

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ

ANA PAULA DA SILVA SANTOS

LUCÉLIA BRAZÃO MOREIRA

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

MACAPÁ

2009

ANA PAULA DA SILVA SANTOS
LUCÉLIA BRAZÃO MOREIRA

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Colegiado de Pedagogia, da
Fundação Universidade Federal do Amapá,
como requisito para obtenção do título de
Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ms. Ana Olga da Silva
Dias.

MACAPÁ
2009

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Central/UNIFAP-Macapá-AP
Elaborado por Aline Farias Bandeira Couto – CRB-2 0017/O

S2371 Santos, Ana Paula da Silva.
O lúdico como instrumento de ensino e aprendizagem na educação infantil [recurso eletrônico] /
Ana Paula da Silva Santos ; Lucélia Brazão Moreira - Macapá, 2009.
54 f.

Orientadora: Ana Olga da Silva Dias
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Amapá – UNIFAP,
Colegiado de Pedagogia. 2009.

Modo de acesso: World Wide Web.

Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

1. Educação Infantil. 2. Desenvolvimento infantil. 3. Brincadeiras. I. Moreira, Lucélia Brazão,
II. Universidade Federal do Amapá - UNIFAP. III. Título.

CDD 23. ed. – 372.21071

ANA PAULA DA SILVA SANTOS
LUCÉLIA BRAZÃO MOREIRA

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Colegiado de Pedagogia, da
Fundação Universidade Federal do Amapá,
como requisito para obtenção do título de
Licenciado em Pedagogia.

Data de aprovação:
01/04/ 2009

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ms. Ana Olga da Silva Dias
Orientadora (UNIFAP)

Profa. Ms. Ana Cláudia Peixoto de Cristo
Avaliadora (UNIFAP)

Profa. Esp. Kátia de Nazaré Santos Fonsêca
Avaliadora (UNIFAP)

Dedicamos este trabalho a todos aqueles que convivem com as crianças, com o objetivo de que venham a entender o significado das brincadeiras, para assim dar-lhes o direito de expressão e criação.

AGRADECIMENTOS

É com o coração cheio de alegria que agradecemos, em poucas linhas, a todos que contribuíram para a realização deste nosso objetivo tão desejado.

A Deus, a quem devemos tudo!

Aos nossos familiares e amigos, os quais nos incentivaram no decorrer de nosso curso.

À professora Mestre Ana Olga, pelo acompanhamento pontual e competente.

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

Drummond

RESUMO

O Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “O Lúdico como instrumento de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil” traz como problema central a dissociação da ludicidade no processo ensino-aprendizagem. No desenvolvimento do estudo objetivou-se analisar o aprendizado da criança através do lúdico, visando detectar possíveis conseqüências no processo da aprendizagem pela falta de sua utilização, enfatizando as contribuições dessa ferramenta pedagógica no processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Diante disso, para efetivação do estudo realizou-se uma pesquisa baseada em técnicas de observação da prática da sala de aula dos professores, na qual foram utilizadas conversas informais, fotografias e aplicação de questionários para os professores e pais dos alunos da Educação Infantil da escola pesquisada. O instrumento de coleta de dados constituiu-se de uma série ordenada de perguntas, abertas e fechadas, que foram respondidas por escrito e sem a presença dos pesquisadores. Foi realizada, também, pesquisa bibliográfica para apresentar aspectos teóricos que fazem referência à temática em questão, procurando explicitar as idéias centrais defendidas por autores de referência na área do assunto proposto nesse estudo. Mediante a coleta de dados lançou-se mão do método estatístico para efeitos de análises quantitativas das informações obtidas. Somou-se aos elementos da pesquisa de campo um conjunto de documentos pedagógicos (pesquisa documental), os quais foram disponibilizados pela Direção da escola em questão, o que fortaleceu o estudo desenvolvido. Conclusivamente a pesquisa revelou que, a maioria dos professores afirma trabalhar de forma lúdica com seus alunos, utilizando o lúdico como meio para alcançar uma aprendizagem significativa e prazerosa. Mas, na fase da observação da pesquisa verificou-se uma contradição por parte dos pais e professores pesquisados em relação ao desenvolvimento do trabalho pedagógico de forma lúdica, pois a maioria tem a “hora de ensinar e a hora de brincar”, que muitas vezes só é permitido na hora do parquinho, do intervalo e, ou na saída. Foi constatado ainda que há necessidade de maior relação entre teoria e prática por parte dos professores, pois na teoria todos têm perfeito discurso, mas dentro do desenvolvimento de suas práticas pedagógicas ainda permanece o professor tradicional, não conseguindo relacionar atividades lúdicas com os conteúdos propostos. É preciso, portanto, que pais e educadores dêem oportunidade a si mesmo e às crianças com as quais convivem, oportunidades de viver e aprender de uma forma mais prazerosa, alegre, divertida e participativa. Deixem aflorar em si e em cada uma delas este momento rico que é o lúdico, mas cada um a sua maneira e do seu jeito. Enfim, a criança, através do lúdico, recebe conhecimentos úteis e interessantes enquanto “desabrocha” para a vida. E é nesta dimensão que o lúdico deve ser considerado, não só como diversão, mas como uma importante ferramenta, indispensável à primeira etapa educacional, ferramenta essa que precisa ser resgatada, em sua plenitude, nos espaços escolares.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Desenvolvimento infantil. Jogos. Brincadeiras. Prática pedagógica.

ABSTRACT

The Work of Conclusion of entitled Course "Lúdico as instrument of Teaching and Learning in the Infantile Education" bring as central problem the dissociation of the ludicidade in the process teaching and learning. In the development of the study it was aimed at to analyze the child's learning through the lúdico, seeking to detect possible consequences in the process of the learning for the use lack. Emphasizing the lúdico and their contributions in the process teaching-learning and in the infantile development and as the educator it should be positioned and to work the respective subject. Before that, for efetivação of the study he/she took place a research based in techniques of observation of the practice of the teachers' classroom, in the which informal conversations, pictures and application of questionnaires were used for the teachers and the students' of the Infantile Education of the researched school parents, constituted by an orderly series of questions, open and closed, that you/they were answered in writing and without the researchers' presence and a bibliographical research to present theoretical aspects that you/they make reference the theme in subject, seeking explicitar the central ideas defended by each author regarding the subject proposed in that study. By the collection of data he/she rushed hand of the statistical method for effects of quantitative analyses of the obtained information. It was added to the elements of the field research a group of pedagogic documents (he/she researches documental), which they were made available by the Pedagogic Direction of the school in subject, what strengthened the developed study. Conclusivamente the research revealed that, most of the teachers affirms to work in way Lúdica with their students, using the lúdico as middle to reach a significant and pleased learning. But, in relation to the use of the ludicidade in the daily school, a contradiction was verified on the part of the parents and teachers researched in relation to developing his/her work of form lúdica, because most has the "hour of teaching and the hour of playing", that a lot of times it is only allowed in the hour of the park, of the interval and, or in the exit. We also verified that there is need of larger relationship between theory and practice on the part of the teachers, because we observed that in the theory all have perfect speech, but inside of the development of their pedagogic practices the traditional teacher stays still, not getting to relate activities lúdicas with the proposed contents. But it is necessary that parents and educators give opportunity to himself and the children with which live together, opportunities to live and to learn of a form more pleasant, cheerful, entertaining and participativa. Let to surface in itself and in each one of them this rich moment that it is the lúdico, but each one his/her way and of his/her way. Finally, the child, through the lúdico, receives useful and interesting knowledge while they "blossom" for the life. And it is in this dimension that we see the lúdico, not only as an amusement, but as an important tool, indispensable to the first education stage, tool that that needs be rescued, in his/her fullness, in the school spaces.

Word-key: Lúdico. Learning. Infantile development. Games. Games. Pedagogic practice.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	11
2 O LÚDICO COMO ALIADO INDISPENSÁVEL À PRÁTICA PEDAGÓGICA.	17
3 REPENSANDO A PRÁTICA DO EDUCADOR INFANTIL ATRAVÉS DO LÚDICO.....	21
3.1 Brinquedos e brincadeiras na construção do conhecimento.....	23
4 A PESQUISA DE CAMPO	29
4.1 Perfil da Escola.	29
4.2 Apresentação e análise dos resultados da pesquisa.	30
4.2.1 Revelando os resultados a partir do grupo de Professores	30
4.2.2 Revelando os resultados a partir do grupo de Pais	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
REFERÊNCIAS.....	42
APÊNDICE A – Proposta apresentada à escola pesquisada para revitalização das práticas lúdicas na Educação Infantil	43
APÊNDICE B – Questionário aplicado aos professores	50
APÊNDICE C – Questionário aplicado aos pais	52

INTRODUÇÃO

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama da educação nacional, com destaque para o campo da educação infantil, por ser o lúdico elemento essencial para o desenvolvimento da criança. Todavia, percebe-se um esquecimento das atividades lúdicas por parte de alguns educadores em sua práxis na Educação Infantil. Assim, é necessário que o professor tenha consciência que nas brincadeiras as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem das mais diversas formas, seja como produto de uma ação espontânea, fruto da própria imaginação, ou de forma direcionada.

Da premissa de que através de brincadeiras orientadas as crianças aprendem com muito mais prazer, o lúdico tornou-se tema da presente pesquisa, a qual foi guiada pelas seguintes questões-problema: Qual o papel dos brinquedos e brincadeiras na construção do conhecimento na Educação Infantil? Por que a brincadeira não é vista, muitas vezes, como algo sério? Por que muitas vezes o educador tem no seu fazer pedagógico a “hora de ensinar” e a “hora de brincar”? E ainda, por que não ensinar brincando? Tais questionamentos foram fundamentais para a definição dos objetivos do trabalho, quais sejam: analisar o aprendizado da criança através do lúdico, visando detectar possíveis conseqüências no processo de aprendizagem em função de sua não aplicação no contexto escolar, enquanto prática pedagógica sistematizada. Coloca-se, ainda, como proposições deste trabalho despertar o interesse no educador para a forma lúdica de ensinar, oferecendo-lhe através de técnicas pedagógicas, ferramentas para um processo de ensino qualificado, divertido e prazeroso.

Convém mencionar que para desenvolver o presente estudo foi necessário percorrer algumas etapas, que envolveram desde a revisão de literatura, passando por entrevistas e depoimentos dos sujeitos da pesquisa, o que possibilitou uma visão mais ampla sobre o lúdico, e também revelou vários aspectos educacionais subjacentes às práticas lúdicas da escola pesquisada.

Assim, o primeiro capítulo do trabalho, intitulado: “A importância do lúdico na aprendizagem: sua contribuição para o desenvolvimento da criança” faz uma abordagem do lúdico na aprendizagem, sua evolução, o espaço conquistado no

âmbito nacional da educação e a importância do brincar no desenvolvimento integral do ser humano. Enfatiza também o capítulo, o desenvolvimento de projetos curriculares, os quais garantem o caráter educativo na Educação Infantil, apontando metas de qualidades e diversidades que venham a contribuir com a socialização e o desenvolvimento global da criança que se encontra nesta etapa educacional.

O segundo capítulo intitulado: “O lúdico como aliado indispensável à prática pedagógica”, enfatiza o brincar enquanto atividade cotidiana da criança e como meio para uma aprendizagem significativa, e ainda destaca a necessidade de os professores utilizarem o lúdico para estimular a aprendizagem e o desenvolvimento da criança como um todo.

O terceiro capítulo discute “A prática do educador infantil através do lúdico”, mostrando que a ludicidade pode ajudar no ato de educar e de construir conhecimentos significativos para a vida; e defende a necessidade de se repensar a formação do educador infantil, priorizando o aspecto lúdico.

Por fim, o último capítulo trata da pesquisa realizada e dos resultados encontrados, momento em que se comprovou a necessidade e a importância de se trabalhar o lúdico no processo educativo, o que justifica a contribuição deixada pela equipe de pesquisa à escola investigada, ao apresentar o Projeto intitulado: “Escola lúdica: proposta possível”, no qual se dispõem caminhos para o resgate e valorização do que a criança mais gosta e sabe fazer, que é brincar, e assim abrir novas frentes para a aprendizagem significativa e prazerosa.

1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM E SUA CONTRIBUIÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Desde os tempos mais remotos os antigos já sabiam da importância do “brincar” no desenvolvimento integral do ser humano. O filósofo Aristóteles, quando classificou os vários aspectos do ser humano, dividiu-os em *Homo-Sapiens* (o que conhece e aprende), *Homo-Faber* (o que faz e produz) e o *Homo-Ludens* (o que brinca e ri). Em nenhum momento um dos aspectos sobrepujou o outro como mais importante ou mais significativo. Na sua imensa sabedoria os povos antigos sabiam que mente, corpo e alma são indissolúveis, embora tenham suas características próprias.

As diversidades culturais dentro dos grupos sociais apresentam-se com ideais diferentes de humanidade, o que nos permite ter uma visão da história humana, que num processo de transformação, o homem passa a ter uma visão do mundo e de si mesmo, onde o desenvolvimento cultural se superpõe aos processos de crescimento, maturação e desenvolvimento orgânico da criança, formando com ele um todo.

