâneas para registrar o comportamento de crianças e adultos foi feita através de inovações metodológicas importantes para o estudo de criança e de jogos. Nas décadas de 1950 a 1970 ressalta-se a importância da comunicação no jogo, distinguindo mensagens, regras, normas, respeito às mesmas e à conscientização da importância da ordem.

O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. Para Almeida (2000, p.22) “o ato consiste em uma atividade livre, conscientemente

tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”.

Além desses critérios, o professor deve estar atento também à idade e auxiliar a criança na utilização do brinquedo até que esteja apta a brincar sozinha. O professor deve também participar das brincadeiras, demonstrando prazer e estimulando-as a participar. Para Kishimoto, (2005, p.18), “o jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome - jogo educativo - que torna cada vez mais um lugar na linguagem da pedagogia maternal”. No jogo a criança se sente livre e se expressa facilmente.

Para o professor o jogo é um instrumento para formar, criando um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. Sua valorização, segundo Kishimoto (2005) na educação dá-se justamente pelo caráter sério que é a aquisição do conhecimento e o caráter não sério que dá espaço ao lúdico dando liberdade de ação para a criança.

2.2 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

O jogo tem sido estudado e discutido continuamente por diversos autores. No entanto, discutir e definir o conceito de jogo constitui um exercício mais complexo do que aparenta devido à diversidade de experiências que parecem com esse nome. A denominação jogo pode variar muito de acordo com cada sociedade. Em se tratando de jogo para um contexto educacional voltado para o desenvolvimento da criança, levam-se em consideração os conceitos de alguns autores. O jogo, de acordo com Rizzi, Haidt (2001, p.175) “é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras e lúdica, pois se joga pelo simples prazer de realizar esse tipo de atividade. Jogar é uma atividade natural do ser humano”.

Para Militão (2000, p.24), “o jogo é um processo de vivência. É uma técnica uma dinâmica, uma competição saudável entre pessoas” e ainda pode ser concebido como, conjunto de peças que servem para jogar; passatempo recreativo sujeito à

certas regras; estilo de jogar numa competição; competição ou série de competições caracterizada por exercícios e disputas com direito a prêmios.

Quanto à classificação dos jogos, segundo Friedman (1996, p.28), “Piaget descreveu, classificou e explicou o jogo nas diferentes fases de desenvolvimento da criança” e se classificam da seguinte maneira:

a) Jogos de exercício sensório-motor: é o primeiro a aparecer na vida das crianças, relaciona-se com atividade de prazer funcional e não de representação, coloca em ação comportamentos sem modificar suas estruturas, exercita-as pelo próprio prazer que encontra em seu funcionamento. Segundo Araújo (2000, p.62), “não tem por objetivo a aprendizagem em si, mas a formação de esquemas de ação, de condutas, de automatismo”.

b) Jogos simbólicos: entre a idade de dois e seis anos, representam a diferenciação entre significantes e significados. São ficção ou imitação quando se transforma objetos ou no desempenho de papéis. Assinala a realidade. De acordo com Araújo (2000, p.63), suas características do jogo simbólico são “liberdade total de regras; desenvolvimento da imaginação e da fantasia; ausência de objetivo; ausência de uma lógica”. Cada tipo de jogo tem uma importância na aprendizagem em função dos seus objetivos e finalidades.

c) Jogos de construção: para Kishimoto (2005, p.40) “os jogos de construção são considerados importantes, porque enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e o desenvolvimento das habilidades da criança”. Exploram e manipulam objetos, observando suas características e funcionalidade.

d) Jogos de regras: surgem entre a idade de quatro a sete anos e vai até os 12. De acordo com Araújo (2000, p.64), “[...] ao jogar de regras, as crianças assimilam a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis da vida” e as regras podem ser:

a) Regras transmitidas: presentes nos jogos que se tornam institucionalizados, diferentes realidades sociais se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude);

b) Regras espontâneas: são jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras, de acordo com Araújo (2000, p.67) originam da socialização “dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos e de uma socialização que comporta tanto relações entre indivíduos mais novos e indivíduos mais velhos como relações entre indivíduos de uma mesma geração”. Constituem combinações sensório-motoras ou intelectuais, proporciona a competição entre os indivíduos, fazendo com que a regra seja necessária.

