

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI  
CAMPUS PROFº ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA  
CURSO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

DIANA BARROS DE SOUSA

O BRINCAR E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE  
ILHA GRANDE

Biblioteca UESPI - PHB  
Registro Nº M 326  
CDD ~~372~~ 372  
CUTTER 5725 de  
V \_\_\_\_\_ EX. 01  
Data 14 10 10  
Visto Amador

DIANA BARROS DE SOUSA

**O BRINCAR E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE  
ILHA GRANDE**

Monografia apresentada ao programa de curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí como pré-requisito para obtenção do Título de Licenciado em Pedagogia, sob a orientação do professor Francisco Winston José da Silva.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO BIBLIOTECÁRIO  
HERNANDES ANDRADE SILVA CRB-3/936

S725b Sousa, Diana Barros de

O Brincar e a aprendizagem na educação infantil de Ilha Grande / Diana Barros de Sousa. – Parnaíba, 2010.

51 f.

Monografia apresentada como pré-requisito para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, Universidade Estadual do Piauí, Parnaíba, 2010.

Orientador: Prof. Francisco Winston José da Silva.

1. Educação Infantil. 2. Jogos Infantis. 3. Criança – Desenvolvimento. 4. Aprendizagem. I. Título.

CDD – 372

DIANA BARROS DE SOUSA

**O BRINCAR E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE  
ILHA GRANDE**

Monografia apresentada ao curso de  
Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí,  
como pré-requisito para obtenção do título de  
Licenciado em Pedagogia.

APROVADA EM: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA:

---

Orientador (a): Francisco Winston José da Silva

---

Examinador Externo: Ticiane de Araújo Costa Silva

  
Examinador Interno: Alcione Amorim Costa Filho

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, pelo dom da vida, nele pude buscar auxílio nas horas mais difíceis, para alcançar os meus objetivos. À minha família que é meu alicerce, sem ela seria difícil continuar o meu caminho.

Agradeço ao orientador Francisco Winston José da Silva que me auxiliou na realização de meu trabalho. Aos professores da UESPI que muito contribuíram para a minha formação e a todos os meus amigos de sala que tiveram relevância em muitos momentos que tivemos que enfrentar juntos.

Dedico esse trabalho em primeiro momento a Deus que nunca me abandonou em todos os momentos de angustia. Aos meus pais que sempre me incentivaram para que eu pudesse lutar por meus objetivos.

Ao brincar, toda criança comporta-se como um artista, cria um mundo novo, ajustando em forma nova os elementos de seu próprio mundo.

A criança ao brincar cria um mundo de fantasia, leva-o a sério, investe nele grande quantidade de emoção – catexia – e distingue-o bem da realidade.

Freud

## RESUMO

O presente estudo tem como objetivo a reflexão sobre a brincadeira e o jogo no desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil. A brincadeira estar presente em todas as culturas, a criança cria e recria a sua própria cultura dando significados a objetos. Os professores desta modalidade de ensino devem, através do jogo e da brincadeira facilitar a aprendizagem, conscientes da relevância que este tema representa na vida de seus alunos. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa do tipo estudo de caso que teve como o contexto institucional duas escolas da rede municipal de Ilha Grande – PI. Na contemplação da problemática: como a brincadeira e o jogo é utilizado pelos professores na escola de educação infantil? O objetivo geral foi: investigar como a brincadeira é utilizada em escolas de Educação Infantil. Para dá um fundamento relevante a pesquisa foi necessária a colaboração de alguns teóricos para este trabalho, dentre eles Wallon, Vygotsky, Piaget, Kishimoto (1996); Cunha (1994); Elkonin (1998); dentre outros.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogo, brincadeira, aprendizagem, educação infantil.

## ABSTRACT

This study aims to reflect on the game and play in the overall development of the child educate children. The play is present in all cultures, child rearing its culture propria giving meanings to objects. The Professor this type of teaching should, via the game and play to facilitate learning, aware of this issue is relevancy in the lives of their students. The research adopted a qualitative approach to the case study was that the institutional two schools in the Municipality of Ilha Grande - PI. In contemplation of problematica: how to play and the game used by teachers at school to educate children? The overall objective was to investigate how the game used in schools to educate children. An important foundation for the research was a collaboration of some necessrio Theoretically this job to Wallon among them, Vygotsky, Piaget, Kishimoto (1996), Cunha (1994); Elkonin (1998), among others.

**KEY-WORDS:** game, fun, learning, educate children.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	09
CAPITULO I – CONHECENDO E DELINEANDO A PESQUISA .....	14
1.1 ESCOLAS INVESTIGADAS .....	15
1.2 COLABORADORES DA PESQUISA .....	15
1.3 CONTEXTO EMPÍRICO DAS INSTITUIÇÕES PESQUISADAS .....	16
1.4 OBSERVAÇÃO.....	18
1.5 QUESTIONÁRIO.....	19
1.6 ANALISANDO OS DADOS COLETADOS.....	19
CAPITULO II – O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ENQUANTO BRINCA .....	20
2.1 O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA CONCEPÇÃO DOS TEÓRICOS.....	20
2.2 O JOGO E A BRINCADEIRA.....	26
2.3 A BRINQUEDOTECA.....	31
2.4 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	33
CAPITULO III – PESQUISA EM ANÁLISE.....	41
3.1 ANALISANDO OS QUESTIONÁRIOS.....	41
3.1.1 CONCEITO DE BRINCADEIRA .....	41
3.1.2 A BRINCADEIRA INTERFERE NO DESENVOLVIMENTO SOCIAL, EMOCIONAL E INTELECTUAL .....	42
3.1.3 A BRINCADEIRA FAZ PARTE DO PLANEJAMENTO DAS AULAS .....	43
3.1.4 A BRINCADEIRA TRABALHADA NA ESCOLA .....	44
3.1.5 EXISTE APRENDIZAGEM ENQUANTO A CRIANÇA BRINCA .....	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS.....	49
APÊNDICES.....	52

## INTRODUÇÃO

Durante muitos séculos a criança foi considerada um adulto em miniatura. No período da revolução industrial meninos trabalhavam nas fábricas, nas minas de carvão, nas ruas. Os avanços da ciência e as mudanças econômicas tiveram papel importante para a reflexão do conceito de infância. Este conceito surge a partir da ascensão da sociedade capitalista moderna e à medida que mudavam a inserção e o papel social da criança em cada comunidade. Houve uma universalização da ideia de infância na modernidade com base em um padrão de crianças das classes médias. Para Ariès a concepção de infância nasceu nas classes médias e foi marcada por um duplo modo de ver as crianças, pela contradição de moralizar e paparicar.

Na era pós-industrial alguns pensadores denunciaram o desaparecimento da infância, diante da violência, da imagem da pobreza, do trabalho infantil. Não havendo mais lugar para o conceito de infância, a mídia e a Internet estariam expulsando as crianças do jardim da infância.

Isto foi lamentável, pois é durante a infância que ocorre um dos fenômenos mais interessantes da vida do ser humano, a capacidade que todo homem têm de transformar o real em fantasia.

Quando se fala de Brasil deve ser lembrado da adversidade de aspectos sociais, culturais e políticos:

As nações indígenas, suas línguas e seus costumes; a escravidão das populações negras; a opressão e a pobreza de expressiva parte da população; o colonialismo e o imperialismo que deixaram marcas diferenciadas no processo de socialização de crianças e adultos (KRAMER, 2006, p. 15).

Segundo FRIEDMANN (2003), “a brincadeira é uma linguagem natural da criança”. O jogo e a brincadeira acompanham o desenvolvimento da humanidade, isto é, o brincar é parte da vida de qualquer pessoa e tem mais presença nos primeiros anos da existência humana, quando a criança a utiliza para simbolizar o mundo que acerca. É no brincar que a criança descobre a si e ao outro

O que especifica o conceito de infância é seu alto poder de imaginação, de fantasiar, de criar, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Já disse BENJAMIN (apud KRAMER, 2003, p.16) que “as crianças fazem história a partir dos restos da história”, o que as aproxima dos inúteis e marginalizados.

A cultura infantil é, pois, produção e criação. Através da brincadeira a criança deixa um pouco de lado o egocentrismo e aprende a conviver. “O lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói” (OLIVEIRA apud TASSINARI e FIGUEIREDO, 2000, p. 10).

Em 2001 a Multinacional Unilever realizou uma pesquisa para compreender a importância do brincar para o desenvolvimento das crianças. A pesquisa mostrou que 84% dos pais dizem que os filhos devem estudar mais e brincar menos com objetivos de se preparar para a vida. E isso é mais visível nas classes A e B nas quais as crianças realizam muitas atividades.

Assim como em suas casas também na escola são tiradas das crianças a oportunidade de aprender brincando. Pois existe, a concepção de que o brincar não é uma atividade para ser levada a sério e o mais importante são os conteúdos pedagógicos. Segundo Maria Ângela, coordenadora do Núcleo de Cultura, Estudos e Pesquisas do Brincar e da Educação Infantil da PUC-SP “existe um mito de que quanto mais cedo a criança começar a acumular conteúdos, melhor”. No entanto, toda brincadeira tem conteúdo e todo brinquedo pode ser educativo desde que seja de acordo com cada idade. Os pais precisam permitir que seus filhos brinquem mais e os estimule a brincadeira brincando com eles.

É necessário o resgate de brincadeiras antigas, momentos lúdicos que permitam que as crianças se expressem, rompendo assim com o mito de que o brincar é uma atividade que serve apenas como diversão.

Embora as escolas sejam protagonistas deste processo e a elas cabem o papel principal de resguardar a cultura lúdica, devem também cuidar para que o espaço escolar não se torne um lugar onde a brincadeira perde seu sentido. A ludicidade deve estar articulada com o ensino e aprendizagem, mas não deve ser utilizada como algo mecânico, isto é, uma rotina sem significado aparente e caia na irrelevância para o aluno.

Diante do exposto, este trabalho pretende compreender o desenvolvimento na concepção de teorias sócio-interacionistas, como a brincadeira e o jogo exercem um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo das crianças. Também pretende conhecer o espaço das escolas infantis da Ilha Grande-PI e como este tema é trabalhado pelas professoras das referidas escolas.

## **1. OBJETIVOS**

Através dos objetivos podemos traçar metas a ser seguidas para iniciarmos uma pesquisa. Na nossa pesquisa o foco é a brincadeira e para chegar ao objetivo se fez necessário ir á campo e identificar as principais brincadeiras utilizadas na Educação Infantil no desenvolvimento da criança como ser humano.

### **1.2 Geral**

Investigar o posicionamento de educadores em relação ao lúdico e de como a brincadeira está sendo utilizada em escolas da Educação Infantil.

### **1.3 Específicos**

- a) Apresentar o posicionamento dos teóricos em relação a importância do brincar no desenvolvimento da criança;
- b) Identificar as brincadeiras utilizadas pelos professores no espaço da escola investigada;
- c) Analisar a prática dos professores de Educação Infantil na realização das brincadeiras na escola.

### **1.4 PROBLEMATIZAÇÃO**

A palavra brincadeira lembra infância, esta lembra criança e juntas lembram o afloramento da imaginação, do faz de conta, do possível, através do brincar produz-se cultura e aprendizagem.

Com os avanços tecnológicos o universo infantil permeou-se de brinquedos atraentes responsáveis por uma agregação de valor ao ato de brincar, além disso, a segmentação no âmbito escolar reduz os espaços das brincadeiras. A TV e o DVD, por exemplo, aprisionam as crianças em suas programações ao passo que nas escolas aumentam-se as disciplinas, a carga horária, faltam tempo e espaço para a criança desfrutar de momentos

proporcionais a uma socialização mútua, através dos quais adquire experiências novas contributivas para a construção da própria identidade.