Sendo assim, o homem diante da sua própria sobrevivência, acabou fazendo parte dos projetos universalizantes de humanização.

Almeida (1990, p. 19) afirma que:

As atividades lúdicas constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primórdios de nossa civilização as atividades de dança, pesca, lutas eram tidas como sobrevivência, deixando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer cultural. As crianças, nos jogos participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. Os corpos e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse pequeno, mas era eminentemente coerente, pois o lúdico caracterizava a própria cultura que era a educação, onde representa cultura que era a educação, onde representava a sobrevivência.

A educação adotou o lúdico que até então havia sido proscrito e tolerado pela sociedade como um mal menor. Mas, foi ao longo dos séculos XVII e XVIII que se teve uma atitude moderna em relação aos jogos, fundamentalmente diferente do que ocorria até então. Agora, passa a existir um novo olhar sobre a forma de ensinar na educação infantil, pois de um lado tem-se uma preocupação com os jogos, um

fato desconhecido. De outro, há preocupação para preservar a moralidade e educá-la.

O conceito *homo-ludens* passa a ser valorizado, isto é, o ser humano que se diverte! O fato de jogar (brincar) passa a ser considerado como algo fundamental no processo de desenvolvimento humano. A verdadeira educação é aquela que cria no menor o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais como o saber, o explorar, o observar, o trabalhar, o jogar... A educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e do interesses dos alunos.

Por isso, percebe-se que ao longo da história humana a importância do lúdico no processo ensino – aprendizagem - ensino vem sendo um dos meios que levam à uma aprendizagem significativa e prazerosa. Assim, há neste âmbito um momento para contribuir com o desenvolvimento integral da criança e a construção de sua identidade através desta prática.

Portanto, a Educação Infantil busca, por uma ação integrada que incorpore as atividades educativas, os cuidados essenciais da criança e suas brincadeiras, visando o seu desenvolvimento global e harmônico, de acordo com suas necessidades físicas e psicológicas. É uma educação que parte das necessidades e interesses da mesma, estimulando suas potencialidades e o desenvolvimento de sua criatividade e na conquista de sua autonomia, na qual esses valores devem ser buscados desde os primeiros anos de vida, quando a criança está, completamente, aberta para si mesma, para os outros e para o mundo que a cerca. Afirma a Lei de Diretrizes e Bases de 1996 (LDB), em seu Capítulo 6: “a Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os 6 anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando ação da família e da comunidade”.

Ressaltamos também que, a escola tem a função de promover a aprendizagem e o desenvolvimento da criança e, para isso, precisa usar várias estratégias, nas quais, estimulará o menor em seu desenvolvimento, sendo que uma das fundamentais estratégias a ser utilizada pela instituição deveria ser o lúdico.

Por isso, para a sociedade a escola ocupa um lugar privilegiado onde o indivíduo pode desenvolver-se, ficando claro que todo o ato de ensino deve ser feito responsavelmente, não devendo ser algo descompromissado e solto, pelo contrário, sistematizado e intencional. Por natureza!

Por conseguinte, a escola estará cumprindo bem seu papel, a partir do momento em que começa daquilo que a criança já sabe (o conhecimento que traz de sua vida diária, suas idéias a respeito dos fatos, fenômenos e objetos, suas teorias acerca do mundo) e continua com a ampliação e o desafio da construção de novos conhecimentos.

Atualmente, são inúmeros os estudos e pesquisas realizadas a respeito da importância e compreensão do lúdico, sendo que, é através dele que a criança vai estabelecendo relações com o mundo e seus significados, ao mesmo tempo em que vive a possibilidade de modificá-lo. No entanto, percebe-se que na educação infantil há uma grande ausência do lúdico, uma vez que algumas escolas não dão muita importância a existência da cultura infantil, deixando passar despercebidas as etapas vivenciadas pela criança no seu papel de construtor de sua história.

Nesse contexto, observamos que a urbanização e a industrialização têm contribuído para a agitação da vida moderna, que vem interferindo de maneira drástica no brincar da criança. Os adultos já não têm tempo para as crianças, os quintais vão sendo substituídos por áreas acimentadas, os brinquedos artesanais estão sendo substituídos pelos industrializados, porque hoje, vivemos novos tempos, a marca da industrialização, belíssimos na forma, iguais entre si e impostos à criança pelos meios de comunicação de massa. Tempos de globalização, quebra na singularidade do sujeito. Assim, a subjetivação da criança se faz em um outro cenário, as brincadeiras de “fundo de quintal” foram substituídas e reduzidas a um quarto, e a uma tela de televisão ou computador. A relação da criança não é mais com outra criança, mas com a imagem virtual. Com isso, as emoções se perdem nesses circuitos eletrônicos e o menor passa a ter como melhor companhia a máquina e as imagens virtuais. Enfim, elas estão perdendo essas brincadeiras, com o avanço tecnológico, importantes para o seu desenvolvimento social, cognitivo e afetivo.

Como se pode ver, o ato de brincar, tão necessário à formação da criança, tem se alterado nas últimas décadas. O avanço tecnológico provocou modificações nos hábitos da sociedade, incluindo as formas de lazer. As crianças deixaram as brincadeiras de rua, passando a viver em espaços confinados, dos apartamentos ou em *Shopping Center*. Podemos também destacar o impacto causado pela televisão no mundo infantil, apesar de ser ela, um dos mais antigos meios de comunicação, pois através de seu fascínio magnético invadiu, indiscriminadamente, todos os lares,

transformando-se em um elemento que, pela onipresença, ocupa as horas livres das crianças, impedindo-as de se dedicarem às atividades participativas tais como: as brincadeiras de rua, onde elas exercitavam naturalmente, todo o corpo e suas imaginações.

Sobre isso, Kishimoto (1994, p. 27) afirma que:

A industrialização e a urbanização alteram o panorama das cidades, eliminando os grandes espaços públicos apropriados à expressão lúdica e levando ao esquecimento grande parte das brincadeiras infantis.

Com o desaparecimento do espaço público de lazer, as brincadeiras infantis tradicionais também foram desaparecendo. Parece que não sentimos muita falta delas, pois até esquecemos da riqueza de uma atividade em grupo, a importância da brincadeira pela brincadeira... Não visando nada, além do prazer compartilhado. Alguns pais colocam os filhos em escolinhas de futebol ou estimulam, precocemente, o lado “fashion” da filha, visando à futura profissionalização, todavia não é bem este o caso, pois traz uma carga de obrigatoriedade de acertos e sucesso. Ressaltamos que, impedir a criança de brincar, tanto nega sua cultura, como nega sua infância, pois nada acontece no desenvolvimento dela que não passe pelo ato de brincar. Pois, “O mundo real, com os seus valores e descabros só são assimilados pela criança através do lúdico inerente à brincadeira e o jogo” (Gildete Carvalho).

Na sala de aula a ludicidade tem, entre outras características, o fato de apresentar-se como algo sério, não permitindo espaço para o divertimento. O rigor e a disciplina são mantidos em nome dos padrões institucionais, o que torna o ambiente infantil artificial, longe dos gostos das crianças. O brincar se resume em ouvir histórias ou cantar algumas músicas. À hora do recreio e a hora da saída se tornam os únicos momentos em que as crianças desnudam da responsabilidade da escola para permitir-se brincar e ser criança.

Diante disto, a escola precisa se dar conta que através do lúdico as crianças têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do Ser Humano, não só como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade, inclusive na realidade social.

Sobre esse aspecto, Kishimoto (1994, p.110) enfatiza que:

Brincando [...] às crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer as regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade.

Por isso, a questão se expressa sobre o fato das escolas afastarem o lúdico da vivência dos alunos em sala de aula ao invés de aproveitarem como um instrumento facilitador da aprendizagem, o que demonstra uma postura que nega a cultura infantil.

Não devemos negar que a escola tenha também o seu lado sério; o problema é a forma pela qual ela interage com as crianças. O fato de apresentar-se “séria” não quer dizer que ela deva ser rigorosa e castradora, mas que consiga penetrar no mundo infantil para então desempenhar a sua real função de formadora afetivo-intelectual. Para tanto, é necessário que a mesma busque valorizar a serenidade no almejo do conhecimento, mas resgatando o lúdico. E o prazer do estudo sem, contudo reduzir a aprendizagem.

Há um consenso de que novos desafios se apresentam à escola tradicional, uma vez que a sociedade alterou-se agora, globalização e tecnologia são termos presentes. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) propõem o rompimento dos limites estanques das disciplinas, porque o conhecimento não é passível desse enquadramento, como deixava supor em outros momentos. Temas Transversais, Pluralidade Cultural, Interdisciplinaridade, diferentes códigos e linguagens são aspectos que vêm atualizar uma prática já em transformação, apontando para um ensino mais global. E nesse sentido, os jogos poderiam ser uma fonte a ser apropriada pela escola.

Enfim, para sair do individualismo, tão comum nos dias atuais, precisamos conviver com outras pessoas e compartilhar experiências. É no contato com os outros que as personalidades se desenvolvem na ação e na reação que as provocam. As brincadeiras tradicionais poderiam ser resgatadas e os novos jogos incorporados, constituindo-se a escola em um espaço de interação cultural, onde o moderno e o velho integrassem um novo diálogo.

Na sociedade de mudanças aceleradas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudanças. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe

surgirem. Trata-se do exercício de habilidades necessárias ao domínio e ao bom uso da inteligência emocional. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la às demais produções culturais ou simbólicas, conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática. Brincando, a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus “amiguinhos”. O jogo cria ordem e é ordem.

Conforme afirma Vigotsky (1994, p.118):

A criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente do seu propósito.

Finalmente, surgem regras que irão possibilitar a divisão de trabalho e jogo na idade escolar. Sendo que o ato de brincar é indispensável na educação infantil, pois são os sustentáculos da convivência das regras e dos limites que a criança nessa fase necessita para o seu desenvolvimento a nível integral, já que a mesma irá experimentar outras vivências em sua vida social.

2 O LÚDICO COMO ALIADO INDISPENSÁVEL À PRÁTICA PEDAGÓGICA

A criança ao desenvolver-se vai aprendendo e descobrindo novos conhecimentos, os quais são adquiridos através da convivência com seus semelhantes e do próprio meio onde vive o que permite a sobrevivência e interação com a sociedade, tornando-se um ser participativo, crítico e político. E este ato de formação dá-se o nome de Educação, sendo esta uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam do ensino saber.

Sabemos que educar é um ato histórico, cultural, social e político que visa a busca, a troca, a interação e a apropriação do saber acumulado, historicamente, pela sociedade.

Porém, cabe a nós educadores o compromisso de garantir a educação dessas crianças dentro do contexto social, lembrando que esta é parte integrante do processo ensino-aprendizagem dentro das escolas, ou seja, é o alvo de conhecimento que se quer atingir com maior êxito.

Percebemos que com o passar do tempo o método tradicional de ensino foi cedendo espaço dentro das escolas, a partir do crescimento da educação e do surgimento de novas formas de ensinar e aprender, através do “livre pensar”, e isso dá-se o nome de Educação Lúdica. E através dela que se desenvolvem atividades onde a criança, assimila valores, adquire comportamento, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras.

O lúdico tem sido comprovadamente, um aliado indispensável por educadores, psicólogos, sociólogos... Em suas constantes buscas para compreender o ser humano em todas as suas esferas existenciais e especialmente, compreender o mundo infantil, justamente por ser ele algo espontâneo e de muita autenticidade em seus efeitos.

No mundo lúdico, a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativo. Assim, sabendo que ela não é mera receptora de informações. Logo, devemos conhecê-las, estar a parte de suas necessidades e interesses, para a partir daí ajudá-la em seu desenvolvimento mas em conjunto com todos os aspectos de sua vida. Infelizmente, os investimentos em atividades lúdicas estão sendo pouco explorados, em especial

na educação infantil que é a base de preparação para a vida futura de qualquer estudante.

A educação lúdica é inerente na criança, no adolescente e no adulto, o que nos deixa transparecer claramente o prazer e o entusiasmo por atividades que lhes propiciem satisfação perante suas necessidades e anseios na busca de conhecimentos. Compreendermos a ludicidade dentro do processo educativo, volta-nos a essência desta como instrumento libertador do método tradicional, que busca mudanças ao ensinar de maneira prazerosa e significativa às crianças. Almeida (1990, p. 54) afirma que: “Ninguém é mais livre neste mundo do que aquele que consegue viver a alegria na liberdade, a liberdade na alegria e a liberdade e a alegria no viver”.

Surgiram diversas críticas no ensinar ludicamente, pois muitos professores que utilizam o método tradicional consideram-o como “passatempo”, onde a criança apenas brinca sem nenhum valor educativo, logo dissociando-o da educação trabalhada por este, sendo esta passiva, submissa e alienante, tolhendo a ação ativa, indagadora, reflexiva, socializadora, e criativa que vislumbra a educação lúdica. Kishimoto (1994, p.54) afirma que: O jogo está presente na escola, quer o professor permita, quer não.