Em relação ao brinquedo educativo, segundo Kishimoto (2005, p. 37), “ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo, dentro do contexto educacional assume função lúdica, porque propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer”. Entretanto, o brinquedo, assume função educativa, quando o professor ensina algo que orienta a criança em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

São várias as etapas que crianças atravessam até conquistar o saber brincar e ter bom aproveitamento, principalmente, nas brincadeiras coletivas. É normal que a criança, ao brincar em grupo, queira voltar a brincar sozinha ou apenas na presença dos amigos, porém sozinha. Como os educadores devem lidar com os jogos nas escolas, na rotina diária, Placco (2002, p.145) afirma: que “[...] um local como a escola poderia, com facilidade, incorporar esses desenvolvimentos que mencionamos, ainda para as possibilidades interdisciplinares dos jogos”.

Placco (2002, p.86) não pode afirmar as características dos jogos possibilitem desenvolvimentos mais ou menos violentos nas crianças, no entanto,

[...] podemos supor que uma possível agressividade pudesse ser percebida, canalizada, analisada e superada, se o dirigente da cena for um educador, ou alguém sensível para permitir a discussão de uma situação desagradável e indesejada. A rotina da escola será ou não atrapalhada por jogos como Yu-gi-oh se não houver política de limites estabelecida, ou se não houver preocupação com o potencial aproveitamento pedagógico do próprio jogo.

Pelo contato com brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos se estimulam as primeiras conversas, a troca de ideias, contatos com parceiros, imaginário infantil, exploração e a descoberta de relações.

2.3 APRENDIZAGEM EM MEIO AOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Através dos jogos acontecem os primeiros contatos da criança com objetos, com as pessoas e com o mundo ao seu redor. Algumas concepções teóricas são bem distintas em relação à utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem do aluno. Nesse sentido, Antunes (2003) destaca as principais características das teorias de Freud, Vygotsky e Piaget sobre a importância dos jogos e brincadeiras nesse processo.

- a) Vygotsky: o lúdico privilegia a linguagem e o significado no desejo de brincar, mostrando que sem esses recursos seria muito mais áspera a transposição mental, entre os significados e os recursos significantes;
- b) Piaget: a criança que brinca desenvolve sua linguagem oral, pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, além de construir conceitos de relações espaciais e se apropriar de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuo-espaciais e muitas outras;
- c) Freud: maneira como somos, pensamos, comportamos e construímos nossa alta ou baixa-estima é produto da relação entre nosso consciente e nosso inconsciente e, assim somos como que dirigidos por determinações que fogem ao império de nossa vontade ou intenção. A tarefa de uma boa educação infantil seria a de propiciar, através de brincadeiras, o afeto e a sociabilidade, dando voz aos sonhos infantis.

Acredita-se que através do uso dos jogos, possa-se difundir e estimular nos alunos o seu desenvolvimento lógico, assim fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante, o conteúdo ao qual estão estudando. Para Ivic e Marjanovic (apud KISHIMOTO, 2005) há cinco hipóteses que justificam o uso dos

jogos tradicionais na educação: a primeira considera o brincar um componente da cultura, prática social que envolve crianças de todas as idades. A segunda, no contexto pedagógico, os jogos devem ser preservados. A terceira coloca os jogos como meio de renovar a prática pedagógica. A quarta defende que os jogos preservam a identidade cultural da criança. A quinta coloca os jogos promovendo a integração e socialização da criança.

A aprendizagem através da ludicidade possui maior possibilidade de ser canalizada pela criança e a escola é um dos locais para o desenvolvimento das atividades lúdicas proporcionando diversos benefícios aos alunos. Além disso, cada atividade tem seu significado próprio, único para cada um que brinca.

O lúdico apresenta funções sociais e demonstra a apresentação que a sociedade tem da criança e quais os conceitos que possui acerca da infância. A criança evolui com o jogo e o jogo da criança, paralelamente, evolui com o seu desenvolvimento.

Para quem trabalha com crianças, a brincadeira é uma fonte de prazer no dia-a-dia delas. Mas o brincar também tem outras importantes funções no desenvolvimento infantil, como por exemplo, contribuir com seu desenvolvimento físico e cognitivo nos estágios descritos por Piaget (1974, p.13) que configuram uma etapa de vida ao longo do desenvolvimento do indivíduo, levando em consideração que:

O indivíduo tende a um equilíbrio, que está relacionado a um comportamento adaptativo em relação à natureza, que por sua vez sugere um sujeito de características biológicas inegáveis, as quais são fonte de construção da inteligência. O desenvolvimento é caracterizado por um processo de sucessivas equilibrações. O desenvolvimento psíquico começa quando nascemos e segue até a maturidade, sendo comparável ao crescimento orgânico: com este, orienta-se, essencialmente, para o equilíbrio.