A brincadeira, muitas vezes, tem sido avaliada nas escolas, como tempo perdido, sem produção. Sendo um momento apenas para a hora do recreio. A criança deixa de ser criança para ser apenas aluno.

Assim sendo, a reflexão fundamental deste trabalho, é de como a brincadeira está sendo praticada em sala de aula nas escolas públicas, pois isto deve ser uma preocupação que tem como pressuposto a ideia de que a brincadeira é a vivência onde a ação é a condição do desenvolvimento da infância como fase importante da vida do homem.

## 1.5 JUSTIFICATIVA

À realização desta pesquisa se justifica no conceito de que o brincar consiste em uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem nas produções de novas possibilidades de interpretação de expressão e de ação pelas crianças, bem como na construção de relações sociais com outros sujeitos.

Os adultos de uma forma geral avaliam o brincar como tempo perdido. Esta visão parte do princípio de que a brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, portanto, menos importante, uma atividade que não gera resultados. Porém, sabemos que a brincadeira é coisa séria, assim como é sério o trabalho. E durante o trabalho, muitas vezes brincamos e na brincadeira também trabalhamos.

Percebe-se que nos dias atuais nossas crianças, encontram-se, com seu tempo preenchido com tarefas consideradas sérias, seja em casa, nas escolas e nas creches. As limitações, segundo a socióloga e pedagoga Maria Stela Graciani da PUC/SP, começam em casa. Ela lembra que os pais sempre recomendam: “não suje a roupa” ou “não vá quebrar o brinquedo”. É como se o brinquedo fosse mais importante que a brincadeira, sendo, portanto, considerada uma referência do poder aquisitivo em todas as classes sociais.

Ainda há uma outra realidade em nossa sociedade, muitas crianças são privadas de vivenciar estas fantásticas experiências que a brincadeira proporciona, são roubadas delas a infância. Os motivos são diversos, mas algumas precisam trabalhar em serviços pesados para ajudar financeiramente suas famílias.

Enquanto, em casa falta incentivo, nas escolas falta tempo para dedicar às brincadeiras, na maioria dos casos nem brinquedos estas escolas possuem.

Segundo a socióloga Gisela Wajshop, da equipe de Educação Infantil do Ministério da Educação é rara a escola equipada, que invista nessa aprendizagem.

Para Maria Stela, da PUC, “a escola simplesmente matou a brincadeira”. Tornou-se apenas um papel didático ou então perda de tempo. Talvez falte conhecimento dos benefícios que a brincadeira traz ao desenvolvimento infantil.

Considerando que a brincadeira tem papel de destaque durante a infância. É através do brincar que a criança reproduz o mundo real, expressando, muitas vezes, suas dificuldades. O brincar é sem dúvida a linguagem secreta da criança e deve ser respeitada mesmo que fuja à nossa compreensão.

Levando em conta o quanto a brincadeira conduz a criança a estágios significativos de desenvolvimento, a proposta é discutir o tema na visão de teóricos que abordam o brincar e o jogo, ações capazes de oferecer o desenvolvimento integral. E como base foi utilizada a pesquisa de campo através da qual foi possível observarmos a forma como o lúdico está sendo trabalhado em escolas de educação infantil.

As escolas devem ser conscientes de que a infância é o momento do lúdico, do faz de conta, do conhecer e reconhecer o outro e da construção e reconstrução da cultura através dos séculos.

## **1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO**

O trabalho está organizado em três capítulos, seguindo a seguinte estrutura: capítulo I intitula conhecendo e delineando a pesquisa, a prática usada para a metodologia aplicada, no qual afirma-se que a pesquisa teve como característica o paradigma qualitativo, fez-se necessário explicar o universo e as colaboradoras do estudo, e os instrumentos utilizados para a coleta de dados.

No capítulo II, o desenvolvimento da criança enquanto brinca, está subdividida em sub-tópicos: o desenvolvimento da criança na concepção dos teóricos, o jogo e a brincadeira, a brinquedoteca e o brincar na Educação Infantil.

No capítulo III, tratou-se da discussão baseada na análise dos resultados adquiridos com a pesquisa. E finalmente apresentaram-se as considerações finais, com base em todo o trabalho realizado incluindo a bibliográfica, pesquisa de campo e nos resultados obtidos com a aplicação dos questionários e as observações.

## CAPITULO I

### CONHECENDO E DELINEANDO A PESQUISA

O presente trabalho de pesquisa tem como objetivo investigar a prática pedagógica de professoras da Educação Infantil na utilização da brincadeira e do jogo em sala de aula, nas escolas da rede municipal de Ilha Grande-PI.

O padrão adotado pela pesquisa foi a qualitativa que segundo CHIZZOTTI,

Objetiva, em geral, provocar o esclarecimento de uma situação para uma tomada de consciência pelos próprios pesquisados dos seus problemas e das condições que o geram, a fim de elaborar os meios de estratégias de resolvê-los (CHIZZOTTI, 2003, p. 104).

A pesquisa também tem o caráter bibliográfico por meio da qual foi possível conhecer o que defendem os teóricos a respeito do brincar frente ao desenvolvimento do ser humano nos seus primeiros anos de vida e início da vida escolar. Em seguida a pesquisa se estendeu 'in loco', ou seja, direto no campo de atuação com os profissionais da educação infantil.

De acordo com Chizzotti (2003) a pesquisa de campo tem como objetivo reunir e organizar todo um conjunto de informações e pode utilizar-se de vários objetos que comprovem a veracidade e fundamente todo o processo, como gravações, filmagens, oral e escrita.

O estudo bibliográfico incluiu a leitura, análise e interpretação de livros, artigos e textos. Todo esse material serviu para melhor compreender o tema em estudo gerando novos conceitos.

Durante a coleta de dados foi utilizado o questionário, instrumento que permite colher diretamente do pesquisado, informações precisas sobre conceito e os procedimentos da prática pedagógica tematizando o lúdico como um recurso a mais no ensino e aprendizagem dos alunos. E por fim a observação que permite "um contato direto do pesquisador com o fenômeno observado" (CHIZZOTTI, 2003, p. 90).

Com a observação foi possível se ter uma visão ampla do que ocorre em sala de aula, sobretudo de como o professor utiliza-se do lúdico com brincadeiras e jogos para enriquecer suas aulas, focado no desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

## 1.1 ESCOLAS INVESTIGADAS

A investigação aconteceu em duas escolas de Educação Infantil pertencentes a rede municipal de ensino, funcionando nos turnos manhã e tarde, com as modalidades de ensino de Educação Infantil e Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano. Na Educação Infantil nosso foco nesta pesquisa atende crianças nas faixas etárias de 4 e 5 anos. As escolas estão situadas em bairros distintos, a Escola A situa-se próximo ao centro da cidade, enquanto que a Escola B localiza-se no bairro Cal.

## 1.2 COLABORADORAS DA PESQUISA

A investigação teve a colaboração de oito professoras, quatro em cada escola. A seleção destas colaboradoras se deu pelo fato de estarem no campo do objeto estudado. As escolas foram escolhidas justamente por que no município não há uma variedade de escolas que ofereçam esta modalidade de ensino, além disso, estão localizadas no município de residência do pesquisador. Em um primeiro momento fez-se uma visita à direção das respectivas escolas, na explanação explicou-se o objetivo da visita e da pesquisa. Houve uma ótima receptividade por parte dos diretores. Após este momento realizou-se a observação e aplicação dos questionários.

Diante do exposto as professoras pesquisadas serão identificadas com letras do alfabeto. No quadro 1 descreveremos o perfil das professoras colaboradoras.

COLABORADORAS	FORMAÇÃO ACADÊMICA	TEMPO DE PROFISSÃO
Professora A	Curso Normal	12 anos
Professora B	Pedagogia	10 anos
Professora C	Curso Normal Superior	8 anos
Professora D	Curso Normal Superior	7 anos
Professora E	História	4 anos
Professora F	Pedagogia	8 anos
Professora G	Curso Normal Superior	8 meses
Professora H	Curso Normal Superior	7 meses

Fonte: Questionário aplicado às professoras

### 1.3 CONTEXTO EMPÍRICO DAS INSTITUIÇÕES PESQUISADAS

Como já foi mencionada, a pesquisa foi realizada em duas escolas da rede municipal de ensino, situadas no município de Ilha Grande- PI, estas escolas atendem crianças do Infantil ao 5º nos turnos manhã e tarde nos horários de 7 às 10:30 da manhã e de 13 às 16:30 da tarde de segunda-feira a sexta-feira. Como a pesquisa foi voltada para a prática do professor da Educação Infantil focar-se-á, portanto, especificamente nesta modalidade. Estas escolas atendem crianças na faixa-etária de quatro (4) e cinco (5) anos. Para uma melhor compreensão detalhou-se no quadro abaixo usando as letras A e B para identificar cada uma das duas escolas.

ESCOLA	IDADE DAS CRIANÇAS	INFANTIL	QUANTIDADE
A	4 anos	4	44
A	5 anos	5	46
B	4 anos	4	29
B	5 anos	4	28
TOTAL			147

**Quadro 2:** Idade das crianças pesquisadas

Fonte: Observação

A escola A oferece a Educação Infantil 4 e 5 somente no turno manhã. É um prédio novo, construído há pouco mais de dois anos e tem como objetivo atender as crianças de famílias que moram nas áreas próximas a estrada do Labino. Com a construção desta escola as demais escolas deixaram de ofertar o ensino infantil, conseqüentemente aquela passou a atender todas as crianças da área do Centro.

A sua infraestrutura ainda não é completamente adequada para oferecer uma educação voltada para as necessidades das crianças, nem as do infantil e nem as do Ensino Fundamental menor. A escola é cercada por um muro baixo permitindo a quem passar na estrada ver o que acontece do lado de dentro do estabelecimento. A área interna ao redor da escola é toda permeada de areia. Do lado há uma quadra de esporte descoberta, utilizada para atividades físicas e realização de algumas festividades escolares, como, por exemplo, festas das mães. Não há pátio, durante o recreio as crianças correm bastante no espaço da área em pleno sol da manhã. Não tendo, portanto, um espaço onde possam brincar ou mesmo realizar

atividades com elas. Há ainda três (3) banheiros (para funcionários, alunos e alunas), uma cantina, espaço somente para a merendeira. O lanche é servido através da janela da cantina, existem três mesas com cadeiras adaptadas de acordo com a idade das crianças para os lanches, porém, não é suficiente para todas. Há oito (8) salas de aulas, sendo quatro (4) destinadas a Educação Infantil. São salas amplas e arejadas com mesas e cadeiras adaptadas às crianças. Ainda há uma sala de informática com um professor para atender os alunos.

Nas quatro salas de Educação Infantil apenas uma, infantil 5, possuem duas professoras. As outras salas existem apenas uma professora. As turmas variam no número de alunos por sala.

TURMA	QUANTIDADE DE ALUNOS
Infantil IV "A"	26
Infantil IV "B"	18
Infantil V "A"	18
Infantil V "B"	28

A rotina das crianças se baseia em atividades escritas. Em duas salas foi possível perceber que há um envolvimento maior entre professor e aluno, as atividades desta sala envolvem brincadeiras e foi mostrado que há uma rotina de atividades como mais um recurso de aprendizagem.

A escola B também oferece o ensino fundamental menor sendo que há quatro turmas de Educação Infantil distribuídas, duas no turno da manhã e duas no turno da tarde.

TURMA	TURNO	QUANTIDADE DE ALUNOS
Infantil IV "A"	Manhã	13
Infantil IV "B"	Manhã	21
Infantil V "A"	Tarde	12
Infantil V "B"	Tarde	16

A instituição está localizada em um dos bairros do município e foi construída com objetivo de atender as crianças daquele bairro. O prédio é pequeno possuem cinco (5) salas de

aula, uma (1) de informática, (durante as visitas de investigação sempre estava fechada), uma (1) diretoria, uma (1) secretaria agregada a diretoria, uma (1) cantina, três (3) banheiros (funcionários, alunos e alunas), um (1) pátio coberto bem no centro da escola. As salas de aula são médias com cadeiras e mesas adaptadas para as crianças. Também atende crianças de quatro (4) e cinco (5) anos. No turno tarde as salas são quentes e uma delas possui um (1) ventilador de coluna. Das quatro (4) turmas apenas o Infantil IV do turno tarde possuem duas (2) professoras.

