

Associação Península Norte de Educação Ciência e Cultura

FACULDADE CECAP

PEDAGOGIA

PROJETO DE PESQUISA

**AS BRINCADEIRAS NO ÂMBITO ESCOLAR: UM ESTUDO
SOBRE O PAPEL DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL DE UMA
ESCOLA PRIVADA DO PARANOÁ-DF.**

Luciana Alves dos Santos

Orientadora: Prof^ª MsC Maria Ângela dos Reis Silva Tanno

BRASÍLIA-2008



Associação Península Norte de Educação Ciência e Cultura – FACULDADE CECAP
Coordenação do Curso de Pedagogia

LUCIANA ALVES DOS SANTOS

**AS BRINCADEIRAS NO ÂMBITO ESCOLAR: UM ESTUDO
SOBRE O PAPEL DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL DE
UMA ESCOLA PRIVADA DO PARANOÁ-DF.**

BRASÍLIA, 2008

Centro Científico Conhecer, Goiânia, Enciclopédia Biosfera N.07, 2009, ISSN 1809-0583512

Rol de abreviaturas E siglas.

RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
--------------	--

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	04
JUSTIFICATIVA	06
CAPÍTULO 1 REFERENCIAL TEORICO	07
1.1 A evolução da brincadeira da criança na primeira infância.....	07
1.2 Os jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso de aprendizagem: concepções de alguns teóricos.....	12
1.3 As brincadeiras como articuladoras do desenvolvimento cognitivo das crianças.....	17
1.4 As brincadeiras e a sua contribuição no processo de construção de regras e socialização das crianças.....	22
1.5 A formação docente e a sua articulação com o brincar na construção da aprendizagem das crianças.....	25
CAPÍTULO 2 REFERENCIAL METODOLÓGICO	32
2.1 O MÉTODO.....	32
2.2 Os sujeitos participantes da pesquisa.....	32
2.3 O lócus da pesquisa.....	32
2.4 Os instrumentos da pesquisa.....	34
2.5 O tratamento com os dados.....	35
CRONOGRAMA FISÍCO.....	35
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36

INTRODUÇÃO

A discussão sobre as brincadeiras no âmbito escolar, neste trabalho, se faz com base na perspectiva de estabelecer subsídios que permitam saber de que forma as brincadeiras realizadas na Educação infantil podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Nesse sentido, pretende-se por esta pesquisa averiguar os seguintes objetivos específicos: reconhecer como as brincadeiras podem proporcionar a aprendizagem das crianças; avaliar de que forma o brincar contribui para a socialização e a construção de regras e identificar o papel do professor como articulador da brincadeira no processo de aprendizagem.

Este estudo, por sua vez, indaga-se: de que forma as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças? Por isso, para fundamentar a pesquisa, foram destacados alguns teóricos que relatam o brincar e a sua relação com o amadurecimento cognitivo das crianças; propondo, dessa forma, contribuir de forma eficaz para a educação, enriquecendo a dinâmica das relações sociais em sala de aula.

Atualmente, a relação brincadeiras-aprendizagem, encontra-se desacreditada, pois muitos associam o brincar a um desgaste de energia, falta do-que-fazer. “Não raro, ouvimos adultos, invadindo a brincadeira infantil, censurarem: “menino, deixa de brincadeira!” Quando, na verdade, deveriam estimular e orientar as crianças para a brincadeira”.(MIRANDA 1998:8). Por outro lado, o brincar tem despertado o interesse de estudiosos de diversas áreas, isso porque são tantas as contribuições desse ato na vida da criança, que muitos teóricos tiveram a preocupação de apresentá-las em suas obras. Teixeira e outros (2003:234) esclarecem que,

As brincadeiras são fundamentais na vida da criança, porque são nessas atividades que ela constrói seus valores, socializa-se (...), cria seu mundo, desperta vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade que tem de companheiros. Portanto, não permitir as brincadeiras será uma violência para o desenvolvimento harmônico das crianças.

Dessa maneira, o brincar é a principal atividade da criança, pois por meio dele ela interage com o mundo, com os outros e com si mesma. Rizzi e Haydt (1987:9) em suas reflexões comentam que “o jogo tem uma função vital para o indivíduo, não só para a

distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade”. Observando uma criança, vê claramente que o brincar é natural, e que ela não brinca para passar o tempo, ou seja, a brincadeira é a forma que ela encontra para expressar desejos, problemas, bem como representar conhecimentos.