No entanto percebemos que a educação lúdica vem ganhando novos significados dentro do contexto educacional, através de várias atividades que não se restringem apenas aos jovens à exemplo. Elas proporcionam o enriquecimento da criança, detectando suas necessidades orgânicas e intelectuais de acordo com sua faixa etária, como também o interesse e a satisfação no aprender de forma descontraída, proporcionando a auto expressão e socialização dentro das atividades que a envolverá.

Partindo do pressuposto de que a educação lúdica proporciona a realização de atividades de auto expressão e socialização entre as crianças, o educador vai compreender sua estrutura mental e encaminhá-la de maneira correta, pois o objetivo do ensinar está em uma aprendizagem eficiente, onde quem vai mostrar quem realmente aprendeu é a própria criança e não o professor que lhe ensinou.

As atividades lúdicas possuem valor educacional intrínseco, além do educacional que lhe é inerente. O lúdico tem sido agora utilizado como recurso pedagógico, então, várias são as razões que levam os educadores a recorrerem a ele no processo ensino-aprendizagem.

Sabe-se que ser humano apresenta uma tendência lúdica, correspondente a um impulso natural da criança para satisfazer uma necessidade interior. O ato da ludicidade está caracterizado por dois elementos: o prazer e reforço espontâneo. O jogo é prazer, pois sua principal característica é a capacidade de absorver o participante de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, o qual fluirá um forte teor de motivação capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

Devido a situação de prazer, na qual, a atividade lúdica se desenvolve, torna-se portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para conseguir seu objetivo. O entretenimento é uma atividade excitante, também, um esforço voluntário. Esses dois elementos coexistem em situações de ludicidade: “O prazer conduzindo ao esforço espontâneo, é o esforço intensificando o prazer” (SCHIMDT, 1996).

Desta forma as atividades lúdicas são libertadoras de espontaneidade, pois impele à ação e mobilizam os esquemas mentais, pois são exercícios físicos e mentais que, quando praticados, ocasionam e ativam as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. O lúdico é por si mesmo uma ordenação do tempo, do espaço e dos movimentos e expresso principalmente através das regras.

Em decorrência disso o lúdico integra várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. É como atividade física e mental que ele mobiliza as funções e operações citadas, acionando as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional atinge a esfera afetiva, sendo nesse momento (semelhante à atividade artística), como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. A criança que brinca e joga é, também, a criança que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Em sua ludicidade a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Com isso a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade, assim favorecendo um melhor ensino-aprendizagem.

Diante disso, trabalhar os conhecimentos de forma prazerosa para a criança dentro de uma prática rica em expressão e comunicação, garantindo o lugar do lúdico, possibilitando com que ela sinta prazer no processo de aprendizagem, abrir espaço à criatividade a partir de sua capacidade de descobrir, na alegria de construir

experiências e conceitos e de elaborar hipóteses, acerca do mundo que a rodeia, é uma tarefa fundamental do educador na educação infantil.

O período escolar inicial da criança é importante para se obter bons alicerces para a futura aprendizagem. Sabemos que ela constrói o seu mundo através do brinquedo abrindo um espaço de decifrações de enigmas, de investigações e construção do conhecimento de mundo, das pessoas e de si mesma.

O professor de educação infantil deverá utilizar atividades lúdicas usando manipulação de materiais concretos, pois elas influenciam na construção do conhecimento infantil. Na idade de zero à seis anos a criança precisa vivenciar situações que lhes possibilite o aprendizado e desenvolvimento de forma alegre, prazerosa e com liberdade de ação. É através de brincadeiras que ela aprende a conhecer a si mesma, seu próprio corpo e a descobrir-se para a vida das pessoas que a cercam, das relações estabelecidas entre si e dos papéis que elas assumem.

Por isso, o brinquedo faz parte da vida da criança! Ele simboliza a relação pensamento ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. Brincar é uma tendência inserida na criança. É uma força da natureza, levando a infância ao desenvolvimento físico, ao crescimento mental, à adaptação social. Brincando, desenvolve-se as qualidades de observação, coragem, iniciativa, sociabilidade, disciplina, capacidade criativa, gentileza e enriquece os valores intelectuais e morais. E o interessante é que a criança se sente livre, não se preocupa com o controle do professor, possibilitando conhecê-la melhor.

Através do lúdico, a criança revive suas alegrias, seus medos, seus conflitos, resolvendo-os a sua maneira e transformando sua realidade naquilo que quer, internalizando regras de condutas, desenvolvendo valores que orientarão seu comportamento.

3 REPENSANDO A PRÁTICA DO EDUCADOR INFANTIL ATRAVÉS DO LÚDICO

A educação como todo contexto social, está passando por profundas transformações. Discute-se, hoje, sobre uma nova maneira de educar, de transmitir conhecimentos úteis para a vida do aluno e ao mesmo tempo de, formar o educando dentro dos princípios e dos valores de nossa sociedade. E frente a esse objetivo, que surge a questão: Qual a realidade a ser transmitida aos nossos alunos?

Um dos mais sérios problemas que nós, docentes, cometemos é de nos deixarmos invadir, excessivamente, pelas exigências externas do nosso trabalho, isto é, do cumprimento de normas de diferentes tipos e sem viver, intensamente, o papel de educadores das crianças que a sociedade nos confia a cada ano. Assim quantas vezes conversamos entre nós sobre os programas educacionais que não chegam a serem contemplados, sobre as evidências apresentadas pelas crianças, cujo rendimento nos insatisfaz ou nos preocupa? Por outro lado, quantas vezes conversamos sobre qual é o nosso papel juntos às crianças a fim de ajudá-las a progredir como pessoas e a crescer até sua cidadania? E, no entanto, deveria ser esta nossa maior preocupação, pois o fundamental em nosso trabalho é o sentido de nossa atuação em sala de aula.

Em um mundo em constante mutação, o educador deve estar atento para que seus educandos “aprendam a aprender” e, para que nisso ocorra, a experiência da descoberta junto ao lúdico é fundamental para o aluno, facilitando todo o processo ensino - aprendizagem. E desta forma, que nós educadores precisamos de uma formação mais abrangente, em conhecimentos que vivenciem experiências lúdicas e que atuem como estímulos para desabrocharem as habilidades, naturalmente, para explorar a si e o próprio ambiente. Sobre isso concordamos com o que diz Almeida (1990, p. 37): “O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantida se o educador estiver preparado para realizá-la”.

Quando repensamos sobre a questão da formação do educador infantil percebemos o quanto é importante priorizar, entre outros aspectos, lúdico nesta formação. Fazendo uma analogia histórica sobre a visão que a sociedade possui não só a respeito da infância, mas aos jogos e brincadeiras, podemos, então

perceber que tal prisma foi se modificado de acordo com as transformações anuais ocorridas na sociedade.

Assim, à medida que vivenciam novas experiências, os menores desenvolvem suas fantasias, prazeres e alegrias. Com certeza, seu cotidiano pedagógico será mais rico, pois irão fluir novos projetos e novas criações, como tal o educador poderá soltar sua imaginação e estimular a capacidade da criança de ser mais espontânea. Ter mais iniciativa, enfrentar desafios, modificar regras, ser mais confiante, enfim... poderiam sentir o prazer do Lúdico através de práticas corporais como: danças, jogos, brincadeiras...

As crianças, agora, poderiam compreender o objetivo do brincar e da aula percebendo como ele se manifesta nas diversas faixas etárias, a partir das contribuições teóricas do ponto de vista conceitual, histórico – cultural e educativo, e como recurso de construção da identidade de cada ser humano, de autoconhecimento e como elemento potencializador do trabalhador educativo.

Por isso, seria interessante trabalhar com as crianças, ora com atividades em que cada um brincasse livremente, ora, em nenhum momento exato ao determinar padrões comportamentais ou julgá-las sobre o seu desempenho.

Bomtempo (1987, p.20) afirma que:

O professor deve intervir de forma adequada, sem tolher a criatividade da criança. Respeitando o jogo da criança o educador poderá desenvolver novas habilidades no repertório da educação infantil.

Segundo estudos e pesquisas realizadas na área infantil, a criança é uma criatura que apresenta características e especificidades próprias, e que ela encontra nas atividades lúdicas uma forma de mostrar sua criatividade, sua emoção, seu descontentamento, sua maneira de pensar e de agir. Para isso se faz necessário um educador qualificado e comprometido com sua práxis o qual junto à criança possa concluir novos conhecimentos.

Por tudo isso, precisa - se analisar nossas vivências lúdicas e elaborar memoriais descritivos sobre elas, deixando emergir nossas emoções e representações, oportunizar momentos de descontração, falar de nós mesmos, de como nos sentimos realizando esta ou aquela atividade, facilidades e dificuldades encontradas, sensações de prazer e desprazer. É importante sabermos que, quando voltamos a brincar não voltamos a ser criança, mas vivenciamos instantes de prazer

que teriam nossa seriedade, os quais nos fazem mais espontâneos, alegres ou tristes.

Enfim, espera-se contribuir na conquista de uma educação infantil capaz de cumprir seu papel social, político e pedagógico, e que o Lúdico se faça presente entre os educadores e educando, e que o mundo possa ser compreendido através dos jogos e brincadeiras direcionadas.

3.1 Brinquedos e brincadeiras na construção do conhecimento

A complexidade crescente da vida na sociedade atual veio trazer profundas modificações no que se refere às responsabilidades da escola ao elementar na educação da criança. E durante muito tempo julgou-se que ela aprenda por ações repetidas, de fora para dentro, só cabendo ao professor transmitir sua experiência ao aluno. Todavia, sabe-se, hoje, que aprender é um ato complexo pelo qual o educando procura adapta-se ao meio, mas buscando respostas para as situações adversas. Ele se desenvolve, em diferentes áreas de aprendizagem, integrando sua personalidade, ao mesmo tempo em que se ajusta socialmente.

O processo educativo constitui-se da aprendizagem sucessiva do indivíduo, sendo tanto mais completo quando mais ricas experiências por esta vividas, pois a educação deve ser humanista, uma integração da aprendizagem cognitiva com a experiência empírica.

O processo da aprendizagem escolar deve ser uma situação geradora do crescimento pessoal onde estão engajados tanto alunos como os educadores, onde o significado desta relação é vital para ambos. Sabemos que o ser humano aprende através dos sentidos. Então é através deles e da capacidade de ver, sentir, ouvir, cheirar... Que o indivíduo realiza sua interação com o meio. Sendo assim, este processo educativo deve dar uma ênfase primordial ao desenvolvimento da sensibilidade perceptual.

As escolas poucos têm feito para educar esses sentidos que são nossa única via de aprendizagem. As disciplinas são estantes, sem relação umas com as outras, e mesmo dentro da própria disciplina, o conteúdo é fragmento, assim

impedindo com que o aluno desenvolva sua capacidade criadora e sua análise crítica.

A criança é um ser humano em desenvolvimento, ou seja, ela sofre mudanças anatomofisiológicas e psicológicas que se processam, continuamente, em estruturas cada vez mais complexas, produzindo um todo unificado e dinâmico. O desenvolvimento é um processo que se baseia em uma seqüência de fatos biológicos e sociais, estreitamente inter-relacionados.

Ao ser iniciada a escolarização, a criança enfrenta uma situação inédita que lhe provoca sempre um desequilíbrio ou uma insegurança para atuar. Podemos auxiliar a superação na medida em que orientamos inicialmente sobre o ambiente informando, simultaneamente, sobre as pessoas e suas funções apresentadas. Espera-se que a partir do conhecimento sobre o recinto escolar, a criança tenha melhores condições de se adaptar atuando de forma segura, obtendo satisfação de suas necessidades.

Justifica - se do mesmo modo, o trabalho ou às experiências que se desenvolvem com as crianças no sentido de informá-las sobre sua família, os papéis desempenhados pelos seus elementos gestores, assim sobre outros serviços úteis, dos quais dependem as instituições escola e família. É nesse contexto que se apresenta a importância do brinquedo na educação infantil, considerando-se que ele estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona também a aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual das crianças. É uma arte, um dom natural que quando bem cultivado, irá contribuir no futuro para a eficiência e o equilíbrio do adulto, por isso o brinquedo proporciona o aprender. E para ser melhor aproveitado é conveniente que proporcione atividades dinâmicas e desafiadoras, que exijam participação ativa da criança.

Kishimoto (2001, p.36) afirma que:

O jogo contempla várias formas de representação da inteligência, contribuindo para a aprendizagem, enquanto que o brinquedo desempenha um papel de grande relevância [...], quando permite a ação intencional (afetividade), a construção da representação mental (cognitiva), a manifestação de objetos, o desenvolvimento de ações sensório – motoras (física) e as trocas nas ações sociais.