Em seguida foram apresentados os instrumentos utilizados para a obtenção dos dados desta pesquisa.

#### **1.4 OBSERVAÇÃO**

A observação participativa deu-se através do trabalho desenvolvido direto no local da investigação. Uma de suas características configura-se pela interação entre o pesquisador e o objeto pesquisado, que neste trabalho se investigou a brincadeira como instrumento de ensino e aprendizagem, foi o tema que surgiu a partir de observações realizadas no próprio local de trabalho.

A observação deteve-se na prática das professoras em sala de aula em relação a utilização da brincadeira como processo do desenvolvimento humano. Na escola A passamos quatro (4) dias a observar, duas (2) horas em cada turma, ressalta-se que nos três primeiros dias as aulas tiveram seu curso somente até nove horas por falta de merenda escolar. Na escola B foram dois (2) dias dedicando 2 horas aula em cada turma.

Para estar em sala de aula, na observação seguiu-se o seguinte roteiro: citar as brincadeiras utilizadas em sala de aula; observar as atividades lúdicas desenvolvidas na escola; observar a metodologia aplicada pelos professores quanto ao uso da brincadeira; e com qual frequência as atividades lúdicas são desenvolvidas na escola.

O que foi possível perceber na observação, é que no ambiente escolar como um todo não há atividades lúdicas, exceto na escola B em uma sexta-feira pode-se presenciar a professora do Infantil IV a realizar atividade com suas crianças no pátio.

A seguir detalhar-se-á o instrumento que nos serviu para coletarmos dados para a nossa pesquisa.

## 1.5 QUESTIONÁRIO

É uma técnica de investigação aplicada indiretamente. Nele há por escrito a explicação do que irão responder, seguido dos objetivos da pesquisa, a sua importância na colaboração e o seu resguardo do sigilo. Bem como a identificação da instituição do qual o pesquisador pertence.

Dentro do questionário trabalha-se com dois tipos de perguntas: as fechadas, que possibilitam respostas objetivas e alternativas, e abertas, que oferece ao questionado liberdade de expressar toda sua subjetividade. Nesta pesquisa, utilizou-se perguntas abertas e fechadas, assim, foi possível conhecer um pouco do lado profissional, o que pensam a respeito do tema em investigação partindo da prática de cada uma delas em sala de aula.

Na escola A, primeiro foi feita uma visita à direção, para quem se explicou o objetivo da investigação em sua escola. No mesmo dia, foi entregue o questionário para quatro das cinco professoras e marcou-se com elas a observação nas respectivas salas. A entrega dos questionários foi marcada de acordo com a disponibilidade de cada uma.

Na escola B, presente na direção só estava a secretária que avisou da ausência da diretora, conforme informações sugeriu encontrá-la no dia seguinte para obter concessão de pesquisar a escola. Ao voltar no dia seguinte, conversou-se diretamente com a diretora para quem foi explanado o teor da pesquisa; na sala de aula foi possível ter com as professoras, observar e entregar o questionário. Para concluir observou-se as duas turmas no turno tarde. Foram entregues os questionários para quatro (4) das cinco professoras sendo marcada a devolução em um sexta-feira.

## 1.6 ANÁLISANDO OS DADOS COLETADOS

A análise de dados permite um aprofundamento das informações do objeto de estudo para o pesquisador. Segundo CHIZZOTTI, “a análise de conteúdo é um método de tratamento e análise de informações, colhidas por meio de técnicas de coleta de dados consubstanciadas em um documento (2003, p. 98)”. O objetivo principal da análise de dados é a compreensão do fenômeno observado.

## CAPÍTULO II

### O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ENQUANTO BRINCA

Neste capítulo a abordagem sobre o desenvolvimento da criança relacionado ao seu ato de brincar tem como fundamento as referências nas pesquisas de Henri Wallon, Lev Semenovich Vygotsky e Jean Piaget. O ponto comum nas teorias desses autores é a temática que apresenta o desenvolvimento das crianças no contexto das interações estabelecidas entre o sujeito e o meio. Neste sentido a brincadeira surge como uma das linguagens que a criança se utiliza para aprender e com isso construir o seu próprio mundo fazendo a ligação entre o real e o não real, isto é, a imaginação se manifesta como construção de sua realidade de fato e lúdica. Brincando a criança é capaz de repassar para os adultos o momento em que ela está vivendo.

As pesquisas que observam o ato de brincar só foram possíveis no início da primeira metade do século XX, quando a brincadeira tornou-se objeto de observação e um estudo para vários teóricos. As teorias destes autores contribuíram e ainda contribuem para uma compreensão do universo infantil e ajuda os adultos a entender melhor a maneira como elas aprendem, a partir das relações que estabelecem com o ambiente e o outro.

#### 2.1 O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA CONCEPÇÃO DOS TEÓRICOS

As teorias sociointeracionistas afirmam que o desenvolvimento integral da criança se dá através do contato com o próprio corpo, com o meio em que vive e com as outras pessoas, portanto, é um processo fundamental de desenvolvimento no campo afetivo, na construção do pensamento e na aquisição da linguagem.

A teoria de Vygotsky sustenta que o funcionamento psicológico estrutura-se a partir das relações sociais estabelecidas entre o indivíduo e o mundo exterior. Estas relações ocorrem dentro de um contexto histórico e social, no qual a cultura desempenha um papel fundamental. Segundo Vygotsky, a relação dos indivíduos não é direta, mas mediada por sistemas simbólicos em que a linguagem ocupa um papel central, pois além de possibilitar o intercâmbio entre os indivíduos o sujeito consegue abstrair e generalizar o pensamento.

Para Vygotsky a imitação é um recurso muito utilizado pelas crianças, que significa uma representação individual do que é observado nas outras pessoas. Isso não pode ser entendido como cópias, pois é através da imitação que a criança aprende a resolver um

determinado problema para quando for capaz de agir sozinha sem a necessidade da ajuda do adulto, contribuindo então para o seu crescimento e amadurecimento.

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

As crianças aprendem observando o outro seja ele adulto ou outra criança. No entanto, quando a criança brinca de faz de conta ela tem consciência da realidade, sabe que é uma imaginação. Desse modo torna-se sujeito criativo, assim representa papéis como forma de investigar o mundo do adulto. “O próprio da infância é o ato lúdico como espelho que ata o real, o imaginário e o simbólico na infância”. (LEVIN apud ALVES e SOMMERHALDER, 1997, p. 225).

A teoria de Vygotsky fundamenta-se na Zona de Desenvolvimento Proximal definida como uma trajetória a ser percorrida. É um processo em desenvolvimento e se dá por meio da mediação, isto é, a criança consegue executar uma ação com a ajuda do outro. A interação social neste processo ocupa um papel de muita relevância. Em outras palavras, a teoria vygotskiana afirma que além do que a criança já sabe, ela dá importância para aquilo que ainda está por vir e se subdivide em zona de desenvolvimento real, como estágio de aprendizagem na qual a criança se encontra e a zona de desenvolvimento potencial que é a aprendizagem da criança em um futuro próximo, dentro do campo do desenvolvimento da aprendizagem.

A Zona de Desenvolvimento Proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas, sob orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1994, p. 112 [www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo1.pdf](http://www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo1.pdf)).

Desta forma a zona de desenvolvimento proximal é um processo pelo qual a criança usa da imaginação para imitar papéis sociais, resolver problemas com ajuda de adultos e com esta prática contribui para o seu futuro através dos conceitos criados enquanto brinca.

Para Vygotsky o jogo simbólico dá ao indivíduo condições favoráveis, condições estas presentes na imaginação e nos jogos de regras de conduta.

Na estrutura dos jogos e brincadeiras simbólicas, os aspectos fundamentais dos jogos e brincadeiras de exercício estão presentes como parte, como elemento, porque quando uma criança brinca de boneca, simula sua casa: brincando com bonecas exercita papéis sociais, transformando as coisas, exercitando-as. Ou seja, no jogo e na brincadeira simbólica há exercício, prazer funcional, repetição. (MACEDO apud COSTA e LOBATO, 1995, p. 09).

Vygotsky conclui que os sistemas simbólicos presentes no jogo é uma atividade social, ou seja, está presente em um contexto cultural e social. Para o autor a brincadeira tem três características e todas elas são parte integrante do brincar seja qual for a brincadeira. São elas: a imaginação, a imitação e a regra. Vygotsky afirma que a imaginação é um processo novo para a criança, atividade única e consciente do ser humano e nasce a partir da ação. A criança representa no brinquedo situações cotidianas mostrando que a imaginação é algo mais real do que simplesmente a imaginação em si. Através da imitação em situações informais as crianças adquirem aprendizagem. Este processo se dá a partir da observação do outro. Assim, a criança aprende a andar de bicicleta, a desmontar e montar brinquedos. O jogo de regras na concepção do autor é adquirido a partir de papéis representados pelo sujeito quando a criança se utiliza do jogo do faz de conta criando suas próprias regras.

Segundo Vygotsky, à medida que a criança vai se desenvolvendo, há uma modificação: primeiro predomina a situação e as regras estão ocultas (não explícitas); quando ela vai ficando mais velha, predominam as regras (explícitas) e a situação imaginária fica oculta (KISHIMOTO, org, 1996, p.61).

Na postura de Henri Wallon, o desenvolvimento da inteligência depende das experiências oferecidas pelo meio e do grau de apropriação que o sujeito faz delas. Ou seja, a criança desenvolve seu lado cognitivo em uma interação com o ambiente familiar e escolar. Wallon acrescenta que este desenvolvimento acontece de forma descontínua, permitindo rupturas e retrocessos. Para melhor compreensão de seus estudos Wallon separou esse desenvolvimento em cinco estágios que vai da fase das relações emocionais, passando pelo estágio do desenvolver da inteligência prática e da capacidade de simbolizar, da construção de si, até o despertar do interesse para o conhecimento e a conquista do mundo exterior.

O estágio impulsivo-emocional corresponde a faixa etária de (um ano de idade), nesta fase a criança interage com o ambiente, são as chamadas relações emocionais, ou seja, a criança inicia-se a construção de si mesma ao mesmo tempo em que desenvolve as condições sensoriais-motoras como o olhar, o pegar e o andar, é todo um processo que permitirá que no segundo ano de vida da criança haja uma maior sistematização do ambiente a sua volta.

As emoções, são a exteriorização da afetividade (...) Nelas que assentam os exercícios gregários, que são uma forma primitiva de comunhão e de comunidade. As relações que elas tornam possíveis afinam os seus meios de expressão, e fazem deles instrumentos de sociabilidade cada vez mais especializados. (WALLON apud DOURADO e PRANDINI, 1995, p. 143).

O estágio impulsivo-emocional tem duas etapas. Na primeira denominada de impulsiva a criança chama a atenção do adulto através de gestos, gritos e expressões, estes gestos garantem a sua sobrevivência através do suprimento de suas necessidades. Enquanto a emocional ocorre em três simbioses distintas, a primeira o bebê necessita da mãe enquanto ainda é feto, ao nascer o bebê necessita de ser alimentado e por volta dos três meses de vida acontece a simbiose afetiva, isto é, a necessidade do outro.

O estágio sensório-motor e progressivo, (de 1 aos 3 anos de idade) é a fase de uma intensa exploração do ambiente físico e das relações cognitivas com o meio. Ou seja, nesta fase a criança desenvolve a inteligência prática e a capacidade de simbolizar.