Nesse contexto, o projeto pretende enfatizar alguns elementos considerados de grande relevância para a aprendizagem das crianças, por meio do brincar. Alinhado-se por essa perspectiva, este trabalho apresenta em seu Capítulo I, o Referencial Teórico, com foco no ponto de vista de alguns teóricos; destacando assim, o inter-relacionamento entre brincar, aprendizagem e desenvolvimento cognitivo das crianças. O capítulo I foi elaborado a partir dos itens: a evolução das brincadeiras das crianças na primeira infância; os jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso de aprendizagem: concepções de alguns teóricos; as brincadeiras como articuladoras do desenvolvimento cognitivo das crianças; as brincadeiras e a sua contribuição no processo de construção de regras e socialização e por fim o item a formação docente e a sua articulação com o brincar na construção da aprendizagem das crianças. Procurou-se, dessa forma, em cada item amoldar o desenvolvimento teórico de um caráter interpretativo, que se correlacione aos dados obtidos. O referido capítulo buscou examinar por meio do modelo teórico exposto, a importância das brincadeiras para a criança, enfatizando como anda até o presente momento a revisão da literatura sobre o tema em questão.

O segundo capítulo trata-se da metodologia, onde se propôs a identificar o método de abordagem e procedimento, assim como determinar aspectos relativos a escola estudada. O capítulo II também focalizou os instrumentos nos quais serão utilizados e, os procedimentos adotados no tratamento com os dados.

Para a realização da pesquisa em alvo, foram apresentados alguns pressupostos que pretendem orientar o trabalho da pesquisadora na ocasião da coleta de dados. Sua elaboração centra-se nos seguintes direcionamentos: a brincadeira é uma ferramenta capaz de proporcionar a criança uma compreensão maior de mundo. É uma atividade construtiva básica para o desenvolvimento e aprendizagem; ao brincar a criança sente prazer, libera seus sentimentos e transmitem tudo aquilo que sabe sobre as diversas esferas do conhecimento; ao promover brincadeira em sala de aula, os professores da Educação Infantil estimulam o aprendizado do aluno.

No entanto, deseja-se nas diversas fases do trabalho fazer uso das categorias da pesquisa bibliográfica e documental.

JUSTIFICATIVA

A escolha do tema: brincadeiras no âmbito escolar, centra-se no encantamento da pesquisadora ao perceber como o brincar interfere no desenvolvimento cognitivo das crianças, e as ajudam a exteriorizar o seu mundo e desejos internos. E também por reconhecer a importância dessas atividades no contexto escolar, pois as brincadeiras contribuem para o processo de ensinar e aprender.

Dessa maneira, falar de brincar é “viajar-se” a lugares e momentos marcantes da vida. Em cada um de nós existe a lembrança de alguma brincadeira (brincadeira de grupo, de roda, faz-de-conta) algo que nos deu prazer, nos deixou feliz e contribuiu para que pudéssemos descobrir o mundo ao nosso redor. Isso é relevante para reconhecermos a importância desse ato na vida das crianças. Daí o interesse em compreender como as brincadeiras auxiliam na aprendizagem e desenvolvimento cognitivo de crianças da Educação Infantil.

No respectivo estudo, haverá novas descobertas, demonstrando que nem todas as verdades são ditas e acabadas, mas que sempre há algo a ser revelado; possibilitando um maior enriquecimento para a ciência.

O referido projeto, visa no âmbito social do contexto educacional, proporcionar um conhecimento maior sobre o assunto, esclarecendo que a brincadeira não é apenas divertimento, mas aprendizagem. Por meio dessa pesquisa, pais, educadores e todos aqueles interessados no desenvolvimento e educação de crianças, terão em mãos um instrumento com o qual poderão desfrutar de informações capazes de esclarecer dúvidas e favorecer um processo de aprendizagem mais prazeroso.

O seguinte trabalho é de grande relevância aos educadores, pois, por meio dele, o professor conhecerá contextos teóricos que relatam o brincar e sua relação com o desenvolvimento da criança. Assim, buscará valorizar e propiciar as brincadeiras em sala de aula, levando as crianças a aprender de forma alegre e divertida, possibilitando o desenvolvimento da mesma em todas as suas potencialidades.

Capítulo I Referencial Teórico

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

Drummond

1.1 A evolução das brincadeiras da criança na primeira infância

Inicialmente é interessante destacar que as brincadeiras são atividades necessárias para o desenvolvimento da criança, haja vista, sua contribuição no processo de construção do conhecimento, percepção e compreensão do mundo.