A primeira infância, fase do desenvolvimento que abrange entre 0 e 6 anos de idade, tem sido cada vez mais abordada e debatida por conhecedores de distintas áreas como psicólogos, sociólogos que defendem essa fase, como primordial, na qual a criança arquitetará uma base que a favorecerá por toda a existência. A brincadeira não deve ser vista como uma atividade qualquer, pois, brincando a criança constrói a sua personalidade e de acordo com Machado (2001, p. 37), o brincar é “[...] um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos”.

Não se trata de nenhuma novidade associar a educação à prática e adoção de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. Brincar é importante para o desenvolvimento da criança, do seu intelecto e da sua personalidade, sendo, portanto, fundamental para um desenvolvimento pleno do ser humano. De acordo com Kishimoto (2005, p. 29) “[...] escolher a oportunidade lúdica sem refletir, ser psicologicamente informativa sobre nós mesmos e podem sugerir uma série de questões muito interessantes sobre o significado psicológico dessas escolhas”. Nesse cenário, é importante focar algumas concepções acerca da importância da atividade lúdica no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

O lúdico é o adjetivo que significa e qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira e, principalmente, entender que a criança é um ser feito para brincar. Com as atividades lúdicas, a criança adquire experiência, pois a brincadeira é uma parcela importante da sua vida e, também, evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das intervenções de brincadeiras feitas por outras crianças e adultos (KISHIMOTO, 2005).

Brincar na escola não é o mesmo que brincar em outras ocasiões, porque a vida escolar é regida por normas que regulam as ações das pessoas e as interações entre elas e, naturalmente, essas normas estão presentes na atividade da criança. Segundo Vygotsky (apud WAJSKOP, 1995, p.16), a brincadeira infantil é “entendida como atividade social da criança, de natureza e origem específicas, elementos fundamentais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere”.

A brincadeira é de fato um espaço de aprendizado sociocultural localizado no tempo e no espaço. A escola não é um local como outro qualquer é nela que a criança aprende a forma de se relacionar com o próprio conhecimento. De acordo com Aguiar (1998, p. 43), o jogo tem um poder excitador sobre a criança “e facilita tanto o progresso da personalidade integral da criança como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais”.

As brincadeiras e os jogos têm uma especificidade quando ocorrem na escola, pois são mediadas pelas normas institucionais. Nesse contexto, Kishimoto (2005, p.33)

afirma que as atividades lúdicas contribuem para o “desenvolvimento intelectual da criança sugere a utilização de atividades motoras sob a forma de jogos para o domínio de conceitos e para o desenvolvimento de algumas capacidades psicológicas” como, por exemplo, memória, avaliação e resolução de problemas.

Nesse contexto, entende-se que o brincar chegou à escola para facilitar a assimilação da aprendizagem, tornando-a mais significativa e concreta. Quando se trata da interferência das brincadeiras no desenvolvimento da criança, direcionado ao seu processo de aprendizagem. A brincadeira não deve ser vista como uma atividade qualquer, pois, brincando a criança constrói a sua personalidade e segundo entendimento de Carvalho e Pontes (2003, p. 48):

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa. De acordo com Kishimoto (2005, p. 59) brincar é uma atividade presente “em diferentes períodos históricos e estágios de desenvolvimento econômico. As várias modalidades lúdicas não existem em todas as épocas e nem permanecem imutáveis no tempo”.

As crianças, de maneira geral, não aprendem da mesma maneira e nem no mesmo ritmo. Porém, quando brincam, aprendem a trabalhar com as emoções, medos, a estarem sob a pressão de realidade exterior e como afirma Machado (2001, p.25):

[...] para progredir a criança precisa ser respeitada e sentir-se ouvida. Para que também aprenda a ouvir, a criança precisa antes de ser ouvida [...] mas sem ser atropelada. Presença e disponibilidade por parte do adulto constroem o laço afetivo, mas é preciso ter claro que cada brincadeira é uma busca; uma interferência direta pode impedir que a criança faça suas descobertas e domine dificuldades.

Para Kishimoto (2005, p.38), “ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou o espaço definitivo na educação infantil”, pois o lúdico tem relação direta com a criança. A criança brinca para conhecer-se a si própria e aos outros em suas

relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, interagir, socializar.

Os brinquedos são suportes para as brincadeiras e na definição de Kishimoto (2005, p.20), “o brinquedo é um suporte da brincadeira. A diferença entre jogo e brinquedo supõe uma relação íntima com a criança, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”.

Pedagogos e psicólogos concordam que as brincadeiras e jogos infantis são atividades física e mental que favorecem tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. O brinquedo está associado à cultura, pois nele se encontram traços culturais específicos da sociedade. O brincar chegou à escola com o objetivo de facilitar a assimilação da aprendizagem do aluno, tornando-a a mais significativa e concreta.