O estágio chamado de personalismo ocorre (dos 3 aos 6 anos) nesta fase acontece a construção de si, através das interações sociais fortalecendo assim as relações afetivas.

No estágio categorial a partir dos seis anos, ocorre o interesse pelo conhecimento e a conquista do mundo exterior e conseqüentemente o interesse pelas pessoas.

Assim sendo, no estágio da predominância funcional a criança adquire nova definição da personalidade, desestruturadas diante das mudanças do corpo, causados pela ação hormonal. É neste período que surgem as questões pessoais, morais e existenciais.

O desenvolvimento da criança para Wallon surge como resultado da maturação e das condições ambientais.

Os estágios aparecem como estruturas de relações, que resultam do equilíbrio entre as possibilidades funcionais que permitem a maturação em idade e as circunstâncias do meio em que lhes correspondem. (WALLON apud SANTOS e LIMA, 2007, p. 14).

Porém, todos os estágios de desenvolvimento citados por Wallon em sua teoria são marcados por particularidade que se diferenciam de pessoa para pessoa, isto é, cada criança é influenciada por fatores culturais e ambientais. Durante os estágios do desenvolvimento de Wallon a brincadeira e o jogo fazem-se presente como fonte de aquisição do conhecimento, da estruturação e da construção da personalidade da criança.

A teoria de Jean Piaget afirma que conhecer significa inserir o objeto do conhecimento em um determinado sistema de relações, partindo de uma ação executada sobre

o referido objeto. Isto é, a criança precisa dá significado a este objeto a partir de sua realidade. Desta forma, as crianças adquirem a capacidade de organizar, estruturar, entender e só depois, com a aquisição da fala, explicar pensamentos e ações.

De acordo com Piaget o desenvolvimento possui a seguinte compreensão, explicados nos estágios: sensório-motor que vai de (0 aos 2 anos), neste estágio tem a característica das atividades físicas voltadas para objetos e situações externas, ou seja, são as ações da criança dentro do ambiente que a leva a perceber tudo que a rodeia bem como a aquisição da linguagem que vai permitir que a criança adquira uma socialização efetiva da inteligência. A imitação neste período é muito importante, pois a criança aos poucos vai se adaptando a realidade como disse: ANDRADE, “é importante que a criança tenha espaço e liberdade, com segurança, para se movimentar e outras pessoas com quem se relacionar”. (ANDRADE apud SPIGOLON, 1996, p. 62).

O estágio pré-operacional ocorre por volta dos (6 aos 7 anos), nesta etapa a criança já é capaz de efetuar operações lógico-matemática como seriação e classificação. Nesta fase a criança já consegue realizar pequenas ações lógicas como separar objetos por tamanho, por cor e por forma.

As atividades lúdicas são ações importantes para o desenvolvimento da criança, através delas as crianças descarregam energias ao tempo em que se desenvolvem intelectualmente. Segundo Piaget:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET apud REZENDE 1976, p.160).

Para Piaget a habilidade das crianças para competições em jogos de grupo, tem profundas ligações com a maturação. Para ele não é apenas um traço da personalidade ou fruto do meio em que vive, ou seja, o organismo precisa amadurecer para haver um desenvolvimento, em outras palavras, estas habilidades não são méritos apenas de uma personalidade ou do ambiente em que a criança esta exposta.

Para melhor compreensão Piaget dividiu o jogo em três categorias distintas jogo de exercício, jogo de regras e o jogo simbólico.

No jogo de exercício (até os 2 anos de idade) é a repetição de ações pelas crianças, com finalidade de alcançar um objetivo, ultrapassar barreiras contribuindo para o desenvolvimento do sensório-motor.

O jogo de regras por volta dos (4 ou 5 anos) surge às primeiras manifestações do que será de fato um jogo de regras, somente a partir dos seis ou sete anos é que a criança consegue se submeter às regras. O jogo de regra possibilita a criança interagir com o outro e aprende que há regras e que ela precisa respeitar e aceitar a sua vez de participar. Piaget afirma que é neste período onde a criança abandona o jogo egocêntrico em troca de um espírito de competição entre os jogadores.

O jogo simbólico ocorre dos (3 aos 6 anos de idade) nesta fase a criança desenvolve a função simbólica que consiste na representação de um objeto ausente. Isso significa que a criança se imagina em qualquer situação e é capaz de transformar um objeto em qualquer outro. Isto é, através do faz de conta a criança pode fantasiar que é outra pessoa, pode viajar, até mesmo como maneira de fugir de uma realidade presente.

Essas formas de jogo, que consistem, pois, em liquidar uma situação desagradável revivendo-a ficticiamente, mostram, com particular clareza, a função do jogo simbólico, que é a de assimilar o real ao eu, libertando este das necessidades de acomodação. (PIAGET apud RAMOS, 1994, p. 73).

Os demais estágios não apresentaram tanta relevância a este trabalho especificamente, uma vez que o estudo em questão trata-se do brincar e da aprendizagem em crianças de Educação Infantil. Porém, é importante salientar que as pesquisas de Piaget abrangem aos períodos das operações concretas que acontecem dos sete, onze ou doze anos. Nesta fase a criança apresenta a capacidade de executar operações mentalmente sem precisar da ação física, isto é, não será preciso medir dois objetos para saber qual dos dois apresenta um tamanho diferenciado.

No período das operações formais que se inicia por volta dos 12 anos em diante, a criança já apresenta a capacidade de raciocinar sobre hipóteses, de formar esquemas conceituais abstratos, ou seja, dentro de uma lógica a criança realiza operações mentais.

As teorias dos três autores têm um ponto em comum, todos apontam que de alguma forma, a criança se desenvolve a partir da interação com o meio e com as outras crianças. Porém, detalhes diferem uma da outra como por exemplo, para Vygotsky o conhecimento é algo a ser adquirido pela criança a partir do meio no qual ela se encontra, isto é, será através das relações sociais pelas quais a criança manterá. Enquanto para Piaget o

conhecimento se dá de forma distinta ao de Vygotsky, vem de dentro da criança através do amadurecimento do organismo, no entanto não há um conhecimento pré-formado que nasça com o indivíduo. O conhecimento que desenvolva a aprendizagem é possível a partir do contato da criança com o ambiente e com outras pessoas. Wallon afirma que o desenvolvimento resulta da maturação e das condições ambientais de forma contextualizada e ainda descontínua.

Para Vygotsky e Piaget o jogo é importante para o desenvolvimento da criança, porém para Vygotsky o jogo está ligado diretamente à capacidade do indivíduo de simbolizar através da representação de papéis, enquanto para Piaget este processo tem relação com a maturação do organismo. Vygotsky afirma que a principal regra do jogo é a imaginação enquanto para Wallon, a imitação é que a regra do jogo.

Como foi possível perceber com os estudos realizados que o desenvolvimento do ser humano ocorre a partir das interações com o meio e com o outro e que a ação do brincar torna-se ferramenta principal em todos os estágios. A brincadeira dá à criança liberdade para criar e recriar, possibilitando aprendizagens significativas contribuindo desta forma para um futuro saudável.

## 2.2 O JOGO E A BRINCADEIRA

A brincadeira é uma atividade que identifica e diversifica os seres em tempo e espaço, constrói identidade, cria laços de solidariedade na interação de uns com os outros. Durante a infância o ser humano já se constitui culturalmente através de seu poder de imaginação, de criação e de reinventar. As crianças adquirem uma reesignificação e reelaboram sua cultura. Este processo inicia-se muito cedo, ainda no útero da mãe. Ao nascer o seu corpo continua sendo um brinquedo, a criança brinca com suas mãos, com os pés e aos poucos o brinquedo começa a fazer parte de seu mundo. Através da brincadeira a criança interage com os que estão a sua volta, se expressam e se comunicam.

Os pais devem aproveitar todos os momentos com os filhos. Na hora do banho, da troca da fralda, da alimentação para realizar brincadeiras com ela, que permita a criança utilizar objetos que possam proporcionar uma aprendizagem do mundo que a rodeia.

À medida que a criança vai crescendo e adquirindo experiências a brincadeira passa a ter uma dimensão socializadora, que possibilita aprender a interagir com o outro, a partilhar brinquedos, a dividir tarefas, ou seja, desenvolver o respeito mútuo.

Depois da fase de brincar sozinho quando o seu corpo é seu único brinquedo por um curto período de tempo a criança vai descobrindo que não esta sozinha com suas descobertas e que brincar com o outro lhe trará mais satisfação e prazer. Quando a criança divide a brincadeira com o outro ela amplia seu conhecimento.

Através do lúdico a criança se comunica, se apropria de característica da realidade, reproduz o próprio meio em que está inserida. Além de construir conhecimentos a partir dos papéis que interpreta, a criança amplia os vocabulários, lingüístico e psicomotor. O brincar não é apenas um ato prazeroso mais também está repleto de significados que contribuirão para o pleno desenvolvimento e equilíbrio emocional do indivíduo que brinca.

O jogo e a brincadeira fazem parte da vida humana desde os primórdios da humanidade e está presente em todas as culturas. Mesmo presente em todas as culturas SANTOS diz que o:-

Comportamento lúdico não é um comportamento herdado, ele é adquirido pelas influências que recebemos no decorrer da evolução dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem. (SANTOS, 2001, p. 37).

Em cada sociedade o jogo e a brincadeira há um significado que se modifica através das gerações mostrando a evolução da sociedade e do ser humano. A compreensão do que seja o jogo difere entre as sociedades. Para os judeus o jogo era sinônimo de gracejo e riso, enquanto que para os povos da antiga Grécia o jogo tinha a compreensão de ações características da própria criança, ou seja, as brincadeiras que as crianças realizavam eram vistas apenas como ações próprias delas e que não apresentavam nenhuma importância. O jogo também fez parte das tribos primitivas. Durante as festas de comemoração os adultos preparavam as crianças para a vida adulta e como consequência, a criança apropriava-se da cultura.

O movimento Iluminismo ofereceu um novo conceito de infância. Ela não é mais apenas uma 'tábua rasa', ou seja, deixa de ser vista como depósito de informações e passa a ser pensada como sujeito dotado de particularidades especiais, a qual não se encontra a margem dos processos sociais, portanto a criança faz parte de todo o processo social, construindo valores e reconstruindo a cultura. O jogo passa então a ser reconhecido como uma atividade natural da criança e carrega uma relevância para a construção social.

Durante muito tempo os pesquisadores se dedicaram e ainda se dedicam a busca de uma definição para o que realmente venha a ser o jogo infantil, como ele ocorre, suas

especificidades, suas habilidades em cada etapa da vida. Todos levantam hipótese a partir de suas observações.

O jogo infantil ganha sua importância a partir do momento em que a criança se envolve nas vivências de situações onde o mundo adulto passa a ser o seu mundo, dando significados a objetos antes sem relevância nenhuma. Este mesmo significado só é possível quando a criança usa da imaginação para transformar o insignificante em significativo. Para ELKONIN (1998) um aspecto essencial para criar essa situação lúdica é a transferência do significado de um objeto para outro, ou seja, ao imaginar que o cabo de vassoura é um cavalo, ou mesmo uma cadeira de pernas para cima possa ser um barco em alto mar, o indivíduo transfere um significado para o desejo de está navegando ou cavalgando. Para este mesmo autor “o jogo é uma atividade em que se reconstruem, sem fins utilitários diretos, as relações sociais (p. 19)”, ou seja, quando se brinca não necessariamente há a intenção de uma aprendizagem para a vida futura é uma ação inconsciente, mas, que é carregada de uma significância que a criança levará para o resto da vida.