O desempenho psicomotor da criança enquanto brinca, alcança níveis que só mesmo a motivação natural (própria), consegue desenvolver. O brinquedo é o trabalho das crianças e como já mencionamos, este artefato exercita capacidades indispensáveis a qualquer adulto, profissionalmente, bem sucedidos. A criança que brinca, acostuma - se a ter seu tempo livre criativamente utilizado. Este hábito se for bem cultivado, além de trazer satisfação, irá se transformando com o passar do tempo, em atitude de predisposição para o trabalho à exemplo. O importante é que seja preservada a gratuidade e o prazer, o gosto de fazer as coisas por ela mesma e não somente pelos resultados que possam ser alcançados. Permanecendo o prazer e o hábito de ocupar-se, criativamente, a escolha profissional certamente será mais fácil assim o trabalho e o lazer ficarão tão próximos que a única alternativa que os distinguirá será a obrigatoriedade.

Quando a educação pela inteligência for uma realidade, não haverá mais razão para se conceituar opostamente lazer - trabalho, pois sendo o prazer e a criatividade preservada e, a ludicidade estará igualmente presente.

É natural que a criança sinta interesse em desenvolver-se, e por isso mesmo é de extrema importância que a mesma desperte o interesse para os objetivos e situações existentes na escola onde o brinquedo é fundamental para que sejam alcançados dois aspectos: a atuação e a concentração.

A importância do brinquedo decorre de sua capacidade de instigar a imaginação infantil. E através dele que a pedagogia se justapõe ao lúdico e o brinquedo passa a ser visto também como algo sério, conseqüentemente. E não apenas um instrumento que as crianças utilizam para se divertir e ocupar seu tempo, mas é objeto capaz de educá-las e torná-las felizes, ao mesmo tempo.

Com o brinquedo educativo “acaba-se a brincadeira”, uma vez que fica abolida a inutilidade, que muitos enxergam nas atividades lúdicas infantis.

Vigotsky (1991, p. 42) coloca que:

Uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza, objetos substituto aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem o brinquedo simbólico, o pensamento está separado dos objetivos e a ação surge das idéias e não das coisas.

Jogar é exportar o mundo, medir-se com ele, reunir as suas forças para resolver uma dificuldade. Para vencer um obstáculo, o jogador deve experimentar a sua potência, avaliar a realidade e confrontar – se com ela. A criança se constrói e experimenta através da exploração do mundo, existindo ao mesmo tempo exploração de si mesmo. O brinquedo tem a função de descarregar a tendência anti-social que é natural nas crianças, mas que se mostram incompatíveis com o estágio atual da nossa civilização. O brinquedo tem, portanto, uma função catártica, isto é, purificadora!

Por isso, através da observação do desempenho das crianças com seus brinquedos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo delas. Dentro da atmosfera lúdica, manifestam suas potencialidades e ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo através dos brinquedos, elementos nutrientes para o seu desenvolvimento.

Aproveitar esses momentos utilizando palavras para verificar se estamos falando claramente e procurar por observações, perguntas ou ações. Não colocar informações novas em excesso para que as crianças possam aprender o que ouvem, mas sem infantilizá-las. O adulto que interage pode despertar a atenção e a compreensão da criança, enriquecendo seu brincar. Mas, é imprescindível que antes de tudo, se observe como ela está brincando para respeitá-la, respeitando suas iniciativas, suas preferências, seu ritmo de ação e suas regras de jogo.

Quando mais cedo colocamos a crianças em situações, rigidamente, estruturadas e de ter um desempenho que lhe assegure uma boa colocação dentro da escola de valores situados entre o êxito e o fracasso.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, precisa ser mais considerada, o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, pois é o local para a expressão mais genuína do ser, e o momento do exercício, da relação afetiva como mundo, com as pessoas e com os objetos.

O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva sua criatividade, mas ao mesmo tempo, possibilita exercício de concentração, de atenção e de engajamento. Distrai, porque oferece uma saída para a tensão provocada pela pressão do contexto do adulto.

Sobre isso Santos nos diz que: “Brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver.” (1997, p. 31).

Pode-se aumentar, gradativamente, a capacidade da criança para permanecer em uma mesma atividade, fornecendo-se inicialmente, brinquedos que exijam menos tempo para que as atividades sejam realizadas e, à medida que a ela consegue executá-las, então oferecer jogos que solicitem maior tempo de utilização.

Como consequência da realização de uma atividade agradável e que provocou concentração, a criança fica mais calma e satisfeita.

Ao ver o brinquedo, a criança é tocada pela sua proposta, reconhece suas atividades, experimenta e reinventa, analisa, compara e cria. Sua imaginação se desenvolve e suas habilidades também. Enriquecendo seu mundo interior, tem mais o que comunicar e pode, cada vez mais, participar do mundo que a cerca.

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil, ele suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. O brinquedo é influenciado pela idade, sexo e presença de companheiro, além dos aspectos ligados à novidade, surpresa, complexidade e variabilidade. A criança pode brincar só, brincar perto de companheiros, brincar com os companheiros alcançando ou não um grau elevado de cooperação para atingir um objetivo comum. Uma bola, por exemplo, sugere um pouco de exercício, um ursinho de pelúcia pode ser um bom companheiro, enfim, os brinquedos servem de intermediários para que a criança consiga integrar-se melhor ao ambiente em que vive.

Nesse contexto, as crianças trabalham com materiais não somente para alcançar um objetivo, mas pelo prazer de experimentá-lo e lidar com eles. Através da experimentação, ela aprende a controlar seus movimentos e a estabelecer ordem no seu mundo. E quando tem acesso ao farto material, mas satisfaz suas necessidades de desenvolvimento e sente-se atraída pelas possibilidades que eles representam.

As relações cognitivas e afetivas propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco, construindo a sociabilidade infantil, especialmente nos jogos grupais, a interação acontece de maneira fácil, pois é estimulada pela necessidade que os elementos do grupo têm de alcançar determinadas metas. E para extrair resultados mais ricos dessa interação é necessário mudar sempre os componentes dentro de cada grupo.

As maneiras como as crianças tratam os brinquedos estão relacionadas com a forma como os recebe. Talvez por razões subjetivas do adulto que, muitas vezes, compra o brinquedo que gostaria de ter tido ou que lhe dá “status”, que vai comprar

afeto ou servir como recurso para se livrar da criança por um longo espaço de tempo. Por isso, a forma de introduzir o brinquedo é importante. Em certas situações pode apenas ser colocado como o ambiente que a criança vai explorar, outras vezes precisa ser apresentando a ela, e mostradas as possibilidades de exploração que oferece. De qualquer maneira, é indispensável que a criança seja atraída por ele.

O menor deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que essa exploração não seja a que esperávamos. Por isso, é preciso cuidado para que a intervenção da criança não atrapalhe a simbolização que estava fazendo. Para preservar o caráter lúdico, o adulto deve limitar-se a seguir, a estimular, a explicar, bem como, sem impor determinada forma de agir. É preciso que a criança aprenda a utilizar o jogo descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação.

Vigotsky (1994, p. 124) cita que:

Pode – se ainda ir além, e propor que não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não se um jogo com regras formais estabelecidas a priori.

Por ser importante, a atividade lúdica propicia a imaginação, a criatividade, e possibilita a descoberta. Portanto o ambiente escolar deve proporcionar as situações adequadas, nas quais as crianças possam exercer seu desenvolvimento afetivo-emocional.

A educação infantil deverá propiciar atividade diferente, de modo que todas as crianças possam encontrar cada qual sua própria forma de sucesso. O professor deve exercer o papel de árbitro justo, para que as crianças aprendam a fazer “jogo limpo” nas disputas.

Na concepção dos brinquedos educativos estão presentes dois tipos de orientação. Uma delas refere-se ao fato de a criança possuir consciência latente, mas adormecida, cabendo ao brinquedo educativo a função de despertá-la. E outra supõe a criança como alguém que ignora a si mesma, porque não tem condições de compreender sozinha. A função do brinquedo educativo seria, portanto, levar a criança a adquirir uma consciência verdadeira de si mesma.

4 A PESQUISA DE CAMPO

4.1 Perfil da escola

A Pesquisa de campo foi realizada em uma Escola de Educação Infantil e Ensino Fundamental, que atende uma clientela diversificada, funcionando nos turnos matutino e vespertino.

As dependências administrativas e pedagógicas são compostas de: 8 salas de aula mas divididas em 4 blocos, (com bebedouros), 2 salas com banheiros internos, adaptado a faixa etária das crianças e as outras com banheiros externos. Todas as salas possuem ventiladores, armários para guardar materiais e mobiliário adequado à faixa etária dos alunos, 1 sala climatizada para os professores, (contendo armários individuais e mesa de reuniões), 1 cozinha com dispensa, 1 sala para a coordenação e secretaria, 1 banheiro para uso dos professores, 1 consultório odontológico e 2 parques, sendo um com brinquedos de madeira e o outro com casinhas de alvenaria.

O quadro docente conta com 32 professores, sendo: 2 de Artes, 2 de Educação Física e 1 de Língua Inglesa, além de 8 estagiários que apóiam o desenvolvimento das aulas. O quadro técnico possui 4 profissionais que desenvolvem o trabalho de coordenador, supervisor, orientador e diretor pedagógico, 2 porteiros, 2 auxiliares de copa e cozinha e 3 auxiliares de serviços gerais e manutenção.

Os recursos materiais, como carteiras, armários e móveis das dependências administrativas, são suficientes e se encontram em perfeito estado de conservação. As carteiras, computadores, impressora, aparelho de fax, vídeos cassete, DVDs, televisões, retro- projetores, gravadores, microfones, caixa acústica, máquina fotográfica, estão em perfeita condição de uso.

O material didático ofertados pela escola é suficiente, pois atende às necessidades dos alunos, onde são bem utilizados e apresentam ser de boa qualidade. A escola é regida por um Projeto Político-Pedagógico calçado em método pedagógico Construtivista. O Planejamento das atividades desenvolvidas acontece através de reuniões pedagógicas com o corpo docente, técnico e administrativo

onde são elaborados projetos interdisciplinares, nos quais a direção se mostra integrada realizando atividades pertinentes a uma educação de qualidade.

Durante o ano letivo a escola desenvolve atividades educacionais como: Jornal Mural, Folcloreando, Projeto Horta, Feira de Frutas, Feira Cultural, Jogos Infantis, Projeto Reciclarte, Exposição dos Trabalhos de Educação Infantil e Ensino Fundamental, e atividades relacionadas às aulas de Inglês, Artes e Música. Os temas transversais são trabalhados dentro das salas de aula através de projetos e de atividades que são desenvolvidas de acordo com as necessidades dos alunos.

Em relação ao aperfeiçoamento profissional dos professores, todos possuem formação acadêmica, e realizam, periodicamente, treinamentos em cursos através da Formação Continuada realizada pela Instituição. A metodologia adotada por eles favorece a aprendizagem dos alunos, pois é feita através de pesquisas, apresentação de trabalhos e atividades diversificadas e a sondagem da aprendizagem dos discentes é feita através da Avaliação no Processo, com observação sistemática diária, os conteúdos trabalhados estão sempre relacionados ao contexto real e cultural dos alunos onde são estimulados a expressar suas idéias e suas opiniões.

A pesquisa realizada baseou-se na aplicação de questionários com perguntas objetivas e subjetivas para pais e professores e análise quantitativa e qualitativa dos dados coletados. Buscando através destes, perceber como esta se dando o trabalho com o lúdico no processo ensino-aprendizagem.

4.2 Apresentação e análise dos resultados da pesquisa

4.2.1 Revelando os resultados a partir do grupo de Professores

De modo geral, constatou-se que a maioria dos professores afirma trabalhar de forma Lúdica com seus alunos, utilizando o lúdico como meio para alcançar uma aprendizagem significativa e prazerosa. Pois, para os educadores, usar o cotidiano da criança, mais precisamente o brincar, é estimular a busca pelo conhecimento.

Garcia e Marques *apud* Cória-Sabini e Lucena (2005, p.27) afirmam que:

A infância é a idade das brincadeiras. Por meio delas, as crianças satisfazem grande parte de seus desejos e interesses particulares. “O aprendizado da brincadeira, pela criança, propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho.

Assim, os gráficos 1, 2 e 3 abaixo revelam a freqüência das atividades lúdicas na rotina pedagógica e em que momento o lúdico aparece no dia a dia escolar. Através da rodinha, do teatrinho, da releitura de histórias, dramatização, das musiquinhas, jogos e brincadeiras educativas, que deveriam ser constantes no processo educativo, e que deverá proporcionar uma sensação de prazer, o que fortalecerá e dará sentido especial ao processo de ensino-aprendizagem-ensino.