O brincar é uma tendência natural do ser humano, e ao longo do processo de desenvolvimento essa convergência se manifesta de várias formas. Na visão de Rizzi e Haydt (1987:11)

O estudo mais completo sobre a evolução do jogo na criança é de autoria de Jean Piaget, que verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor; do segundo ao sexto ano de vida predomina sob a forma de jogo simbólico, para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras.

Assim, de acordo com Piaget, em cada estágio de crescimento cognitivo a criança brinca de forma diferente. Pode-se observar as manifestações do brincar desde cedo, quando nos primeiros meses de vida a criança começa a explorar a si própria. Nesse ínterim, cabe destacar as contribuições de Pelosi (2000:33), que enfatiza que,

No início da vida o bebê esta aprendendo a lidar com o próprio corpo e a brincadeira tem um papel importantíssimo nesta aprendizagem, através da troca com o meio. A brincadeira de exercício é como é chamada a primeira forma de brincadeira que aparece. Como seu nome diz, a criança brincando exercita seus esquemas sensório-motores e os coordena cada vez melhor.

Dessa forma, a primeira manifestação da brincadeira da criança é o seu próprio corpo. Nota-se que a atividade lúdica é manifestada por meio de gestos e movimentos, ou seja, o bebê mexe com as mãos, com os dedos, vira a cabeça de um lado para o outro. No estágio sensório-motor, uma das fases do desenvolvimento humano classificado por Piaget, é por meio da sensação, que a criança elabora a sua percepção de mundo. Ao referir-se a tal assunto, estudiosos mencionam que,

Muitos estudiosos do desenvolvimento vêm nas brincadeiras das crianças paralelos claros ao seu atual estágio de desenvolvimento. As primeiras origens do brincar podem ser observadas no comportamento sensório-motor, quando os bebês chutam seus pés enquanto estão tomando banho pelo simples prazer de sentir e ver a água espirrando. (COLE e COLE, 2003:246).

Ao brincar com seus órgãos a criança conhece seu corpo cada vez mais, e aprende a coordená-los de uma forma mais eficaz. Nesse sentido, as brincadeiras são meios que facilitam uma compreensão maior da realidade. Pois, como faz notar Haetinger (2005:82), “desde os primeiros anos de vida, os jogos e brincadeiras são nossos mediadores na relação com as coisas do mundo. Do chocalho ao videogame, aprendemos a nos relacionar com o mundo através dos jogos e brincadeiras”.

A partir dessas considerações, nos resta compreender o valor do brincar na vida da criança. Assim, à medida que ela fica um pouco maior, sua forma de brincar evolui. Além do corpo, aprende a incorporar objetos e pessoas. Ainda nessa mesma linha de pensamentos, Cole e Cole (Idem 2003:246) ressaltam que, “mais tarde, a brincadeira sensório-motora vai além do próprio corpo do bebê e passa a incorporar objetos e envolver outras pessoas, como a brincadeira do “esconde-esconde”.

Vale mencionar também a contribuição de Piaget, que no decorrer da sua pesquisa fundamentou-se na idéia de que a criança vai descobrindo o sentido do mundo por meio do contato com pessoas e objetos. Além disso, essa forma de brincar, ajuda a criança a ter uma interação maior com o meio na qual esta inserida, facilitando um maior amadurecimento cognitivo.

Mais adiante, a criança começa a soltar a sua imaginação. Utiliza os objetos que são lhes disponíveis para representar aquilo que desejam (personagens, carro, cadeira, casa, etc).

Uma cadeira, por exemplo, pode se transformar em um carro. Cole e Cole (Ibidem, 2003:246) apontam que,

Por volta dos 18 meses, os bebês começam a tratar uma coisa como se fosse outra. Eles mexem seu “café” com uma varinha e penteiam o cabelo da boneca com um ancinho-de-brinquedo. Esse tipo de comportamento é chamado de brincadeira simbólica (também chamada de brincadeira de faz-de-conta ou fantasia): é a brincadeira em que um objeto substitui o outro, como o ancinho esta substituindo o pente.