2.4 TECNOLOGIA: ALIADA O INIMIGA DA EDUCAÇÃO INFANTIL?

As novas tecnologias e seus modernos recursos estão em todas as partes: em casa, no trabalho, no lazer e na educação e são concebidos como instrumentos voltados para o conhecimento e saber científicos, contudo, quando aplicados na prática transformam a atividade humana. Na educação, o uso do computador auxilia no desenvolvimento do aluno, de suas habilidades e potencialidades, além de tornar a aprendizagem mais prazerosa, pois como afirma Fischer (2000, p 41), amplia as possibilidades de desenvolver o aluno usa o computador, “a criança vê o computador como aliado no seu processo de construção do conhecimento, porque quando digitam suas ideias, ou o que lhes é ditado, não sofrem frente aos erros que cometem”.

O uso da tecnologia na educação apresenta vantagens e desvantagens para o processo de ensino-aprendizagem. Na concepção de Valente (1993), inserir as novas tecnologias como ferramenta educacional promoveu diferentes reações no âmbito escolar, desde os que não aceitam que a tecnologia produza mudanças e

aqueles que enxergam esses recursos como solução para a maioria dos problemas educacionais.

Mesmo com tanta evolução e boa aceitação das ferramentas da tecnologia na vida do ser humano, ainda existem pessoas que consideram a máquina como um elemento que pode desumanizar o ensino. Para Almeida (2000, p.20), usar os recursos que a tecnologia oferece é criar a “possibilidade de sistematizar, buscar informações e construir produtos, pois o computador permite tratar a informação, corrigir erros, além de facilitar o acesso à pesquisa e a troca de ideias”.

Quando se trata de usar a tecnologia na educação infantil, segundo Silva (2006, p. 150), “as crianças aprendem a usá-las mais fácil e naturalmente e se sentem muito mais confortáveis com as máquinas do que os adultos, pais ou professores, pois elas são a geração da informática e da era digital”. O uso do computador permite a integração no processo de aprendizagem em todos os níveis e modalidades de ensino, facilitando ao aluno construir e adquirir conhecimento.

Dentro dos parâmetros determinados pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) a tecnologia educacional aplicada ao processo de ensino-aprendizagem deve articular teoria e prática, ação e reflexão, domínio do computador e aplicação pedagógica de seus recursos.

Há questionamentos em relação ao uso da tecnologia em sala de aula e Pinto (1999, p.18), pergunta por que há professores resistentes à tecnologia e responde que “não é suficiente o docente saber ‘mexer’ no computador, precisa visualizar as vantagens de utilizar esse recurso na organização do pensamento e a sociabilização da criança”.

Em diferentes trabalhos e pesquisas realizadas, segundo Silva (2006) a tendência que predomina é a possibilidade de percepção do pensamento do sujeito a partir do uso das ferramentas tecnológicas na educação e nesse processo, a aprendizagem é mais visível ao psicopedagogo.

É impossível ignorar ou deixar os benefícios e vantagens que a tecnologia proporciona ao ser humano e à educação em segundo plano. Mesmo com tanta evolução e boa aceitação das ferramentas da tecnologia na vida das pessoas, ainda existem alguns que consideram a máquina como um elemento que pode desumanizar o ensino. Para Almeida (2000, p.20), usar os recursos que a tecnologia oferece é criar a “possibilidade de sistematizar, buscar informações e construir produtos, pois o computador permite tratar a informação, corrigir erros, além de facilitar o acesso à pesquisa e a troca de ideias”.

O importante é integrar as possibilidades de ampliar o conhecimento através dessa ferramenta com a capacidade e potencial do professor e alunos em saber usá-las. Nessa perspectiva, para Almeida (1999) a formação do professor em relação à utilização do computador como instrumento e recurso pedagógico, conceber o conhecimento da prática pedagógica aliada às teorias educacionais e habilidades necessárias para o uso e domínio da máquina, ou seja, o computador é apenas mais um instrumento e não a peça central nesse processo.

Em se tratando do lúdico, na sociedade contemporânea os jogos e brincadeiras, devido aos recursos avançados da tecnologia, constituem um tipo de brincadeira que isola as crianças, promove o afastamento, ao contrario da interação e faz com que o encantamento de reunir um grupo de crianças e brincar ou jogar coletivamente se perca frente a inúmeros comandos em frente ao computador.

III Capítulo

OBSERVANDO O COTIDIANO: ESTUDO DE CASO

3 OBSERVANDO O COTIDIANO: ESTUDO DE CASO

3.1 APRESENTAÇÃO DO ESTUDO DE CASO

O Centro educacional Universidade Infantil é uma instituição particular, que fica situada à rua Setiba, nº 09, no bairro Valparaíso, no município de Serra, no estado do Espírito Santo, cep 29165-822.