Ao imaginar que um objeto é outro a criança esta brincando de faz de conta um jogo que transita entre o que é real e o que é ficção. Este jogo não existe apenas para transformar o mundo adulto no mundo da criança. O ser humano quando pequeno, se utiliza deste artifício para muitas vezes, fugir de uma realidade nada agradável, seja ela na família ou mesmo na escola. É preciso que tanto os pais como os professores devem estar atento a comportamentos das crianças quando brincam de faz de conta.

O jogo do faz de conta leva as crianças a assumirem papéis e protagonizarem verdadeiras histórias. Segundo CUNHA (1994) o faz de conta é uma das formas de brincar mais fundamentais para um desenvolvimento infantil saudável. E acrescenta:

Às vezes o “faz de conta” não imita a realidade mas, ao contrário, é um meio de sair dela, é um jeito de assumir um novo “estado do espírito” como, por exemplo, quando veste uma fantasia de palhaço e vai para o fogão fazer comidinha, ou, então, veste a fantasia de fada e vai, em seguida, correr e brincar de pegador (CUNHA, 1994, p. 21).

Para KISHIMOTO (1996) a definição do jogo não é tarefa fácil. Pois, a palavra jogo pode ter vários significados para quem a ouvi. E isso é claro quando se fala em,

Jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. (KISHIMOTO, 1996, p. 13).

KISHIMOTO ainda acrescenta que o jogo, “embora recebam a mesma dominação têm suas especificidades” (1996, p. 13), pois cada jogo possui diferentes habilidades. É assim com o jogo de faz de conta que segundo a autora existe uma forte presença da situação imaginária, enquanto que na construção de um barquinho, além da representação mental do objeto existe também a habilidade manual para operacionalizá-lo.

A definição de ANTUNES quanto ao jogo se confunde, em nossa cultura, com jogos de competição onde sempre haverá vencedores e perdedores. Para ele o jogo na educação não deve ser interpretado no sentido popular da palavra. E acrescenta que:

Do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. (ANTUNES, 2008, p. 9).

A brincadeira é ação empregada sobre o brinquedo, este por sua vez, nada mais é do que o suporte para o ato de brincar e não necessita de regras fixas ou impostas. É uma ação livre e que possibilita a criança conhecer a sua cultura e isso se confirma por BROUGÈRE que diz que, “a brincadeira é entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e como ela deveria ser”. (BROUGÈRE, 1995, p. 59 online [http://sistemas.virtual.udesc.br/aulasdoc\\_378cap2.pdf](http://sistemas.virtual.udesc.br/aulasdoc_378cap2.pdf)).

Os jogos e as brincadeiras como já foi citado, possuem especificidades e isso permite que muitos teóricos debruçassem-se sobre pesquisas e estudos para melhor compreender a ação deles sobre o desenvolvimento das crianças.

As brincadeiras tradicionais infantis estão ligadas as brincadeiras incorporadas nas mentes dos povos através dos tempos e são parte da cultura popular. Por causa desta particularidade da brincadeira como parte de uma cultura, ela vai se modificando e através da transmissão oral perde-se a autoria. Muitas brincadeiras mantêm sua originalidade estrutural enquanto outras recebem novos conteúdos e tem a força pelo poder da expressão oral, ou seja, as brincadeiras tradicionais vão se perpetuando através dos tempos através da linguagem oral. Para melhor explicar este evento KISHIMOTO nos diz: “a cultura não-oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Esta sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vai se sucedendo”. (KISHIMOTO, 1996, p. 38).

O jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de

tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. (HUIZINGA apud REZENDE, 2001, p. 5).

As brincadeiras de faz de conta são caracterizadas pela simbologia, a representatividade de papéis, ações essas que tornam possível a imaginação. A imaginação por sua vez são experiências obtidas de seu mundo social. “O faz de conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras”. (KISHIMOTO, 1996, p.39).

As regras são os objetivos do jogo e devem ser respeitadas como tais, isto é, a partir do momento em que a criança incorpora-as, conseqüentemente irá desenvolver conceitos morais, e apoderar-se das normas sociais.

Ainda na concepção de KISHIMOTO (1996) a situação imaginária aparece por volta dos dois, três anos de idade quando, segundo a autora, “a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social” (KISHIMOTO, 1996, p. 39).

O papel assumido pelas crianças a partir do uso da imaginação permite que elas transfiram para objetos sentimentos de uma realidade vivenciada o emprego do “como se” é visível. Segundo ELKONIN (1998) o emprego do “como se” permite que ela assuma o papel protagonista da brincadeira. É fácil observarmos crianças em grupo que ao brincar diz: e se eu fosse o enfermeiro? Ou então, se eu fosse o quitandeiro? ELKONIN diz ainda que a presença desde “como se” permitiu a alguns psicólogos “considerassem o jogo um distanciamento da realidade, um mundo regido por leis especiais (1998, p. 315)”. Ou seja, o ser vive um mundo de pura imaginação sem ligação alguma com a realidade. Porém, para psicólogos soviéticos imaginação e realidade caminham lado a lado e que: “o jogo não é o reino da pura invenção, mas uma reconstituição original da realidade vivida, reconstituição feita pela criança ao dar forma aos papéis dos adultos (1998, p. 315)”. Portanto, a imaginação é fruto de uma realidade vivenciada por cada indivíduo e podemos perceber isso quando crianças expostas ao um ambiente de violência sua tendência é incorporar em suas brincadeiras situações de violências, seja vividas ou presenciadas.

De acordo com os estudos dos citados teóricos percebe-se que o jogo e a brincadeira ocupam um papel relevante na vida do ser humano. Pois brincando a criança apresenta um melhor desenvolvimento que será essencial para sua vida futura.

### 2.3 A BRINQUEDOTECA

O processo de desenvolvimento técnico e econômico das sociedades ocidentais promove novos contextos para a humanidade, estas mudanças também interferem no espaço e no modo de como as crianças brincam. Nas grandes cidades depara-se com realidades distintas, são crianças que logo muito cedo é passado a elas tarefas de gente grande com a desculpa de que precisam ocupar seu tempo livre, assim os pequenos se dedicam a atividades extras, além dos estudos, estão nos esportes, nas aulas de dança. Na opinião dos pais estão apenas contribuindo para o crescimento intelectual e pensando no futuro profissional dos filhos. Outra realidade diz respeito a grande incidência de violência, muitas crianças são expostas a violência em suas diversas formas. Muito cedo convivem com uma realidade nada agradável que tiram delas a oportunidade de terem um desenvolvimento saudável. Além disso, os pais precisam trabalhar para trazer o sustento para dentro de casa enquanto isso as crianças passam a pertencer ao mundo. Tanto no primeiro caso quanto no segundo os pais não tem tempo para se dedicar aos filhos em momentos de diversão onde a brincadeira é uma ação sadia e que os levará a vivenciar experiências únicas tanto para os filhos quanto para os pais.

Se no meio familiar a maioria das crianças estão privadas do brincar, nas escolas também as exclui, quando o mais importante é cumprir o currículo onde os conteúdos programáticos ocupam o papel principal. A realidade mostra ainda que a maioria das escolas não há espaço e nem brinquedos para que as crianças possam desfrutar de momentos de pura fantasia onde elas poderão se expressar e conviver com o outro.

Mais é preciso que seja proporcionado às crianças tempo e espaço para que usem sua imaginação com o objetivo de descobrirem o mundo e assim adquirirem conhecimento. Por isso o surgimento das brinquedotecas que objetivam favorecer a brincadeira livre e a “expressão da criatividade”.

A brinquedoteca é um espaço privilegiado que reúne a possibilidade e o potencial para desenvolver as características lúdicas. É hoje, um dos caminhos mais interessantes que pode ser oferecido às crianças de qualquer idade e faixa sócio-econômica. O intuito é o de resgatar, na vida dessas crianças, o espaço fundamental da brincadeira, que vem progressivamente se perdendo e comprometendo de forma preocupante o desenvolvimento infantil como um todo. (FRIEDMANN, 1992, p.30 <http://www.ludocriarte.org/brinquedoteca.html>).

As primeiras ideias de brinquedotecas surgiram por volta de 1934 em Los Angeles para evitar furtos de brinquedos de uma loja próxima a uma escola. Os brinquedos passaram a

ser emprestados. Mais tarde em 1976 no I Congresso de Brinquedotecas, realizado em Londres foi questionado a finalidade do empréstimo de brinquedos e isso foi possível por que as crianças não iam nas brinquedotecas apenas para pegar brinquedos emprestados elas iam e ficavam por muito tempo brincando e se socializando com outras crianças.

As brinquedotecas são espaços que favorecem a brincadeira, crianças e adultos participam destes espaços e tem como objetivo a brincadeira livre.

Em outros países como os da Europa a biblioteca de brinquedos (chamadas de "Toy Libraries") emprestam brinquedos, enquanto que na Suécia as "Lekoteks" trabalham com crianças excepcionais e suas famílias, ensinando-as a brincar. No Brasil as brinquedotecas surgiram primeiramente com a APAE em 1973 com a ludoteca e funcionava como uma forma de rodízio entre as crianças. Em 1981 foi fundada no Brasil, a primeira brinquedoteca oficial no estado de São Paulo. Em 1984 foi fundada a Associação Brasileira de Brinquedoteca. A partir daí houve uma expansão destes espaços e hoje é possível encontrá-las em associações de bairros, escolas, hospitais, nas universidades e clínicas. Além destes locais fixos, existem também as ambulantes, móveis ou itinerantes.

As brinquedotecas surgiram enfim, para suprir a necessidade que a criança tem de manter contato com o mundo imaginário, do faz de conta. Nestes espaços as crianças têm a oportunidade de trocar experiências com outras. Segundo SANTOS apud SANTOS (1997) o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, isto é, o brinquedo dá condições à criança de se desenvolver como pessoa ao tempo que faz dela um ser social capaz de se relacionar com o próximo. Existe uma relação de intimidade entre a criança e o brinquedo, e o brinquedo por sua vez tem a capacidade de desafiar a criança a realizar descobertas e estimular a auto-expressão. E Vygotsky disse: "é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança". (VYGOTSKY apud TOMAZINHO, 1999, p. 126).

As brinquedotecas possuem diversos brinquedos, porém, não é preciso que elas tenham apenas brinquedos, basta que tenham outros estímulos, pois para os pequenos qualquer objeto cria vida própria.

CUNHA afirma que:

Embora os brinquedos sejam a atração principal de uma brinquedoteca, ela pode existir até mesmo sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados (CUNHA, 1994, p. 13).

Nos espaços das brinquedotecas a criança além de adquirir conhecimento e desenvolver habilidades ela experimenta uma deliciosa viagem pelo mundo da fantasia, uma aventura espontânea e repleta de prazer, ou seja, a curiosidade e o entusiasmo levam a criança à busca inconsciente do conhecimento.

## 2.4 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira se manifesta na vida da criança independente do local em que ela vive, de suas condições econômicas, de seu grupos sociais e da cultura na qual ela está inserida. As brincadeiras passam de geração a geração, o que se modificam são os espaços, ou seja, antigamente as crianças brincavam na rua de casa, a brincadeira era bem mais simples e cheia de imaginação, isto é, não precisavam de brinquedos sofisticados para brincar, bastava ter com quem brincar que as brincadeiras fluíam. Com a chegada da TV, do computador, dos jogos eletrônicos houve um distanciamento cada vez maior de nossas crianças destes momentos livres do brincar, e em consequência a isso existe uma falta muito grande de integração das crianças entre si e com os adultos.