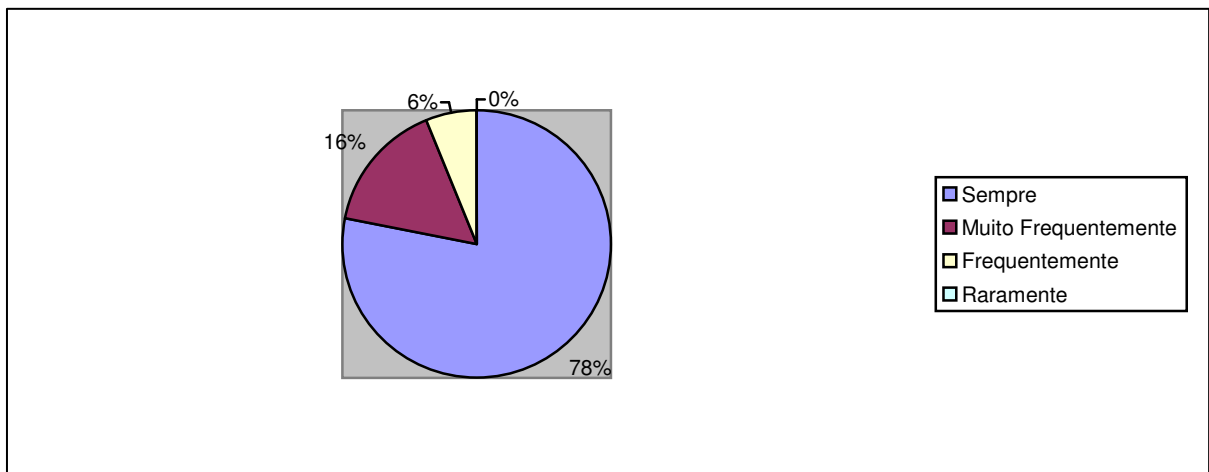


Gráfico 1: Presença do lúdico na rotina pedagógica dos professores.
Fonte: Professores.

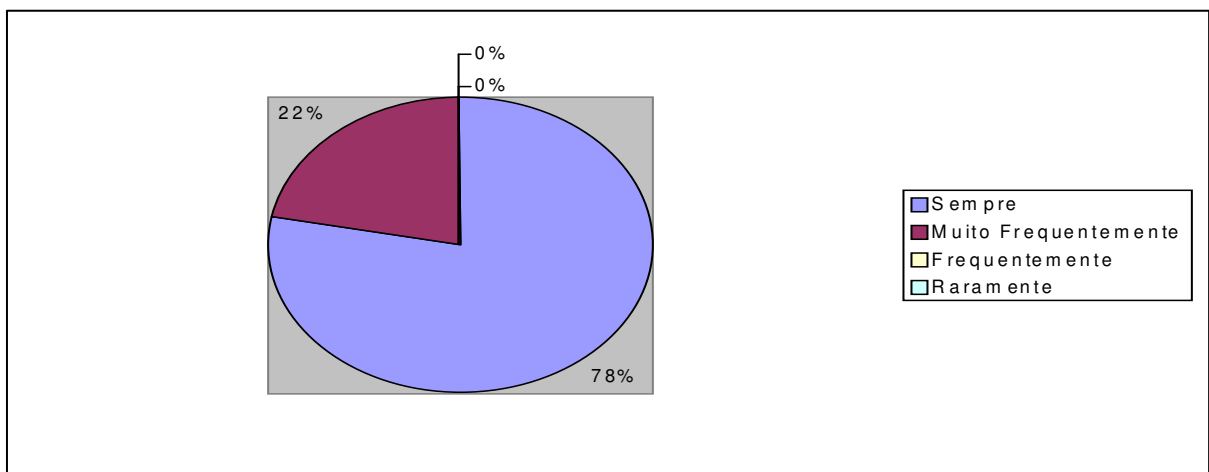


Gráfico 2: Freqüência das atividades lúdicas no dia-a-dia escolar.
Fonte: Professores.

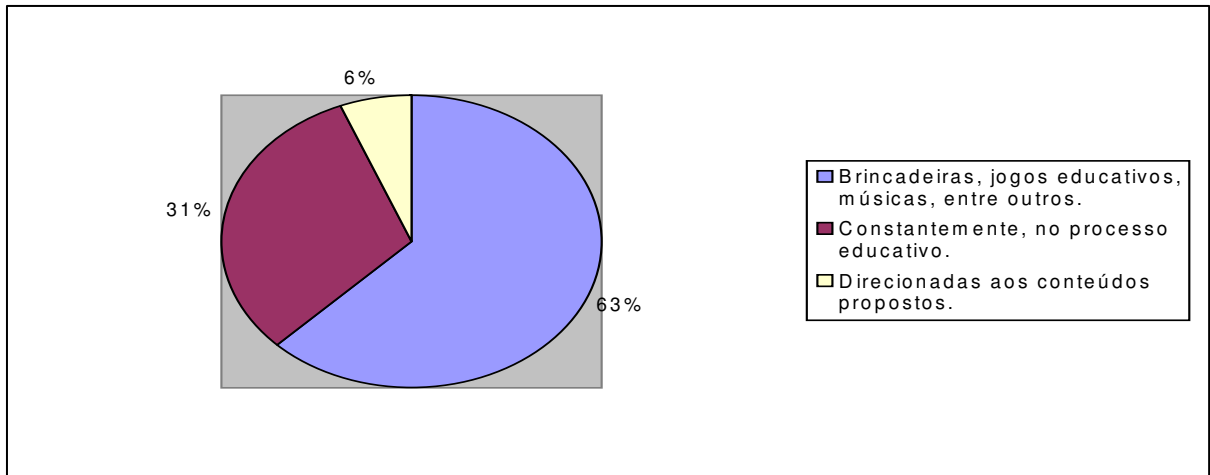


Gráfico 3: Inserção das atividades lúdicas no contexto escolar.
Fonte: Professores.

Segundo os professores as atividades lúdicas contribuem muito para o processo de ensino aprendizagem. Pois desperta e estimula o raciocínio da criança fazendo com que esta fique mais à vontade, desenvolva habilidades, estimulando a socialização, levando-a a aprender, a compartilhar, organizar, trabalhar de forma harmoniosa e global, despertando a criatividade, a curiosidade, entre outros.

Sobre isto, Santos (Org.) (2007, p. 12) coloca que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Tais pontos podem ser observados nos gráficos 4 e 5 a seguir.

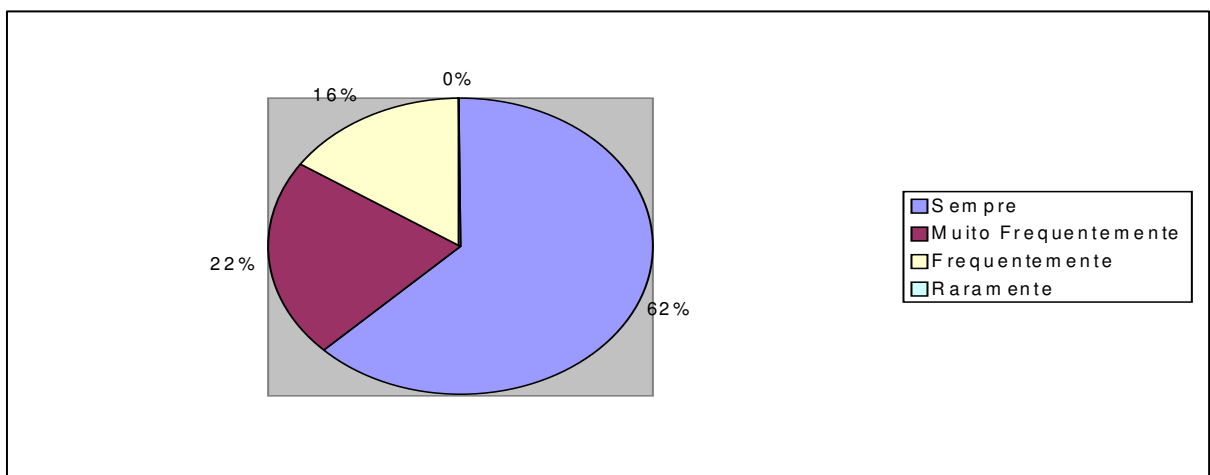


Gráfico 4: Contribuição das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem.
Fonte: Professores.

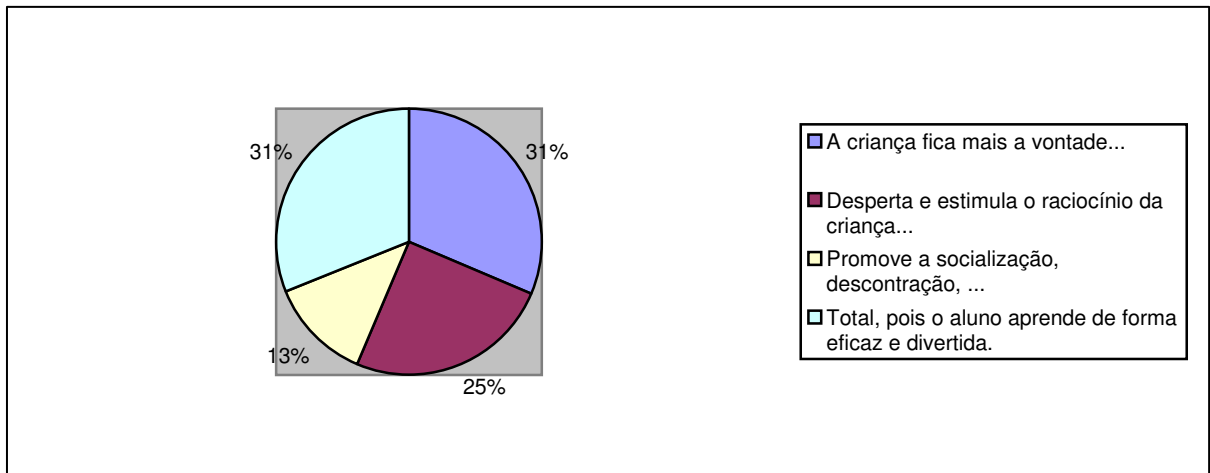


Gráfico 5: A importância do Lúdico no processo ensino-aprendizagem.
Fonte: Professores.

Em relação ao uso da ludicidade no cotidiano escolar, há uma contradição por parte dos professores em relação ao desenvolver seu trabalho de forma lúdica, pois a maioria tem a “hora de ensinar e a hora de brincar”, que muitas vezes só é permitido na hora do parquinho, do intervalo e, ou na saída. É preciso compreender que através da brincadeira os alunos começam a ter autonomia, se socializam e criam regras de convivência para si e para os outros. Porém, alguns professores consideram o ato de brincar inerente ao ato de ensinar.

O educador deve ter em mente, como cita Santos (2007, p. 11-12) que:

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera mais correto, mais é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida.

Constatamos que há necessidade de maior relação entre teoria e prática por parte dos professores, pois observamos que na teoria todos têm perfeito discurso, mas dentro do desenvolvimento de suas práticas pedagógicas ainda permanece o professor tradicional, não conseguindo relacionar atividades lúdicas com os conteúdos propostos. Mesmo sabendo que as atividades lúdicas favorecem o domínio das habilidades de comunicação nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da

atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo a imaginação. Todas as vontades e desejos da criança são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação, que ela faz através das atividades lúdicas.

Pois para Vygotsky:

A criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário, onde os desejos não realizáveis podem ser realizados e este mundo é o que podemos chamar de brinquedo, brincadeira, ou atividades direcionadas de forma lúdica, fazendo com que a criança tenha um aprendizado mais prazeroso e eficaz.

O que podemos constatar observando os gráficos 6 e 7 a seguir:

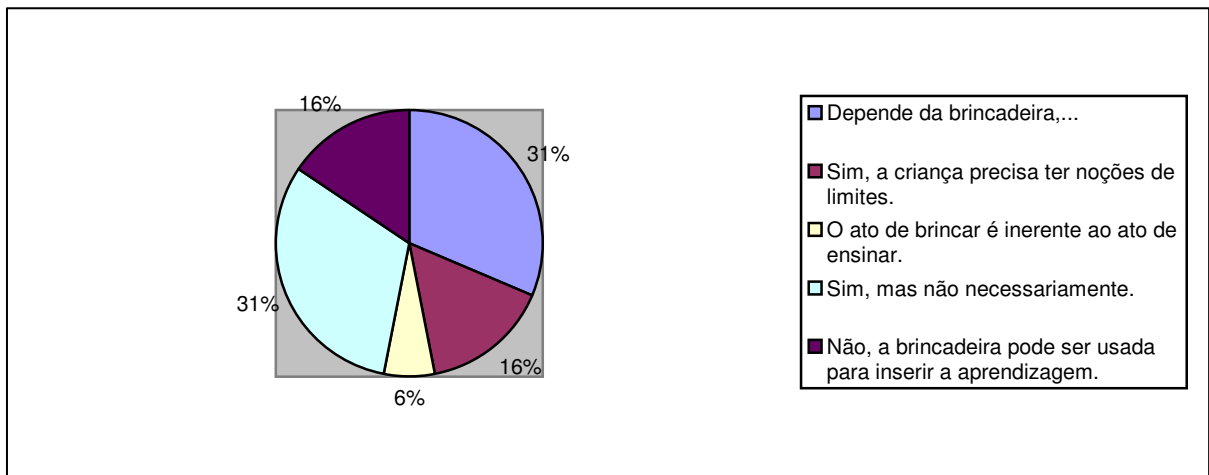


Gráfico 6: A percepção do educador quanto a hora de "ensinar" e a hora de "brincar".
Fonte: Professores.