A escola possui atualmente duzentos e vinte cinco alunos matriculados nos dois turnos de funcionamento, é composta pelos seguintes servidores: Diretor, 02 coordenadoras, são 07 professores no total, 07 auxiliares de sala, 04 estagiários, 01 cozinheira e 01 ajudante, 02 auxiliares de serviços gerais, 02 auxiliares para banho e 01 recreadora. A maioria dos profissionais trabalha o período integral, principalmente os professores.

A escola é da modalidade educação infantil e atende nos dois turnos matutino e vespertino recebendo crianças de zero a seis anos de idade. A escola segue a linha metodológica pautada no Construtivismo, em que a interação dialógica professor-aluno permite a construção coletiva do conhecimento. Aproveitando o que há de bom no Tradicionalismo, fazendo, assim, uma mescla do tradicional com o Construtivismo. É bem estruturada, com muitos brinquedos, um pátio grande para as crianças utilizarem, tem uma piscina de areia azul e três duchas para se lavarem após utilizar a areia e usada para banho de mangueira.

A diretora que assume paralelamente o cargo de pedagoga, está presente todos os dias na escola, acompanha de perto toda a rotina. Todavia, devido a várias funções, não consegue exercer o papel de pedagoga como deveria. A mesma não acompanha os planejamentos, não dá suporte pedagógico aos professores e não conhece as especificidades dos alunos.

Assim, os professores têm autonomia para ministrarem suas aulas e aplicarem o conteúdo como entenderem mais conveniente, sempre mantendo a pedagoga interada do que estão trabalhando, sem o papel atuante da mesma. Enquanto

gestora, a pedagoga não incentiva os professores, somente crítica, desestimulando-os na sua prática pedagógica. A escola possui bons professores, todavia, em sua maioria, sem alegria em atuar devido às cobranças e críticas.

3.2 OBSERVAÇÃO EM SALA DE AULA

Essa pesquisa foi realizada na turma do Jardim II, que atende crianças com idade de cinco anos. A sala que acolhe essas crianças é uma sala muito semelhante às de ensino fundamental. Encontra-se muitos livros didáticos nas estantes e quase nada de brinquedos. A professora trabalha com três livros didáticos, Artes, Matemática, Inglês, Natureza e Sociedade e, um diário do dia.

Todos os dias as crianças fazem tarefas como se estivessem no ensino fundamental, vale resaltar que muitas já leem e outras estão na fase pré-silábica. A turma é bastante avançada para a idade e a educadora trabalha de forma bem descontraída, trabalha de forma lúdica e criativa com as crianças no momento das atividades com livros, eles têm autonomia para fazer o que querem e como querem, se eles querem pular uma página é permitido, quem terminou e quer fazer outras páginas do livro pode também, sempre com mediação da mesma,

Em uma determinada atividade, em que cada criança deveria pintar um desenho que representasse como era sua família, um aluno disse para professora “tia, essa não é minha família, eu não tenho irmã”. A educadora perguntou ao aluno “não é sua família? Não quer pintar? Não pinte”.

No momento das explicações no quadro, todas as crianças participam, fazem perguntas e, todas as dúvidas são tiradas. Geralmente, um assunto emenda em outro de acordo com as perguntas das crianças.

Percebe-se que para eles a aprendizagem é mais um jogo, um compete com outro na hora de fazer as atividades.

Numa certa atividade no livro de Natureza e Sociedade tinha uma criança que estava com dificuldade em fazer e perguntou para a educadora se o que estava fazendo estava certo ela disse que sim, e ele todo feliz disse “eba! Eu tô ganhando!”.

A cada atividade terminada, a professora corrige escrevendo nas mesmas “ótimo”, “joia”, as crianças amam estes incentivos. As crianças aprendem de forma prazerosa quando as atividades são feitas como se fossem um jogo e pode-se perceber isso na sala do Jardim II.

Porém falta a sala brinquedos, pois para as crianças o brinquedo é uma ferramenta fundamental no processo de ensino aprendizagem. Kishimoto (1997, p.36) afirma:

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

Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem-se no todo o social, o psicológico, o motor e o intelectual. Contudo, atividades em livros e a preocupação em alfabetizar essas crianças para que elas cheguem ao ensino fundamental lendo, tira deles o que é inerente à criança: a brincadeira. Na escola, as crianças têm momentos reservado para brincarem, contudo, o tempo é curto, no máximo trinta minutos, pois é preciso retornar para sala de aula para continuar a fazer atividades.