A brincadeira ainda é considerada uma ação sem muito ou de pouco valor nas sociedades ocidentais quando se trata da educação formal. No âmbito escolar e familiar é considerada opositiva ao trabalho. Porém, o brincar proporciona um processo de desenvolvimento e de aprendizagem. Vivemos um momento de discussão, dando ênfase a importância do brincar, com o ingresso da criança de seis anos de idade no ensino fundamental de nove anos. Diante do exposto não há dúvida quanto ao desafio deste novo currículo que é o de garantir a ludicidade e a criatividade e assegurar o aprendizado e o desenvolvimento do ser humano. Para tanto é necessário que:

Haja, de forma criteriosa, com base em estudos, debates e entendimentos, a reorganização das propostas pedagógicas das secretarias de educação e dos projetos pedagógicos das escolas, de modo que assegurem o pleno desenvolvimento das crianças em seus aspectos físico, psicológico, intelectual, social e cognitivo, tendo em vista alcançar objetivos do ensino fundamental, sem restringir a aprendizagem das crianças de seis anos de idade à exclusividade da alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental de nove anos, mas sim ampliando as possibilidades de aprendizagem. (BRASIL, ENSINO FUNDAMENTAL DE NOVE ANOS, 2006, p. 9).

Considerando que o ser humano é um sujeito cultural, e que produz cultura, vem ocasionando uma mudança nos currículos para a Educação Infantil. Onde, as brincadeiras e

diferentes formas de expressão artísticas, estão deixando de serem consideradas atividades secundárias e ganham a importância das mesmas atividades a exemplo dos conhecimentos mais específicos do currículo escolar.

A Educação Infantil na legislação brasileira vem ressaltar a importância desta etapa na vida da criança e o direito de brincar como forma de garantir uma aprendizagem de qualidade levando em consideração que o homem se apropria de aprendizagens significativas, quando é dada a oportunidade de usufruir de momentos lúdicos.

O Estatuto da Criança e do Adolescente lei nº 8.069, de julho de 1990 prevê, no capítulo II – do direito à liberdade, ao respeito e à dignidade – artigo 16, que toda criança ou adolescente tem o direito de ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários e brincar, praticar esportes e divertir-se.

A lei de nº 9394/96 que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, na seção II, em seu art. 29 afirma que:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e comunidade. (LDB, 1996, p. 31).

O Plano Nacional de Educação em suas diretrizes diz que as primeiras experiências do ser humano tende a marcar para vida toda a vida do ser humano.

A educação infantil é a primeira etapa da Educação Básica. Ela estabelece as bases da personalidade humana, da inteligência, da vida emocional, da socialização. As primeiras experiências da vida são as que marcam mais profundamente a pessoa. Quando positivas, tendem a reforçar, ao longo da vida, as atitudes de autoconfiança, de cooperação, solidariedade, responsabilidade. As ciências que se debruçaram sobre a criança nos últimos cinquenta anos, investigando como se processa o seu desenvolvimento, coincidem em afirmar a importância dos primeiros anos de vida para o desenvolvimento e aprendizagem posteriores. (BRASIL, 2001, p. 40).

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil contempla vários aspectos, dentre eles, o brincar.

A qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania, respeitando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, devem estar embasadas nos seguintes princípios:

O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas, etc.;

- O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;
- O acesso das crianças aos bens sócio culturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação, ao pensamento, à ética e à ciência;
- A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;
- O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade. (BRASIL, 1998, p. 13).

Na escola a criança terá contato com outras crianças e isso fará com que ela viva momentos de trocas de experiências e afetividade. Através da brincadeira/jogo a criança aprenderá que pode perder e ganhar, nisto aprende a lidar com a diversidade, ou seja, a criança passa a conhecer que existem diferenças entre todas as crianças e que estas são únicas de cada um e que deve ser respeitado. Contribuindo desta forma para o seu amadurecimento para a vida adulta. Como escreveu CHATEU:

É pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar. (CHATEU apud SANTOS, 1987, p.14).

A criança precisa brincar, necessita do espaço e das condições para a brincadeira. Tendo a escola como aliada neste processo, a Educação Infantil deve respeitar a criança de maneira plena com o objetivo de promover seu desenvolvimento integral. Com isso, a escola estará dando a devida importância que o brincar tem na vida das crianças.

A lucidez 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 (SANTOS apud SANTOS, 1997, p. 12).

O professor deve estar preparado para a utilização de brincadeiras em sua importância pedagógica, pois quando a criança brinca ela encara o brincar como uma atividade relevante. Assim, o professor estará oportunizando à criança momentos de novas descobertas. A criança aprende todos os dias com as atividades e novas situações de aprendizagem. Mas é preciso que tenha o cuidado para que estas brincadeiras não sejam impostas como diz SEBER:

Há também instituições que defendem as brincadeiras, achando que as crianças aprendem muito no decorrer dessas atividades. No entanto, os professores são

orientados no sentido de estabelecer os temas das brincadeiras, os papéis que os integrantes dos grupos devem assumir como brincar, o que dizer e assim por diante. (SEBER apud BOZZO, 1995, p. 52).

A criança deve ser livre para criar e imaginar, por isso o professor precisa está aberto para também aprender. O professor deve ficar atento às ações de cooperação e solidariedade, só assim ele estará contribuindo para o desenvolvimento da auto confiança na criança e o respeito às suas limitações e possibilidades.

O brincar para os pequenos deve ter regras, conteúdo e metodologia adequada para os objetivos que se espera alcançar com as brincadeiras, ou seja, a brincadeira não é só para passar o tempo em sala de aula, ela deve ter um significado, um sentido para auxiliar na aprendizagem das crianças.

O professor como adulto que é deve também participar das mesmas brincadeiras as quais são planejadas para as crianças. Porém, o que se percebe é que o professor torna-se apenas o diretor, ou seja, aquele que dirige a brincadeira enquanto as crianças brincam. Levin afirma que: “nem todos estão dispostos a correr o risco de entrar em cena com a criança, de deixar-se inquietar e impressionar por ela”. (apud ALVES e SOMMERHALDER 2001, p. 16). Para este autor os adultos preferem se refugiarem em teorias e técnicas para manter a situação sob controle. No âmbito escolar a presença das normas, das técnicas e teorias é muito comum, isso faz com que a criança interprete que há um distanciamento entre ela e o adulto, ou seja, o adulto é o professor aquele que trás as brincadeiras contendo regras e que devem ser cumpridas como tal.

Apesar dos educadores serem conscientes do quanto o brincar é importante para o desenvolvimento da criança o que se presencia é uma triste ilusão, onde o brincar se transforma literalmente em um faz de conta de maneira negativa, professor e aluno fingem que brincam.

O que realmente acontece, na maioria das escolas, é que a brincadeira se restringe a hora do recreio. Em outros momentos a brincadeira e o jogo são propostos pedagogicamente e não há uma articulação com as atividades de ensino aprendizagem, ou seja, se tornam brincadeiras apenas para momentos de diversão após cumprir com as tarefas escolares. Desta forma SANTOS disse que o:

Educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades, dos limites, das certezas e até das incertezas do dia-a-dia da criança em seu processo de construção de conhecimentos. É ele quem cria e recria sua proposta político-pedagógica e para que ela seja concreta, crítica, dialética, este educador deve ter competência para fazê-la. (SANTOS apud SANTOS, 1997, p. 61).

É natural da brincadeira a imaginação, a fantasia, a criatividade e não deve ser totalmente submetida à vontade do professor, ou seja, o brincar não deve ser controlado integralmente pelo professor como recurso único e exclusivo para se transmitir conteúdos pedagógicos perdendo assim a sua identidade. Pertencem à criança o significado e o sentido ao brinquedo. Como afirma, Vygotsky apud PIMENTEL: “o brinquedo preenche necessidades da criança” (Vygotsky apud Couto, 1998, p. 121). Aos adultos cabe descobrir as preferências da criança por brinquedos e brincadeiras.

Para MACHADO apud FERNANDES (1994) o papel do adulto na brincadeira consiste em favorecer um ambiente facilitador de descobertas e crescimento através da utilização dos movimentos com o corpo, dos sentidos e da liberdade para brincar. Portanto, para ele o adulto deve colaborar com as descobertas das crianças e deixar que as brincadeiras aconteçam de forma livre.

As escolas de Educação Infantil devem ser lugares preparados para receber as crianças, um lugar onde elas podem realizar viagens fantásticas, fazer descobertas de jogos, da fala, das canções, isto é, brincadeiras que a façam vivenciar outros mundos na companhia dos colegas.

Para Vygotsky é durante a brincadeira que a criança satisfaz diferentes necessidades e desejos, os quais não foram resolvidos de imediato. E para que isso se torne possível a criança recorrer às situações imaginárias. Para este autor, a imaginação ocorre durante o brincar. Para LIMA é através do brincar que a criança tem a oportunidade de conhecer a si própria, as outras e de compreender as relações entre as pessoas e os papéis que cada um assume no seu meio.

Nos últimos anos os cursos de formação de professores têm recebido inúmeras críticas por não receberem uma qualificação adequada para atuarem nas salas de Educação Infantil.

De acordo com SANTOS apud SANTOS (1997) a formação do professor deve ser algo que possibilite o conhecimento de si próprio, conhecendo os limites, suas possibilidades e o principal é conhecer o significado do jogo e da brincadeira para a vida da criança, compreendendo que a criança de hoje é o jovem e o adulto de amanhã e que é na infância que a criança deve ser trabalhada em todos os seus aspectos, físicos, mentais, culturais e sociais.

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. (SANTOS apud SANTOS, 1997, p. 14).

Nas escolas a brincadeira é considerada perda de tempo, visão essa gerada pela idéia de que não gera produtividade, portanto, não obtendo resultados. Para Brougère (1989) se a liberdade caracteriza as aprendizagens efetuadas na brincadeira, ela produz também a incerteza quanto aos resultados. De onde a impossibilidade de assentar de forma precisa as aprendizagens na brincadeira. E pouco a pouco as escolas vão perdendo os seus espaços e tempo do brincar. Outro fato que leva a diminuição do espaço e tempo se dá à medida que avançam as séries e anos do Ensino Fundamental, podem ver que o brincar é reduzido a apenas a hora do recreio e que muitas das vezes falta um direcionamento e uma significação para as brincadeiras. Dentro das dimensões científica, cultural e artística se faz necessária à organização da rotina das grades de horários, dos conteúdos e das atividades que abram espaço para que as crianças possam brincar e produzir cultura.

Através das brincadeiras praticadas nas escolas por crianças e adolescentes é possível conhecer o seu mundo, as interpretações da própria vida, reelaboram e reinterpretem situações de sua vida cotidiana, no contexto sociocultural, combinando e criando outras realidades. Refletem ainda as suas relações com outros tomando consciência de si e do mundo.

Segundo estudos da psicologia levando em conta a visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil diz que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. VYGOTSKY apud BORBA, um dos principais representante dessa visão escreveu que:

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos (VYGOTSKY apud BORBA, 2006, p. 35).

Na compreensão de Vygotsky, a criança reproduz e representa o mundo por meio de situações criadas nas atividades de brincadeiras, porém a reprodução não se faz passivamente, mas mediante um processo ativo de reinterpretação do mundo, proporcionando à criança a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas.

O faz de conta leva a criança a viver situações novas, proporcionando a oportunidade de novos papéis sociais e ações sobre o mundo, são desenhadas regras e relações entre objetos e os sujeitos, e desses entre si, são instituídas. E desta maneira a criança imagina, vive situações significativas basta saber que cabos de vassoura transformam-se em

cavalos e com eles as crianças cavalgam para outros tempos e lugares; pedrinhas em comida; cadeiras em trens; crianças em monstros e super-heróis.

Diante do que foi ressaltado até o momento cabe a reflexão de a brincadeira não é algo já dado na vida do ser humano, o brincar se aprende desde cedo, através das relações estabelecidas com os outros e com a própria cultura. O ato de brincar envolve múltiplas aprendizagens. Para isso Vygotsky afirma que durante a brincadeira: “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (VYGOTSKY apud BORBA, 2006, p. 36). Na visão de Vygotsky a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que as suas ações ultrapassem o desenvolvimento já alcançado, o real, permitindo a possibilidade de compreensão e de ação sobre o mundo.