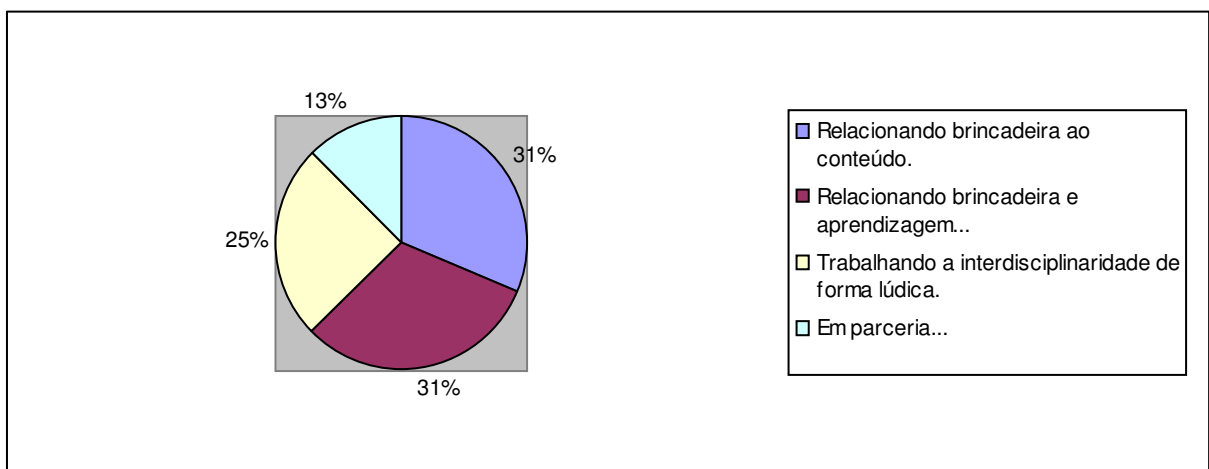


Gráfico 7: Relação entre a brincadeira e a aprendizagem em sala de aula.
Fonte: Professores.

4.2.2 Revelando os resultados a partir do grupo de Pais

Analizando as respostas dos questionários aplicados aos pais de alguns alunos da escola pesquisada, podemos observar nos gráficos 8, 9 e 10, a seguir dispostos, alguns pontos relevantes como, por exemplo:

A maioria dos pais entrevistados, dizem levar em consideração a maneira lúdica de educar na hora de escolher a escola de seu filho. Pois, para eles as atividades lúdicas devem estar inseridas no cotidiano escolar da criança, as quais são de grande importância para estimular a aprendizagem de uma maneira prazerosa, dinâmica e acima de tudo significativa. Já que, a construção do conhecimento deste modo pode estimular a pesquisa e a busca por informações de forma positiva.

Nesse sentido Cória-Sabini e Lucena (2005, p.44) comentam que:

É preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção de pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita do mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização.

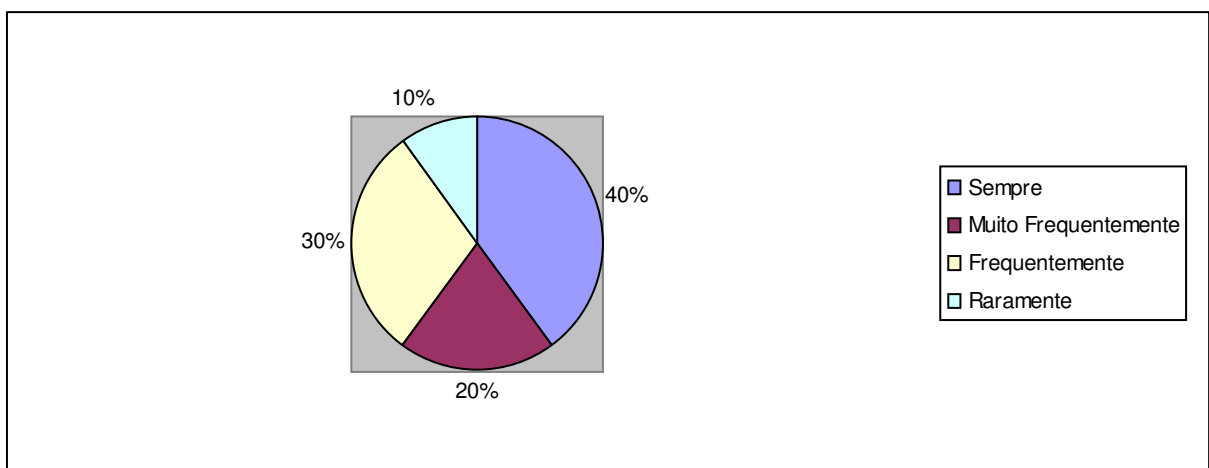


Gráfico 8: A importância do lúdico na escolha da escola da criança.
Fonte: Pais.

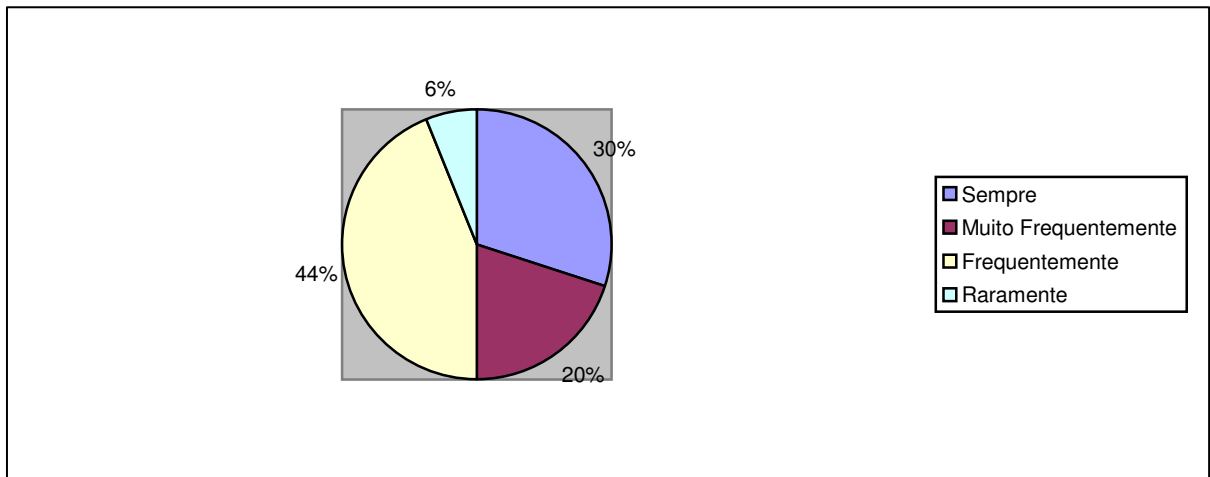


Gráfico 9: Frequência das atividades lúdicas no contexto escolar da criança.
Fonte: Pais.

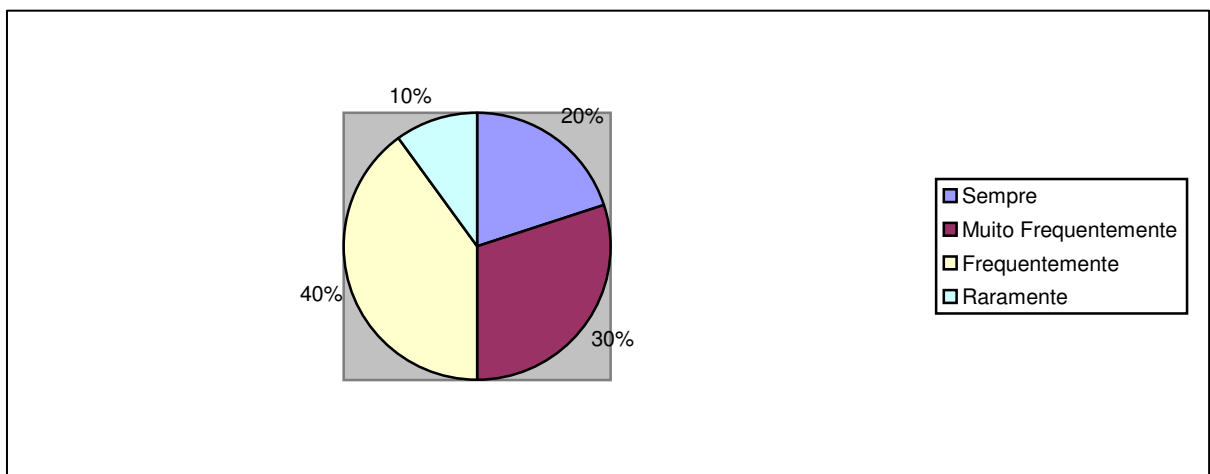


Gráfico 10: Contribuição das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem da criança.
Fonte: Pais.

Os pais também acreditam que a ludicidade é um fator importante no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, pois trabalhando de forma lúdica o educando se sente mais motivado em aprender, socializando-se e interagindo-se com seus companheiros, tornando assim, o ensino mais interessante, motivante e de melhor assimilação ao aluno.

Nesse mesmo sentido Santos (2007, p. 20) afirma que:

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Quando chega na hora do ensinar e brincar constatou-se que há uma contradição por parte dos pais, pois a maioria acredita que na escola deve-se ter hora de ensinar e hora de brincar, pois algumas a criança precisam saber separar brincadeira de aprendizado, e dessa forma interiorizando que há hora para tudo, e isso facilitará a disciplina e o planejamento da escola.

Percebe-se, então, certa contradição com relação à importância do Lúdico do cotidiano escolar. E já que os pais sabem dessa importância, por que acham que se deve ter a hora de brincar e hora de ensinar?

Tais pontos podem ser observados nos gráficos 11 e 12 abaixo:

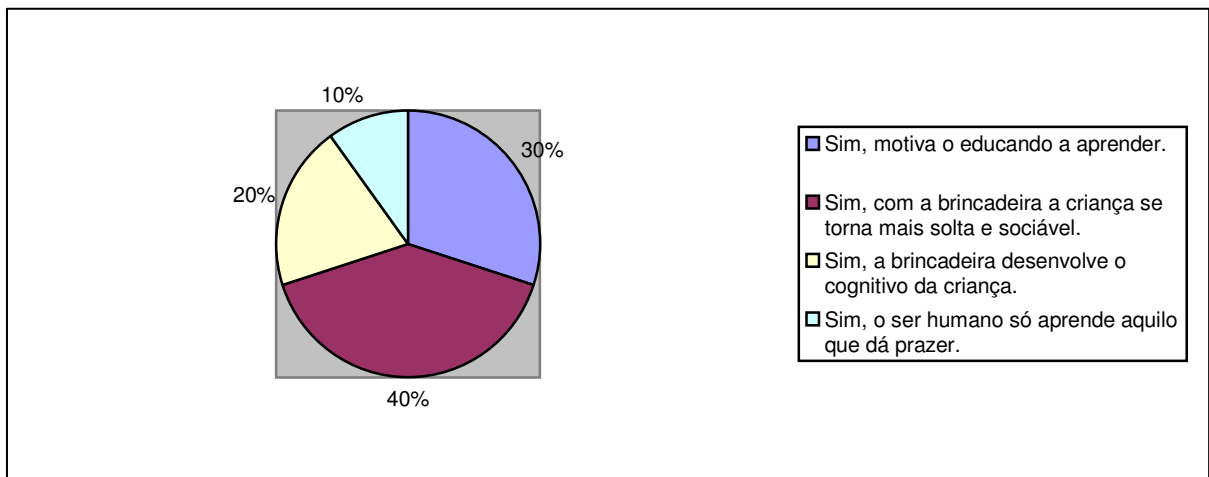


Gráfico 11: A brincadeira como fator importante no desenvolvimento da criança.
Fonte: Pais.