O lúdico é fundamental no cotidiano do educando e pode-se perceber, na atuação do educador, quanto o lúdico faz diferença no momento da aprendizagem, todos aprendem de forma descontraída e prazerosa, mas os jogos e brincadeiras têm que estar incluso nesse processo.

As brincadeiras e brinquedos são essenciais nessa etapa. É através dos mesmos que a criança se socializa, cria regras, expressa seus sentimentos e desejos. No momento em que está brincando ela cria um mundo imaginário somente seu, em que, através dessas brincadeiras, elas desenvolvem o psicológico, o social e o mental, assim o lúdico é fundamental para o desenvolvimento da criança.

A criança tem que ter contato com o brinquedo para que possa se desenvolver, para isso o brinquedo tem que estar ao alcance da criança e não em lugares altos onde a criança não consegue pegar.

Nos momentos reservados para brincadeiras, é fundamental dar à criança autonomia para escolher do que quer brincar, muitas vezes, para manter o controle e a organização da turma este direito é negado. Na turma do Jardim II, no momento reservado para brincadeira, uma criança não queria brincar com as outras na rodinha de “lepoteca”, a professora para fazer com que a mesma se sentasse na roda e brincasse, começou a cantar com as outras crianças “tá se achando, tá se achando”. A menina sentou-se na roda por ter sido constrangida e não por que queria brincar com as colegas, perdendo assim todo o valor do ato de brincar.

Nos jogos, a criança precisa ter autonomia para criar suas regras de acordo com o momento da brincadeira. Em relação ao jogo, Kishimoto (1997, p.36) acrescenta:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), à manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Os jogos, as brincadeiras na educação infantil são recursos que devem ser utilizados pelo educador nos momentos de ensino. Acredita-se não haver problemas de alfabetizar a criança antes do ensino fundamental, o importante é lembrar que elas necessitam de um cuidado especial e agir de acordo com a disposição de cada criança em aprender, lembrando sempre que o lúdico é uma ferramenta essencial nesse processo.

Na sala do Jardim II, pôde-se ver a atuação do educador que entende a importância do lúdico que faz do momento de ensino-aprendizagem uma grande brincadeira em que todos aprendem no seu tempo e de acordo com suas possibilidades.

3.3 OBSERVAÇÃO DO AGIR DO EDUCADOR

A professora responsável pela turma Jardim II é formada em pedagogia, está cursando pós-graduação em Alfabetização e Letramento. Trabalha há oito anos na instituição, leva com muita seriedade a tarefa de ensinar os alunos.

Professora Magna Siqueira da Cruz chega às sete horas da manhã para receber os alunos. Quando a maioria já chegou, ela faz o momento de interação, deixando os alunos escolherem o local para esse momento. Na maioria das vezes, eles escolhem a sala mágica, que é uma sala enfeitada do chão até o teto, com muitos brinquedos nas estantes, mesa para leitura, tem um cantinho para livros, muitos puffs, uma televisão, DVD, um teclado e ar condicionado. A sala é linda e todos os alunos da escola usam e ficam encantados com a sala.

No momento de interação, a professora faz uma roda, canta músicas, ela dá oportunidade para eles escolherem músicas que gostam para cantar mesmo que não sejam músicas infantis. Muitos gostam de música que estão no auge como “Show das Poderosas”, “Lepo Lepo”, entre outras. A dona da escola não gosta que cante esse tipo de música com as crianças.

A professora disse que as músicas que as crianças ouvem fora da escola, fazem parte do cotidiano delas e, não tem como fingir que isso não acontece e ignorar o que eles gostam de ouvir.

No final das aulas, antes da saída, ela põe músicas da MPB para as crianças ouvirem, no período em que foi feito o estudo, eles estavam ouvindo Tim Maia e Gal Costa - Um Dia de Domingo. Ela falou que respeita os que eles ouvem, contudo ensina eles a gostarem de música que fazem parte da cultura brasileira.

A professora é carinhosa com todos os alunos, dá aos alunos liberdade para se expressarem, ela gosta de alfabetizar e suga das crianças ao máximo. Têm três alunos na sala que, segundo ela, estão atrasados por não saberem tanto quanto os

outros. Ela tem feito atividades diferenciadas com esses alunos para ver se consegue que eles aprendam o esperado por ela e pelos pais.