Observando as brincadeiras praticadas pelas crianças percebemos entonação de falas, expressões, gestos, modificações de vozes, modos de andar. E todas estas ações há planejamento e organização, há negociação de papéis, regras e significados. Mostrando um grau de conhecimento relevante. Que o brincar se constitui um espaço de apropriação e constituição pelas crianças de conhecimento e habilidades no que diz respeito a linguagem, a cognição, valores e sociabilidade.

A brincadeira é sugerida em muitas propostas e práticas pedagógicas com crianças como um pretexto ou instrumento para o ensino de conteúdos. O exemplo é a utilização de músicas para memorizar informações, jogos de correspondências entre imagens e palavras escritas. Porém, quando estas brincadeiras são compreendidas apenas como recursos, perdem o sentido de brincadeira. Mas, não significa que não deve ser utilizado a ludicidade na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas, proporcionando a reflexão sobre conceitos lingüísticos, matemáticas e científicas. De acordo com Horn (2007:b60 <http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/o-ato-de-brincar-inserido-na-pratica-do-professor-de-educacao-infantil-1521960.html>), “a proposta pedagógica da escola deve ter como objetivo central do seu trabalho, ensinar e aprender através da ludicidade”.

O mais importante é que o brincar deve ser incorporado nas práticas para o seu significado como experiência de cultura. Para que isso seja possível é preciso a garantia de tempos e espaços para que as crianças criem e desenvolvam suas brincadeiras, não apenas em horários estabelecidos pela escola em pátios, parques para recreação, mas também na sala de aula utilizando os vários conhecimentos. Enfim, é preciso deixar que as crianças brinquem que os adultos aprendam a rir com elas, a inverter a ordem, a representar, a imaginar e a

sonhar. Aprender com elas novos caminhos possibilitando a sociabilização e a construção da cultura.

É na sala de aula que a ludicidade ganha espaço, pois a criança se apropria de maneira mais prazerosa dos conhecimentos, ajudando na construção de novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade e, ao mesmo tempo, permitindo ao professor avaliar o crescimento gradativo do aluno, numa dimensão que vai além das tradicionais provas (SANTOS apud PIMENTEL, 2001, p. 15).

Para FRIEDMANN (2003) o professor não está preparado para lidar com as brincadeiras em sala de aula, isto é, falta um direcionamento específico na formação do educador e compreenda que a criança precisa se colocar no mundo, pois, o lúdico é a linguagem própria dela.

A criança fala de forma mais espontânea, enquanto o professor tem muito medo de perder o controle. Ele acha que se não ensinar algo específico, não controlará os estudantes. Mas as atividades lúdicas revelam e apoiam o desenvolvimento do aluno. O professor precisa tomar conhecimento disso e não exercer uma pressão que ignore a fase do faz de conta, do brincar e dançar. Normalmente, são atribuídas responsabilidades muito precoce aos alunos. Assumir as brincadeiras na escola é uma postura que pede muito mais reflexão aos educadores. (FRIEDMANN, Adriana. *Diário do Grande ABC*, 2003, p. 3).

FRIEDMANN defende que não há idade para o ensino com brincadeiras “o brincar e o lúdico devem ser mantidos até o final da vida das pessoas” (FRIEDMANN, 2003, p. 3). Portanto, o lúdico deve ocupar o espaço da escola, de modo especial a Educação Infantil, uma vez que é durante a infância que o ser se desenvolve culturalmente e socialmente. É preciso que os educadores valorizem os momentos lúdicos, dando significados a eles. Desta forma, as crianças terão a oportunidade de vivenciar momentos enriquecedores para o seu desenvolvimento integral. O reconhecimento da importância da brincadeira trará aos educadores a possibilidade de realizar um trabalho consistente, com a certeza de que o brincar e a aprendizagem são ações indissociáveis uma existe em função da outra. Ou seja, através do brincar ocorre a aprendizagem, a aquisição do conhecimento.

## CAPITULO III

### PESQUISA EM ANÁLISE

#### 3.1 ANALISANDO OS QUESTIONÁRIOS

A análise é a partir dos dados coletados através da aplicação de questionários, com objetivo de refletir sobre a prática pedagógica das professoras em sala de aula frente a uma educação voltada para o lúdico na Educação Infantil no município de Ilha Grande-PI.

Este espaço foi reservado para a análise e interpretação dos dados colhidos na pesquisa de campo e na aplicação de questionários e nas observações. Serão utilizadas abreviações (A, B, C, D, E, F, G, H) para identificar as professoras colaboradoras desta pesquisa. As questões foram transformadas em categoria de conceito para facilitar a análise e, conseqüentemente a interpretação dos dados. Quanto a formação dos pesquisados quatro professoras responderam que possui o magistério a nível médio, duas são formadas em Pedagogia e uma em Normal Superior e apenas uma cursa História. Em relação ao tempo da prática pedagógica uma possui 12 anos de experiência enquanto que as demais variam entre oito anos e sete meses.

##### 3.1.1 Conceito de brincadeira

Quando questionadas sobre o que elas entendiam sobre brincadeira, as professoras deram os seguintes conceitos:

A – Brincadeira é ação socializadora, interação e constitui momento para a criança.

B – Brincadeira é algo prazeroso e que toda criança gosta de fazer. A brincadeira em sala de aula proporciona à criança o desenvolvimento integral e saudável sob vários aspectos: afetivo, psíquico e social.

C – É uma maneira lúdica da criança aprender brincando.

D – Brincadeira é um divertimento, que é proporcionado dentro da sala de aula, para que o educando, através da brincadeira possa se expressar em diversos aspectos.

E – É o ato de educar de maneira lúdica e prazerosa, conciliando a diversão com a aprendizagem.

F – A brincadeira contribui muito para a aprendizagem, pois o lúdico deve estar presente em todo processo ensino/aprendizagem onde a criança brincando ela cria e recria situações.

G – A brincadeira é um ato ou efeito de se divertir com as crianças. É também uma maneira de passa-tempo.

H – A brincadeira é uma forma de socializar as crianças e ao mesmo tempo, brinca e aprende.

As professoras A, B, C, D, E, F e H conceituaram a brincadeira demonstrando que conhece o seu conceito e a importância que ela representa para o ensino aprendizagem das crianças. Como afirma ELKIND (2007, p. 17) “quando brincamos, adaptamos o mundo a nós e criamos novas experiências de aprendizagem”. Ou seja, quando o sujeito se utiliza de momentos de brincadeira há uma adaptação do mundo em sua volta e daí surgem as experiências capazes de proporcionar uma aprendizagem significativa.

### **3.1.2 A brincadeira interfere no desenvolvimento social, emocional e intelectual.**

Quando questionadas sobre a crença de que a brincadeira interfere nos campos social, emocional e intelectual e por quê, as professoras disseram o seguinte:

A – Sim. Na brincadeira a criança experimenta diversas formas de aprender. E ao experimentar seus espaços desenvolve habilidades de lateralidade e temporalidade.

B – Sim. Por que a brincadeira além de ser gostoso brincar, também faz com que a criança desenvolva várias habilidades, tais como, observar melhor, se concentrar, saber aceitar o outro, bem como aprender brincando.

C – Sim, pois brincando a criança desenvolve-se no aspecto psicológico, motor, emocional, social e intelectual.

D – Não. Porque é um meio em que ela demonstra diversos atos e atitudes, tanto emocional, como sua agilidade.

E – Sim, porque ela facilita a socialização.

F – Sim. É através da brincadeira que ela se desenvolve e suas capacidades de aprendizagem possibilitando assim que a criança atue de maneira cada vez mais independente sobre o mundo a sua volta.

G – Não. As brincadeiras desenvolvem as habilidades essenciais do aluno, tanto social, emocional e intelectual.

H – Não, porque a brincadeira ajuda muito na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Segundo as professoras A, B, C, E, F e G há um desenvolvimento intelectual, emocional e social enquanto a criança brinca, ou seja, o brincar é essencial na vida dos pequenos, pois dá a eles a liberdade para vivenciar experiências únicas. Antunes cita Piaget ao se referir à relevância da brincadeira na vida de crianças quando afirma que a “criança que brinca está desenvolvendo a linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais” (ANTUNES, 2008, p. 19).

Enquanto as professoras D, G e H fizeram uma pequena confusão no momento de responder se as brincadeiras interferiam no desenvolvimento das crianças, porém justificaram de maneira positiva ao falarem que a brincadeira desenvolve habilidades que são importantes para vida do ser humano.

### **3.1.3 A brincadeira faz parte do planejamento das aulas.**

Quando questionadas se a brincadeira estava presente nos planejamentos e quais seriam elas, as professoras responderam o seguinte:

A – Sim. As brincadeiras: dominó das cores e corre Cotia.

B – Sim. Brincadeiras de roda, jogos com boliche, quebra-cabeça, jogos de bola, morto-vivo, estátua, brincar em círculo passando rapidamente um objeto para o colega, etc.

C – Sim, o lúdico é a melhor maneira de se trabalhar com a educação infantil, ex: brincadeira de roda, de dança, pega-pega, cobra-cega, coelho na toca, etc.

D – Sim. Corre cutia, roda de canções, seu lobo, briga de gatos e outras.

E – Sim. Caça-letras, boliche, qual a diferença, jogo da memória, espelho, relaxamento, etc.

F – Com certeza, brincando elas conseguem aprender mais rápido, bola, boliche, corre cotia, tá pronto seu lobo? e outras.

G – Sim. Pula corda, cobra-cega, amarelinha, danças e jogos, etc.

H – Sim, brincadeira de roda, pega-pega, vivo morto, etc.

Segundo as professoras a prática do lúdico em suas aulas facilita o ensino e aprendizagem e que utilizam brincadeiras diversas tendo como objetivo uma maior facilidade na aquisição e compreensão dos conteúdos.

A brincadeira deve ser parte do currículo escolar, escolher as que mais se adapta, fazendo uma relação com o conteúdo, desta forma estará contribuindo para a construção do símbolo. KISHIMOTO (1996) afirma que o currículo escolar deve conter brincadeiras infantis, materiais para brincar e as oportunidades para a interação social, assim como tempo disponível.

Portanto, a escola tem o papel de promover momentos lúdicos, a inclusão do jogo nas aulas garante que as crianças interajam com os demais na socialização e na representação de papéis sociais.

#### **3.1.4 A brincadeira trabalhada na escola**

Questionadas sobre a forma que a brincadeira é trabalhada na escola, as professoras responderam o seguinte:

A – Ato em que as crianças desenvolvem habilidade, socializam-se e aprendem a obedecerem a regras.

B – Trabalho as brincadeiras em sala de aula, sempre integrando os conteúdos propostos no planejamento.

C – Associando o conteúdo ao lúdico.

D – O trabalho é feito visando a participação de todas as crianças e procurando fazer com que elas expressem suas emoções e desejos.

E – Como forma de sensibilização e para reforçar os conteúdos.

F – No primeiro momento as crianças são deixadas livres para que se interajam uma com as outras, logo depois a roda de conversa, proponho a brincadeira de acordo com o tema a ser abordado no pátio, na escola.

G – Trabalho com alguns recursos que trago de casa, por que a escola não oferece condições nenhuma para que eu possa desenvolver a brincadeira com os alunos de forma adequada.

H – Eu trabalho com diversas formas de brincadeiras envolvendo o conteúdo estudado.

As professoras B, C, D, E, F e H disseram que trabalham a brincadeira em sala de aula como um reforço ao conteúdo a ser estudado em cada aula, além de proporcionar momentos de boas vindas utilizando o lúdico. Enquanto a professora G, preferiu falar que a escola não oferece recursos e por isso ela traz de casa.