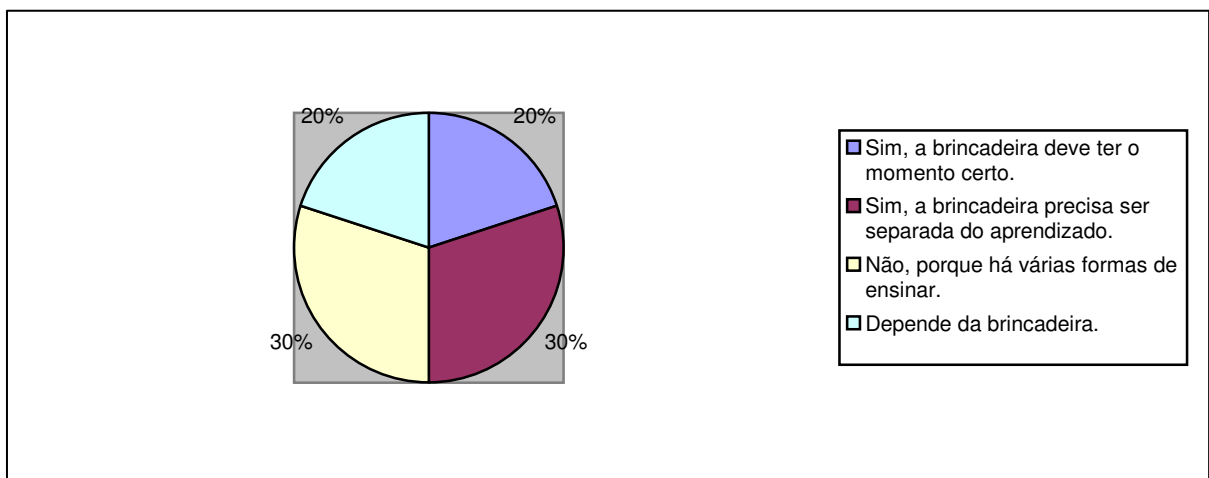


Gráfico 12: A percepção dos pais dos educandos quanto a hora de "ensinar" e a hora de "brincar".
Fonte: Pais.

Quanto à seleção de brinquedos, jogos e brincadeiras, todos os pais entrevistados dizem ser importante, pois, procuram sempre escolher o que mais irá contribuir para o desenvolvimento e crescimento em todos os aspectos de seus filhos, sendo que cada criança se desenvolve de acordo com sua maturidade e o meio em que vive.

Deste modo, observa-se claramente que há uma restrição do lúdico, isto é, uma falta de conhecimento e compreensão de seu verdadeiro sentido, pois educar ludicamente tem um significado muito profundo que está presente em todos os segmentos da vida, por exemplo, uma criança que joga uma bolinha de gude, ou brinca de boneca com seus companheiros, não está simplesmente brincando e se divertindo, está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais; ocorre o mesmo com uma mãe que acaricia e se entretém com a criança, com um professor que se relaciona bem com seus alunos ou mesmo com um cientista que prepara prazerosamente sua tese ou teoria, eles educam-se ludicamente, pois combinam e o integram a mobilização das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com os semelhantes.

O que podemos constatar nos gráficos 13I e 14 a seguir:

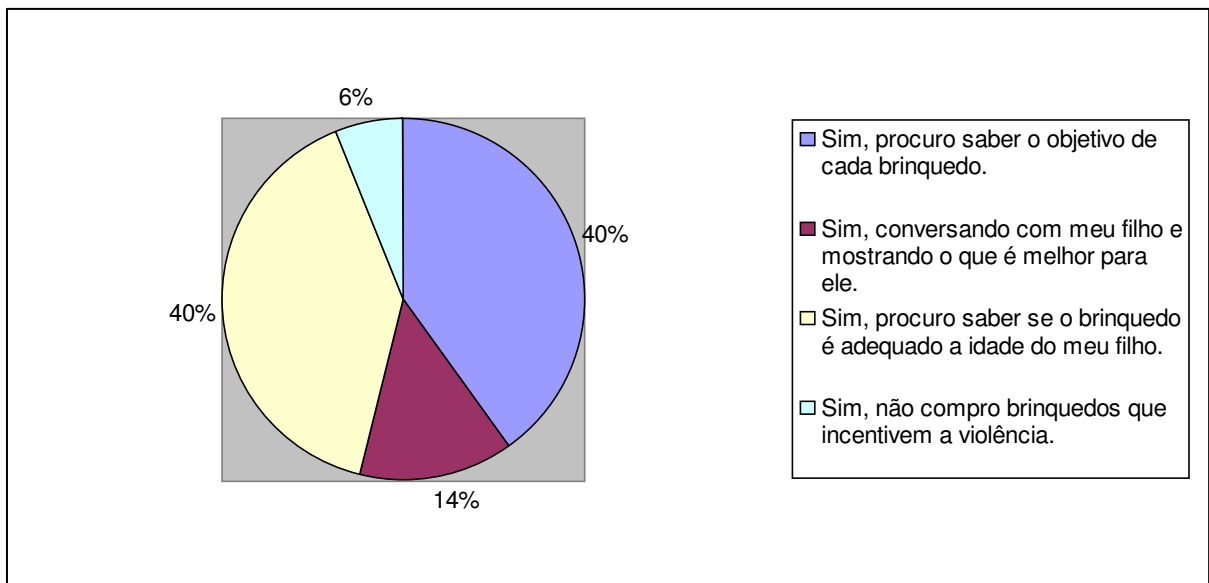


Gráfico 13: a importância dos brinquedos das crianças pelos pais.

Fonte: Pais.

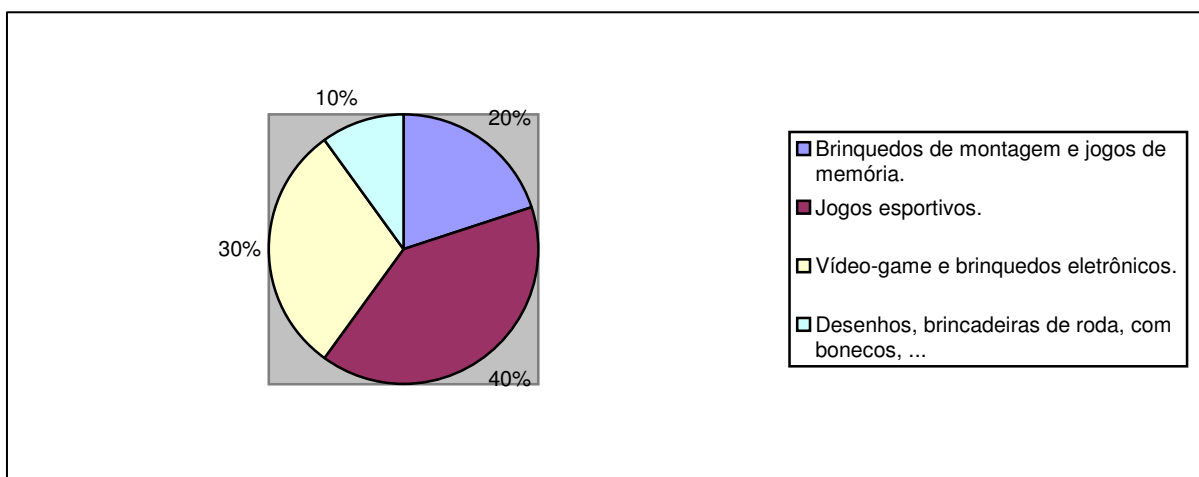


Gráfico 14: Brincadeiras e brinquedos mais freqüentes no dia-a-dia da criança.
Fonte: Pais.

Logo, o brinquedo e o jogo permitem à criança, sua integração ao seu meio social. O brincar passa a ser uma necessidade básica como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. Portanto, o lúdico é essencial para o processo de ensino-aprendizagem e necessário para a saúde física e mental do educando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante toda a vida, mas na infância de forma muito especial, o ser humano passa por grandes transformações em termos de atividades, condições e posturas. É preciso conhecer, passo a passo estas, para poder compreender as necessidades de uma criança, estimulá-la e, acima de tudo, contribuir para que se desenvolva harmoniosamente, guardando para a vida adulta uma imagem positiva de si mesma, de seu corpo e de sua realização no mundo.

Neste contexto o objetivo da Educação é o desenvolvimento global e harmônico da criança. Global porque inclui todos os aspectos do ser humano e harmônico porque todos estes aspectos devem desenvolver-se equilibradamente e paralelamente, mas sem exageros ou limitações.

Diante disso, a auto-realização é uma das necessidades essenciais de todas as pessoas, não importando sua idade ou cultura. Para que ela se concretize na educação, os docentes deverão mudar suas concepções de conhecimento, estabelecendo outras maneiras de interagir com as crianças.

Portanto, os pais, professores e escola devem esforçar-se para formar pessoas capazes de assumir e de adaptarem-se às transformações e modificações do meio. Assim, ressalta-se a necessidade de uma escola ao procurar repensar sobre o lúdico voltado para esta auto-realização, pois educar deve estar sempre dentro de uma totalidade. E desta forma, ampliando sua linguagem, expressando-se e compreendendo cada vez melhor a si, aos outros e ao mundo que a cerca.

Nota-se, hoje, que a criança está com muitos afazeres como: escola, cursos e esportes em seu cotidiano. Mas, afinal, onde fica o brincar desta criança? Com certeza escondido dentro de cada um. Dessa forma, ressaltamos que é preciso que os pais adaptem a vida de seus filhos a sociedade atual, sem perder o caráter lúdico da vida, o prazer, o brincar e o educar, para que ela possa expandir suas forças normais e naturalmente crescer segura e confiante.

A interação lúdica é um dos requisitos do desenvolvimento infantil ligada a emergência de estruturas comportamentais físicas, afetivas, intelectuais e morais. Entretanto é na infância, que é uma das fases mais importantes da vida do ser humano, que as atividades lúdicas são indispensáveis, pois através delas a criança

descobre o mundo. Elas estimulam as faculdades intelectuais ajudando a equilibrar-se emocionalmente.

Portanto, educadores e pais, dêem oportunidade a si mesmo e às crianças com as quais convivem, oportunidades de viver e aprender de uma forma mais gostosa, alegre, divertida e participativa. Deixem aflorar em si e em cada uma delas este momento rico que é o lúdico, mas cada um a sua maneira e do seu jeito. Assim, poderemos ver uma sociedade mais alegre, cada um com liberdade de expressão e criação, podendo modificar, transformar, lutar pelos ideais, como também reconhecer a importância do outro e sua capacidade. Enfim, a criança, através do lúdico, recebe conhecimentos úteis e interessantes enquanto “desabrocham” para a vida. E é nesta dimensão que vemos o lúdico, não só como uma diversão, mas como uma importante ferramenta, indispensável à primeira etapa educacional, ferramenta essa que precisa ser resgatada, em sua plenitude, nos espaços escolares. Assim, à guisa de conclusão, as pesquisadoras deixam à Escola-campo que abrigou a pesquisa, a título de contribuição, uma proposta para revitalização das práticas lúdicas na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**. 6 edição. Loyola, 1990.

BOMTEMPO, Edda, **Brinquedo e aprendizagem**. Edusp, 1987.

BRASIL, Ministério da Educação. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Vol. 1, Brasília, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, **Jogos tradicionais infantis**. Vozes, 1993.

_____. **O jogo na educação infantil**. Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6 edição. Cortez, 2001.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 2 edição. Vozes, 2003.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórica e cultural da educação**. Vozes, 2001.

SABINI – CÓRIA, Maria Aparecida e LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**. 2 edição. Papirus, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7 edição. Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 3 edição. Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **O Lúdico na formação do educador**. 7 edição Vozes, 2007.

VYGOTSKY. **Pensamento e linguagem**. Martins Fontes, 1994.

APÊNDICE A – Proposta apresentada à escola pesquisada para revitalização das práticas lúdicas na Educação Infantil

Escola lúdica: proposta possível

A escola lúdica pode ser uma realidade e está, totalmente, integrada ao nosso contexto. Sua finalidade educacional não se diferencia das escolas mais modernas no que se refere à formação de alunos críticos, criativos, conscientes, transformadores, ou à formação acadêmica, quanto ao domínio do conhecimento historicamente acumulado, mas diferenciam-se quanto à formação do papel de estudante: aptos a buscar por si mesmos os conhecimentos e a construí-los, prazerosamente, capazes de vivenciar atitudes de vida coletiva, solidária e de participação democrática.

Objetivos da escola lúdica

A escola lúdica de educação infantil tem por finalidade promover a interação social, o desenvolvimento das habilidades físicas e intelectivas dos alunos, formar postura de estudante, levando-o a organizar e preparar seu material, viver em grupo, trocar idéias, saber ouvir e participar, descobrir coisas novas, participar de jogos variados de forma ordenada e interiorizar regras de convívio em grupo.

Caracterização

A escola lúdica precisa respeitar o desenvolvimento da criança e a sua condição de felicidade, ela tem que sorrir, brincar e aproveitar a melhor fase de sua vida. Por isso, os professores devem ser animadores, guias, desafiadores e estimuladores de possibilidades. Precisam ter um bom domínio do conhecimento específico, do contexto lúdico, além do gosto e paixão pela criança e pela convivência com ela. Os conhecimentos a serem desenvolvidos na Escola Lúdica devem estar interligados, em nível transdisciplinar. Assim, desenvolve-se o contato com a linguagem oral, escrita, significa a releitura dos contos de histórias clássicas e modernas, falando de acontecimentos do dia-a-dia, declarando poesia, lendo textos de livros, revistas infantis, entre outros...