Na ocasião da pesquisa, pôde-se presenciar um fato muito curioso, os pais dos alunos que foram da professora Magna o ano passado, estavam querendo fazer uma lista de abaixo assinado, contra a escola que as crianças estão frequentando atualmente, por não estarem ensinando os alunos como deveriam, pois eles já sabiam muito e se recusavam a fazer as atividades passadas pelos professores por achar que as mesmas são muito chatas. Eles estão no primeiro ano, ou seja, alfabetização, contudo já são alfabetizados, isto é, eles já escrevem e lê, a professora reclamou que eles tumultuam muito as aulas, não deixando falar e corrigindo muito do que ela fala dizendo “que isso tá errado e que tia Magna ensinou de outro jeito”.

Nas atividades dos livros muitos terminavam o que a professora pedia e continuavam a fazer as páginas seguintes como estavam acostumadas na Universidade Infantil com a professora Magna, todas as atividades que vêm para casa riscadas, não eram para fazer.

Na atuação da professora em sala, a mesma é muito lúdica, usa coisas do cotidiano para ensinar os alunos, ela não gosta dos livros que usa, contudo como é uma escola particular, ela tem que usar os livros que foram escolhidos pela dona para trabalhar nesse ano.

Segundo ela, os livros são desnecessários, pois com diálogo e atividades no caderno eles aprenderiam muito mais. Os livros trazem atividades como pontilhar, circular e se não forem trabalhados de forma correta os alunos não evoluem em nada, afirmou a professora.

Todos os dias, os alunos fazem o diário do dia, no qual eles devem desenhar como está o dia. A educadora dá toda liberdade para eles fazerem do jeito que eles quiserem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dessa pesquisa pôde-se perceber que o lúdico é fundamental no processo de ensino-aprendizagem, jogar, brincar e a utilização dos brinquedos são atividades importantes para o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo e social dos alunos. Pôde-se, ainda, constatar, de perto, o quanto as brincadeiras e os jogos têm perdido espaço para a alfabetização precoce.

Foi possível perceber que, também, os pais e escolas cobram muito do professor para que seu filho saia da educação infantil alfabetizado e, não percebem o quanto isso é prejudicial para a criança. Cada vez mais cedo são obrigadas a trocar brinquedos por livros.

Com a oportunidade de ver a atuação de um educador que ministra suas aulas de forma lúdica, descontraída e dinâmica tornando o processo de ensino-aprendizagem muito divertido e prazeroso, contudo sabe-se que são raros os professores que trabalham assim, tornando esse processo de ensino um verdadeiro massacre às crianças.

Quando faz-se referência ao termo “massacre”, o que se quer dizer é sobre o atropelamento e desrespeito à maturidade e ao desenvolvimento da criança. Ensinar e exigir que uma criança de cinco anos manuseie com facilidade o traçado em cursivo é bem complicado, pois sua coordenação motora não está preparada para tal exigência. Ao mesmo tempo, fazer certa pressão para essas crianças leem, também é algo que não condiz com a idade da criança. Contudo, na instituição essas exigências são normais e, aqueles que não conseguem, estão fora do padrão estabelecido.

Através dessa pesquisa, pôde-se alcançar o objetivo proposto que foi perceber a importância do lúdico, dos jogos e das brincadeiras na educação infantil e, como esses recursos são utilizados pelos educadores em sala de aula.

Portanto, diante do texto exposto e das pesquisas alcançadas, pôde-se concluir que as brincadeiras e os jogos e em todas as demais atividades lúdicas são uma ferramenta de trabalho muito valiosa para a prática pedagógica da educação infantil, pois através dessas atividades que devem ser incluídas e introduzidas aos conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa e participativa entre os próprios alunos, e, dessa forma, eles estarão aprendendo e brincando. Diante do problema apresentado no projeto de pesquisa, pôde-se constatar que o jogo e a brincadeira despertam na criança uma aprendizagem significativa quando os conteúdos são organizados, planejados e dirigidos.

Diante das inúmeras mudanças ocorridas na educação e na forma de conceber a criança, a escola e professores ainda não estão preparados para receber e atender a esse novo perfil do aluno da educação infantil.

A partir do desenvolvimento, esse estudo constatou que os jogos e brincadeiras tradicionais são atrativos para os alunos e que o lúdico tem uma função essencial no desenvolvimento da criança. Usar o lúdico como recurso pedagógico e suporte de intervenção requer um compromisso maior do educador em relação aos conteúdos trabalhados, que precisam ser significativos e fazer sentido para as crianças e para os professores.