Utilizar o jogo e a brincadeira nas aulas associando-os aos conteúdos é um assunto muito debatido por teóricos quando levantam a dúvida sobre o objetivo principal do uso do lúdico nas aulas é o caso de Kishimoto que na opinião dela há muitas dúvidas quanto ao jogo e ao material pedagógico. Sobre o uso do jogo como “elemento pedagógico” a própria autora afirma que os brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deve criar momentos lúdicos de livre exploração e não deve correr o risco de tornar-se totalmente material pedagógico.

Portanto, Kishimoto conceitua os elementos diferenciando-os e finaliza ao dizer que “qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, org. 1994, p. 22).

Se a escola tem o conceito do que é jogo e material pedagógico não correrá o risco de fazer do lúdico, momentos de mecanização.

O jogo e a brincadeira devem fazer parte da aula, porém de uma forma que tenha utilidade positiva no desenvolvimento da criança.

### **3.1.5 Existe aprendizagem enquanto a criança brinca**

Questionadas sobre a possibilidade de haver aprendizagem enquanto a criança brinca e de que maneira se dá esta aprendizagem, as professoras disseram o seguinte:

A – Sim. Na brincadeira a criança experimenta diversas formas de aprender, socialização, conviver e interagir.

B – Sim. Quando as brincadeiras são dirigidas de forma que elas estejam integradas aos conteúdos programáticos sem que as crianças se sintam obrigadas a participarem das brincadeiras e sim façam por prazer, porque brincando também se aprende.

C – Sim, em todos os aspectos, como está sendo afirmado nas respostas anteriores.

D – Sim, é possível. Fazendo com que ela brinque conseqüentemente, existirá um retorno.

E – Com certeza, de forma que a brincadeira seja prazerosa, atrativa e esteja de acordo com o conteúdo estudado.

F – É possível, como já falei muitas crianças conseguem aprender através dela, tenho vivido isso na sala, tenho observado e também os pais me falam que quando chegam em casa vão brincar o que aprenderam, outras dão lição de moral nos pais, por exemplo no trânsito que foi o tema desta semana.

G – Sim. Se não existisse a brincadeira na Educação Infantil, não existiria aprendizagem. A criança só aprende brincando.

H – É possível sim de uma forma que haja desafio, movimento, pulo, palmas, mímicas de formação e várias outras formas de aprendizagem.

As professoras afirmaram dentro de sua prática que a criança aprende enquanto brinca, ou seja, é possível haver uma aprendizagem significativa enquanto o sujeito se entrega ao mundo do lúdico e que acabam levando para casa um pouco das experiências vivenciadas em sala de aula. Brincar é prazeroso e ainda proporciona aprendizagem, segundo Elkind (2007) o ato de brincar dá origem a novos conhecimentos e habilidades.

A brincadeira inserida nas escolas permite que as crianças se tornem mais independentes e se tornem protagonistas de sua própria história quando são capazes de pensar por si mesmas e expressar suas opiniões. O ato de brincar é indispensável na vida dos alunos nas escolas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o que foi abordado neste trabalho, pode-se falar que as práticas pedagógicas são essenciais no âmbito educacional, no que se refere ao jogo e a brincadeira. É um processo ainda a ser construído, visto que as práticas pedagógicas exercidas nas escolas não estão sendo bem desenvolvidas por meio de alguns obstáculos encontrados como a questão das capacitações profissionais e de escolas mais equipadas para proporcionar o brincar durante o processo de ensino e aprendizagem.

Assim, este estudo teve como objetivo geral investigar as práticas pedagógicas dos professores de Ilha Grande – PI, no que se refere a uma educação lúdica na Educação Infantil, e de forma específica conhecer a prática docente dos professores, discutir as possibilidades e limitações das ações pedagógicas no que diz respeito à brincadeira.

Após este longo processo de pesquisa, diagnosticou-se que os professores sentem dificuldades para realizar brincadeiras no ambiente da sala. E as escolas pesquisadas não oferecem brinquedos e nem espaço para o brincar. Foi possível também observar que alguns professores não têm o hábito da utilização do lúdico, pois percebeu-se o esforço para realizar atividades envolvendo o brincar sem uma conexão com o que era proposto fazendo com que as crianças se dispersassem demonstrando nenhum interesse pela atividade.

Quando se trata da escola em si, não foi possível a observação sobre a realização de brincadeira, ação essa reservada apenas para a sala de aula.

Os ambientes escolares precisam adaptar-se e oferecer espaços lúdicos, deve abrir-se para parcerias, envolver a família na escola, pois os mesmos só têm a ganhar garantindo desta forma uma educação voltada para o desenvolvimento de maneira completa às crianças.

Percebeu-se que, a relação entre professor e aluno é muito boa, não foi presenciada nenhum tipo de preconceito da parte dos professores para com os alunos, muito pelo contrário, existe respeito e carinho entre eles. Quando se fala em aluno-aluno sempre há conflitos entre alguns, mas nada que não seja possível de resolver com a intervenção do professor. Na sua maioria se dão bem e há uma interação satisfatória entre eles.

Diante do exposto percebeu-se que não houve um esgotamento do objeto estudado. O tema é muito abrangente e abre muitas outras possibilidades de investigação. Este estudo teve a intenção de provocar reflexão a respeito do brincar na educação infantil como algo de relevância na vida dos alunos e que não só a escola deve ser consciente dos

benefícios do lúdico e sim a família como primeira instituição lugar onde a criança inicia seus primeiros contatos com a ludicidade.

Ressalta-se ainda que os professores precisam de capacitações para que descubram a importância deste tema em sala de aula e na escola e passe a integrá-la na proposta pedagógica e no currículo escolar. Brincar é parte integrante do ser humano e para tanto precisa ocupar um lugar efetivo na vida das crianças.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil / falar e dizer/olhar e ver/escutar e ouvir.** Editora vozes 6. ed. – Petrópolis, RJ, 2008

A importância do lúdico no aprendizado. Disponível em:  
<[http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/a\\_importancia\\_do\\_brincar.pdf](http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/a_importancia_do_brincar.pdf)>  
Acessado em: 25 de setembro de 2009.

A Brinquedoteca Comunitária de São Sebastião/Como surgiram as Brinquedotecas no Brasil. Disponível em: <<http://www.ludocriarte.org/brinquedoteca.html>>. Acessado em: 21 de maio de 2010.

A influência da brincadeira e do jogo na idade pré-escolar. Disponível em:  
<<http://www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo1.pdf>>. Acessado em 05 de março de 2010.

BRASIL. **Ensino Fundamental de nove anos/orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.** Brasília, 2006.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990. Brasília, DF 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. Plano Nacional de Educação. Brasília, Inep. 2001.

BRASIL. Leis Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº 9394/96, de 20 dezembro de 1996.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, 1998. 3 v.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** Antonio Chizzotti. 6. ed. – São Paulo: Cortez, 2003.

CUNHA, Nylse Helena Silva, **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** São Paulo: Maltese, 1994.

Conhecendo a Brinquedoteca. Disponível em:  
<<http://universodabrinquedoteca.vilabol.uol.com.br/conhecendoabrinquedoteca.htm>>.  
Acessado em 24 de abril de 2010.

DOURADO, Ione Collado Pacheco; PRANDINI, Regina Célia Almeida Rego. **Henri Wallon: psicologia e educação**. Disponível em:

<<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:vfFH5h0YNHYJ:www.anped.org.br/reunioes/24/T2071149960279.doc+o+jogo+na+concep%C3%A7%C3%A3o+de+wallon&cd=4&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>>. Acesso em: 30 de abril 2010.

ELKIND, David. **O poder oculto do brincar**. Revista Pátio Pedagógica ano XI maio/julho de 2007 n° 42. Artmed Editora S.A. Porto Alegre, RS.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do Jogo**. 1ª ed. Martins Fontes, São Paulo, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **A importância do Brincar**. Diário na Escola/Diário do Grande ABC – Santo André/SP 26 de setembro de 2003.

Henri Wallon: psicologia e educação. Disponível em:

<<http://www.anped.org.br/reunioes/24/T2071149960279.doc>>. Acessado em: 18 de agosto de 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MURACHOVSKY, Fernanda; Dicas/gerais/pausa para brincadeira. Disponível em:

<[http://www.starkonline.com.br/content/aplicacao/stark/principal/gerados/pausa\\_brincadeira.asp](http://www.starkonline.com.br/content/aplicacao/stark/principal/gerados/pausa_brincadeira.asp)>. Acessado em 28 de maio de 2009.

O Jogo para Vygotsky/O aprendizado através do brinquedo segundo Vygotsky. Disponível em:

<[http://www.psicopedagogiasal.com.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=52:o-jogo-para-vygotsky&catid=11:artigos&Itemid=41](http://www.psicopedagogiasal.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=52:o-jogo-para-vygotsky&catid=11:artigos&Itemid=41)>. Acessado em: 02 de maio de 2010.

O ato de brincar inserido na prática do professor de educação infantil. Disponível em:

<<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/o-ato-de-brincar-inserido-na-pratica-do-professor-de-educacao-infantil-1521960.html>>. Acessado em: 20 de maio de 2010.

O brincar: linguagem da infância, língua do infantil. Disponível em: <<http://primeiro-educacao.blogspot.com/2008/11/o-jogo-segunda-teoria-de-wallon.html>>.

Acessado em: 01 de maio de 2010.

O lúdico como instrumento de subsídio para o aprendizado. Disponível em:

<<http://cadernosiat.sec.ba.gov.br/index.php/ojs/article/viewFile/45/53>>. Acessado em: 05 de agosto de 2009.

O jogo segundo a teoria do desenvolvimento humano de Wallon. Disponível

em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos\\_teses/Pedagogia/jogo teoria do desenvolvimento.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/Pedagogia/jogo%20teoria%20do%20desenvolvimento.pdf)>. Acessado em 10 de abril de 2010.

RAMOS, Rosemary Lacerda. **Um estudo sobre o brincar infantil na formação de professores de crianças de 0 a 6 anos.** Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/23/textos/0703p.PDF>. Acessado em: 05 de março de 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ. 2001.

VALENTIM, Mônica Oliveira da Silva Vicente. **Brincadeiras Infantis: Importância para o Desenvolvimento Neuropsicológico.** Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp60.htm>. Acessado em: 01 de maio de 2010.

Vygotsky: a Zona de Desenvolvimento próximo criada pelo jogo. Disponível em: <http://www.malhatlantica.pt/ecae-cm/JOGO.HTM>. Acessado em: 24 de abril de 2010.

## APÉNDICES



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI  
CAMPUS PROFESSOR ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA  
Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Bloco VIII  
Disciplina: Prática e Pesquisa Educacional IV  
Prof<sup>a</sup> Fabrícia Pereira Teles

Prezado professor (a) dirijo-me a vossa senhoria para solicitar vossa compreensão em colaborar com minha pesquisa que tem o objetivo geral “investigar como a brincadeira é utilizada em escolas de educação infantil” como projeto final de conclusão do curso de Pedagogia da UESPI. Obrigada.

### QUESTIONÁRIO

1. Qual a sua formação, e há quanto tempo atua na educação infantil?

---

---

---

---

2. O que você entende como brincadeira?

---

---

---

---

---

---

3. Em sua opinião, a brincadeira interfere no desenvolvimento social, emocional e intelectual da criança? Por quê?

---

---

---

---

---

---

4. As brincadeiras fazem parte do planejamento de suas aulas? Cite algumas delas.

5. Como você trabalha a brincadeira na escola?

---

---

---

---

---

6. É possível haver aprendizagem enquanto a criança brinca? De que forma?

## ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

1. Citar as brincadeiras utilizadas na escola.

---

---

---

---

---

---

2. Observar as atividades lúdicas desenvolvidas na escola.

---

---

---

---

---

---

3. Observar a metodologia aplicada pelos professores quanto ao uso da brincadeira.

---

---

---

---

---

---

---

---

4. Com qual frequência as atividades lúdicas são desenvolvidas na escola?