Desenvolver atividades que desenvolva o pensamento lógico (lógica intuitiva e concreta) e a curiosidade são ações mentais que devem integrar todas as áreas, como: Pensar, descobrir, recriar, refletir, analisar, comparar, juntar, separar, localizar, entre outras.

A criança deve desenvolver também a musculatura ampla e fina, através de jogos corporais como: correr, pular, saltar, equilibrar, explorar... Também que possa ao mesmo tempo operar suas funções intelectuais. Não podemos deixar de citar a importância do ambiente para a criança, que nesta fase, deve estar adequado a sua idade, com salas amplas, móveis para crianças sentar em grupo, murais, espaço com revistas/jornais e muitos livros para a criança folhear, "ler" e recontar.

Um espaço essencial na escola lúdica e em qualquer outra instituição de educação infantil é a Brinquedoteca. Pois sabemos que, toda criança precisa usufruir os benefícios emocionais, intelectuais e culturais que as atividades lúdicas proporcionam, mas nem todas têm essa oportunidade, tanto na escola quanto em casa. Dentro do contexto utilitarista da sociedade moderna, cada vez mais preocupada com o produto do ser humano e não com sua realização pessoal, não há tempo, não há clima, e nem é prioridade.

Os adultos querem que a criança se socialize e aprenda a se desenvolver, querem uma criança equilibrada e responsável, a qual preste atenção no que está fazendo, e se acostume a trabalhar. Mas... Afinal, tudo isto não é, exatamente, o que uma criança faz quando está brincando? Se deixarmos de lado nossos preconceitos e observarmos a criança enquanto brinca, certamente constataremos sua realidade, pois o brinquedo é o momento de aquisição da criança. Assim, aprendemos muito com isso, pois é sempre comovente o confronto com a expressão da verdade interior de cada um. O que está faltando são boas condições para se exercer a brincadeira com a seriedade que ela merece. Eis porquê a Brinquedoteca é tão importante! E foi por saber que toda criança precisa brincar que ela foi criada, ou seja, para resgatar e garantir o direito à brincadeira e à infância, direito este que está sendo de tantas maneiras desrespeitado.

O que é Brinquedoteca?

É um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a inventar, a explorar, a sentir, a experimentar e a construir.

Mas, quando uma criança entra na Brinquedoteca deve ser tocada pela expressividade da decoração porque a alegria, o afeto e a magia devem ser palpáveis. Então, se a atmosfera não for encantadora não será uma Brinquedoteca. Uma sala cheia de estantes com brinquedos pode até ser fria, como são em algumas Brinquedotecas. O ambiente precisa estimular a criatividade (deve ser preparado de forma criativa), com espaços que incentivem a brincadeira de "faz-de-conta", a construção, a solução de problemas, a socialização e a vontade de inventar. E, acima de tudo, com muita alegria, afeto e responsabilidade.

A Brinquedoteca deve ser um espaço que proporcione através da atividade lúdica, a construção e reconstrução do conhecimento socialmente produzido e historicamente acumulado e sendo um instrumento de compreensão da realidade como um todo. E através dos atendimentos, ao processo de aprendizagem e seu desenvolvimento, media-se a atividade lúdica aos conteúdos desenvolvidos em sala de aula, sendo esta negociada no grupo, porém, respeitando-se a individualidade de cada participante: professores e educandos.

O seu acervo deve dispor de jogos, instrumentos musicais, fantoches, livros infantis... Além de roupas, bijuterias e maquiagens para atividades de dramatização e teatro.

A Brinquedoteca pode ter um serviço de empréstimo de material, para que o professor possa emprestar o necessário para uso em sala de aula, ocorrendo assim um intercâmbio entre a atividade lúdica e o ensino sistematizado. A Brinquedoteca também deve atender portadores de deficiência. Então, diferenciação estará nas estratégias utilizadas pelas(os) brinquedistas, sendo que os profissionais devem estar capacitados para atender essa clientela e suas especialidades. Este espaço está direcionado para auxiliar o educador nas interações educativas e pedagógicas. E deve ter um espaço a mais, oferecido aos educandos e não pode e nem será, o único local reservado para a atividade lúdica. Quem participa do lúdico busca caminhos para compreender o mundo que o cerca.

O espaço físico deve ser organizado de modo que a criança possa brincar livremente, escolher brinquedos, convidar companheiros, partilhar... O ambiente deve ser agradável, alegre, provocativo à curiosidade, assombro, surpresa, exploração e descoberta. A(o) brinquedista está presente, sem dirigir a brincadeira, mas apenas favorecendo a ação de brincar, trazendo novos elementos e participando quando solicitada.

A função do coordenador é dirigir e elaborar projetos coletivos com professores e alunos a longo, médio e curto prazo sobre o trabalho metodológico, além das tarefas de iniciação científica e de mais atividades que garantam a missão e objetivos que se propõe alcançar a Brinquedoteca. Para isso, é preciso um apoio pedagógico a brinquedista, com formação pedagógica necessária para compreender o (a) desenvolvimento da criança, e sua curiosidade e disposição para descobrir brinquedos, jogos e brincadeiras novas, gostar e saber brincar. Usar procedimentos de pesquisa para se manter atualizada, utilizando os resultados para aprimoramento profissional.

Perfil do profissional

- Ter curiosidade e disposição para descobrir brinquedos, jogos e brincadeiras novas e, ao mesmo tempo, interessar-se pela história das brincadeiras e pelo resgate dos jogos antigos;
- Gostar de brincar e saber brincar, não somente com jogos e brinquedos prontos, mas também saber jogar com as mãos, os pés, a voz ou qualquer objeto, pelo prazer da brincadeira.

Objetivos da Brinquedoteca

- Valorizar o brinquedo e as atividades lúdicas e criativas;
- Possibilitar o acesso à variedade de brinquedos;
- Emprestar brinquedos;
- Dar orientação sobre adequação dos materiais;
- Estimular o desenvolvimento global das crianças;
- Enriquecer as relações familiares;

- Desenvolver hábitos de responsabilidade e trabalho;
- Dar condições para que as crianças possam brincar espontaneamente;
- Incentivar o interesse por uma nova forma de animação cultural que pode diminuir a distância entre as gerações;
- Criar um espaço de convivência que propicie interações espontâneas e desprovidas de preconceitos;
- Provocar um tipo de relacionamento que respeite as preferências das crianças e assegure seus direitos;
- Oferecer às crianças a oportunidade de experimentar os jogos antes de comprá-los;
- Favorecer o encontro daqueles que aprecia as trocas afetivas, as brincadeiras e a convivência alegre e descontraída;
- Desvincular o valor lúdico do brinquedo ao do monetário ou, possibilitando à criança a aprendizagem do ato de compartilhar;
- Dar oportunidade às crianças de se relacionarem com adultos de forma agradável e prazerosa.

Cantos da Brinquedoteca

Canto do "faz-de-conta"

Um espaço com mobílias infantis, com berço, caminha, roupas de bonecas. A cozinha com pia de lavar, louça, geladeira, fogão, mesa, cadeiras, louçinhas, panelinhas e outros utensílios de cozinha. O hospital com uniforme de enfermeira, consultório médico, que serve para estimular hábitos de higiene, saúde, utensílios de medico. O supermercado, com carrinho de feira e materiais para comprar. O camarim com espelho, fantasias, chapéus, adereços, bijuterias, maquiagem, roupas, sapatos, chalé e gravatas.

Canto da dramatização, de leitura e de contar histórias

Com tapetes, almofadas para acolher a criança que quer ler um livro ou simplesmente, aninhar-se em busca de aconchego. Aqui os livros são usados como brinquedos e não com seriedade com que seriam usados em uma biblioteca infantil. É a hora em que a ela toma contato com os livros de figuras e das histórias de forma descontraída. A primeira forma de leitura é das figuras; pois é desde cedo que se cultiva o hábito de tê-las. Aqui, representam-se contos, pequenas histórias, dramatizações de cenas da vida real. Enfim, onde com bonecos, fantoches, fantasias e todo o material "de faz-de-conta" farão suas apresentações.

Canto das invenções

É um lugar onde deverão inventar situações, construir com jogos específicos e com material de sucata.

Teatrinho

É um local onde a expressividade teatral ganhará vida e contexto. .

Estante de brinquedos

É um conjunto de artefatos apropriados à faixa etária, para serem manuseados livremente, sugerindo diferentes formas de brincar.

Acervo

É um conjunto de estantes com livros, jogos, quebra cabeças que, embora guardados, estejam à disposição das crianças.

Info-Educação

Com computadores, jogos eletrônicos e criação de artes gráficas através do sistema de softwares.

Sucadoteca

É um lugar onde está guardado material que pode servir para fazer outros objetos. São materiais reciclados, lavados e classificados, os quais, serão transformados em matéria prima para subsidiar as criações dos "inventores". A

coleta de sucatas é contínua e estarão agrupadas em caixas e colocadas nas estantes.

Canto das Artes

É um local com materiais de desenho, pintura, modelagem, escultura, sucata, entre outros...

Canto do Professor

É um local onde os professores, alunos e outros, encontrarão literatura, materiais de consultas e pedagógicos, indicativos de utilização dos materiais encontrados na Brinquedoteca e listagem do acervo de brinquedos e jogos. Assim, ela é um espaço privilegiado que reúne a possibilidade e o potencial para desenvolver as atividades lúdicas antes mencionadas. É hoje, um dos caminhos mais interessantes para resgatar o espaço lúdico infantil.

APÊNDICE B – Questionário aplicado aos professores

Formação: _____

Experiência do magistério, com a turma específica: _____

Experiências profissionais do (a) entrevistado (a): _____

“O lúdico vem conquistando espaço na educação e despertando interesse entre os professores e especialistas, principalmente na educação infantil que busca por uma ação integrada que incorporem as atividades educativas, os cuidados essenciais da criança e suas brincadeiras visando o seu desenvolvimento global e harmônico, de acordo com suas necessidades físicas e psicológicas, promovendo maior interação entre professor e aluno, desenvolvendo uma aprendizagem mais significativa”.

Observando a citação acima e percebendo a importância de lúdico na construção de uma aprendizagem significativa, responda:

1. Você trabalha de maneira lúdica com seus alunos?

- ☐ Sempre
- ☐ Muito freqüentemente
- ☐ Freqüentemente
- ☐ Indiferente
- ☐ Raramente
- ☐ Muito raramente
- ☐ Nunca

2. As atividades lúdicas estão inseridas no contexto escolar?

- ☐ Sempre
- ☐ Muito freqüentemente
- ☐ Freqüentemente
- ☐ Indiferente
- ☐ Raramente
- ☐ Muito raramente
- ☐ Nunca

3. De que forma as atividades lúdicas estão inseridas no contexto escolar?

4. Em sua opinião, as atividades lúdicas contribuem no processo de ensino-aprendizagem?

- ☐ Sempre
- ☐ Muito freqüentemente
- ☐ Freqüentemente
- ☐ Indiferente
- ☐ Raramente
- ☐ Muito raramente
- ☐ Nunca

5. Qual é a importância do lúdico no processo do ensino-aprendizagem?

6. Para você como educador, deve-se ter hora de “ensinar” e hora de “brincar”? Por quê?

7. Como você relaciona brincadeira e aprendizagem em sala de aula?

APÊNDICE C – Questionário aplicado aos pais

Profissão: _____

N. de filhos na escola/Série: ____/____

“O lúdico vem conquistando espaço na educação e despertando interesse entre os professores e especialistas, principalmente na educação infantil que busca por uma ação integrada que incorporem as atividades educativas, os cuidados essenciais da criança e suas brincadeiras visando o seu desenvolvimento global e harmônico, de acordo com suas necessidades físicas e psicológicas. Promovendo maior interação entre professor e aluno, desenvolvendo uma aprendizagem mais significativa”.

Observando a citação acima e percebendo a importância de lúdico na construção de uma aprendizagem significativa, responda:

1. Você, leva em consideração a maneira lúdica de se educar, na hora de escolher a escola para seu filho?
☐ Sempre
☐ Muito freqüentemente
☐ Freqüentemente
☐ Indiferente
☐ Raramente
☐ Muito raramente
☐ Nunca

2. Para você as atividades lúdicas estão inseridas no cotidiano escolar de seu filho(a)?
☐ Sempre
☐ Muito freqüentemente
☐ Freqüentemente
☐ Indiferente
☐ Raramente
☐ Muito raramente
☐ Nunca

3. Em sua opinião, as atividades lúdicas contribuem no processo de ensino-aprendizagem?

- ☐ Sempre
- ☐ Muito freqüentemente
- ☐ Freqüentemente
- ☐ Indiferente
- ☐ Raramente
- ☐ Muito raramente
- ☐ Nunca

4. Você acha que a brincadeira é um fator importante no desenvolvimento (cognitivo, social, e afetivo) de seu filho? Por quê?

5. Em sua opinião a escola de ter hora de brincar? Por quê?

6. Você participa da seleção de brinquedos, jogos e brincadeiras de seu filho? De que forma?

7. Quais as brincadeiras que seu filho mais desenvolve no seu dia-a-dia?