Infelizmente, para o Governo é muito cômodo ter professores desmotivados pela questão salarial e desvalorização profissional, mas que continuam desempenhando seu trabalho pedagógico com amor. Espera-se que a motivação desses profissionais continue fazendo parte do seu cotidiano, mas que eles encontrem forças e estímulos para enfrentarem seus desafios, que não são poucos. Pode ser valioso e construtivo tentar desvendar e compreender os motivos dessas inquietudes e, quem sabe, descobrir seu modo individual e coletivo de propor mudanças e lutar pelas coisas que nos incomodam e dificultam o trabalho pedagógico na educação infantil.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Biancocini de. **Aprender e a Informática**. Brasília: MEC, Secretaria de Educação a Distância - ProInfo, Coleção Informática para a Mudança em Educação, 1999.

_____. **Informática e formação de professores**. (Série de Estudos Educação a Distância). Brasília: MEC/SEED, 2000, v.1 e v.2.

ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 2000.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Rio de Janeiro, Vozes, 2003.

ARAÚJO, I.R.O. **A utilização de Lúdicos para Auxiliar a Aprendizagem e Desmistificar o Ensino da Matemática**, 2000. 137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção). Programa de Pós Graduação em Engenharia da Produção da Universidade Federal de Santa Catarina.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da educação**. Nº 9394 de dezembro de 1996. Disponível em <www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em 15 mai. 2104.

_____. **Plano Nacional de Educação**. 2001. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&id=16478&Itemid=1107>. Acesso em mai. 2014.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. São Paulo: Editora Papirus, 4ª edição, 2003.

CABRAL, AC FC.: **Formação de Professores para a Educação Infantil: um estudo realizado em um Curso Normal Superior**. Belo Horizonte, 2005. Disponível em

<www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_CabralAC_1.pdf> Acesso em 10 mai. 2014.

CARVALHO, A. M. A.; PONTES, F. A. R. Brincadeira é cultura. In: A.M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F. A. R. Pontes; I. D. Bichara (Orgs.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.**(pp.15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão: a práxis pedagógica.** Vitória: EDUFES, 2004.

CUNHA, M.V. **A escola contra a família: 500 anos de educação no Brasil.** 2003.

CURY A. **Pais brilhantes, Professores fascinantes.** 19ª ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

DEMO, P. **Desafios modernos da educação.** 10 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

FACCI, M. G. D. **Valorização ou esvaziamento do trabalho do professor?** Um estudo crítico-comparativo da teoria do professor reflexivo, do construtivismo e da psicologia vigotskiana. Campinas-SP: Autores Associados, 2004.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender.** O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FISCHER, Julianne. Sugestões para o desenvolvimento do trabalho pedagógico. São Paulo: Cortez, 2000.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **Jogo, brincadeira e a educação.** 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. Fundamentos de metodologia científica. 4.ed., São Paulo, Atlas, 2001.

MACHADO, Marina M. **O brinquedo-sucata e a criança**: a importância do brincar, atividades e materiais. 4ª ed., São Paulo, SP: Loyola, 2001.

MILITÃO, Albigenor. **Jogos, Dinâmicas e Vivências Grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

MINAYO, M. C. S. (ORG.); DESLANDES, S. F.; NETO, O. C.; GOMES, R. **Pesquisa Social**: Teoria, método, e criatividade. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.

MONTANDON, Cléopâtre Sociologia da Infância: balanço dos trabalhos em Língua Inglesa. In: **Cadernos de Pesquisa**. São Paulo, nº 112, março, 2001. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/es/v26n91/a10v2691.pdf>>. Acesso em 20 mai. 2014.

OLIVEIRA, ZMR de (org.). **A criança e seu desenvolvimento**: perspectiva para se discutir a educação infantil. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, J. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PINTO, M.A.L. Computadores X Educadores. **Revista de Psicopedagogia**, v.18, n.47, 1999.

PLACCO, V. **Jogos lúdicos**. **Revista do professor**. v. 24. n. 70, 2002.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Editora Ática, 2001.

SANTOS, Marli Pires dos (org). **A criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

SAVIANI, D; CUNHA, LA; CARVALHO, MMC de. **500 anos de educação escolar**. São Paulo: ANPED/Autores Associados, 2000.

SILVA, CSB. **Curso de Pedagogia no Brasil**: história e identidade. São Paulo: Autores Associados, 1999.

SILVA, Célia M. O. Criança-professor -computador: possibilidades interativas na sala de aula.**Rev. Humanidades** [Online]. Jul/dez. 2006; v. 21 (nº 2): 12 p. Disponível em: <www.unifor.br/notitia/file/2586.pdf>. Acesso em: 30/04/2014.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

VALENTE. José Armando. (org). Diferentes Usos do Computador na Escola. **Em Aberto**, Brasília ano 12 Nº 57. jan/mar 1993. p. 3-16. Disponível em <<http://edu3051.pbworks.com/f/Infoedu-infantil-cap.pdf>>. Acesso em 30 mai. 2014.