Ganha destaque nessa discussão, a grande importância desse tipo de brincadeira para conhecermos mais a criança. Pois, por meio do faz-de-conta, ela exterioriza seus sentimentos e pensamentos e representam algumas situações que vivenciam no dia-a-dia. Isto vem ao encontro de Seber e Luís (1995:54), que reforçam que,

Antes de a criança completar o seu segundo ano de vida, surgem as primeiras manifestações do “como se fosse verdade”, característico do faz-de-conta. Um gesto, um movimento, uma expressão oral, enfim, algo ligado às situações cotidianas é reproduzido num contexto de brincadeira.

Os gestos, os movimentos e certas atitudes utilizadas pela criança no decorrer das brincadeiras, são meios que nos dão a oportunidade de saber como ela esta pensando, sentindo e saber quais são seus desejos, conflitos internos e medos; pois quando a criança brinca ela coloca em ação sentimento e emoção. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998:28) relata que,

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Tendo em vista que as posições imaginárias vivenciadas nas brincadeiras, ajudam as crianças a descobrirem o mundo de uma forma geral, pode-se afirmar que são necessárias para que elas entendam melhor as situações vividas. Segundo Seber e Luís (1995:55) “quanto mais ela puder brincar, refazendo diferentemente o seu dia-a-dia, melhor entenderá o significado dessas experiências”. Essas autoras acrescentam que “a criança se apóia na imaginação para reproduzir recordações ligadas aos momentos em que tomam banho, se alimenta, dorme, passeia”. E que isso acarreta em maiores condições de progresso de pensamento. Oliveira (1993:66) afirma que,

Numa situação imaginária como a brincadeira de “faz-de-conta”, (...) a criança é levada a agir num mundo imaginário (o “ônibus” que ela esta dirigindo na brincadeira, por exemplo), onde a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira (o ônibus, o motorista, os passageiros, etc) e não pelos elementos reais concretamente presentes (as cadeiras da sala onde ela esta brincando de ônibus, as bonecas, etc).

A criança age de acordo com os elementos imaginários que ela cria, e não com o que de fato representa. È o significado atribuído a determinado objeto, que é essencial para a realização de certa brincadeira. Para Oliveira, quando a criança brinca com um objeto como se fosse outro, ela se relaciona com o sentido em questão. Enfatiza que, “ao brincar com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho, por exemplo, ela se relaciona com o significado em questão (a idéia de “carro”) e não com o objeto concreto que tem nas mãos”.

Ao imaginar que determinado objeto é outro, a criança atribui total importância à função na qual ela designou que representaria, sem levar em consideração o que de fato tem em mãos. Concluímos dessa forma, que a criança nunca se priva de brincar; pois, se não tem a sua disposição objetos concretos, na sua imaginação encontra de sobra.

Mais adiante, a brincadeira simbólica se enriquece, torna-se mais desenvolvida. A criança vai além da imaginação, revivendo situações cotidianas da forma que ela assimilou; facilitando, dessa forma, a identificação de seus conflitos e satisfações. Apesar disso, Pelosi (200:34) sustenta que,

A brincadeira simbólica dos 2 aos 4 anos se desenvolve incrivelmente, tanto em organização como em dramatização. A criança revive situações que lhe foram significativas, como elas a viu ou como gostaria que tivesse acontecido. Aprende ao brincar a vivenciar e diferenciar a realidade da fantasia, o eu do outro e a ressignificar a realidade conforme sua capacidade de assimilá-la.

Pelo ato de brincar, a criança é capaz de compreender melhor suas novas descobertas, construindo o seu próprio conhecimento a respeito do mundo, das pessoas e de si própria. Entretanto, os objetos com os quais ela brinca, não são mais “seres sem vida”, ela designa a eles funções e sentimentos. A mesma autora considera que, “a brincadeira simbólica de 2 a 4 anos representa as características do pensamento mágico pré-conceitual dessa idade. A criança dá vida aos objetos (animismo), atribui-lhes sensações e emoções, conversa com eles”. Um exemplo a respeito disso, é quando a criança transforma a boneca em um bebê. Podemos observá-la conversando com a boneca, dando carinho, comida, enfim, tem todos os cuidados que sabe que deve ter. Isso nos dá a oportunidade de avaliarmos o seu grau de conhecimento sobre diversas coisas. O RCNEI (1998:27) relata que,

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou algo conhecido, (...), de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc.

Nota-se, dessa forma, a capacidade que a criança tem de assimilar os conhecimentos transmitidos de diferentes formas. E, é então por meio das brincadeiras que representam o que aprenderam e entenderam a respeito de relativo assunto. A partir dessas idéias, percebe-se que as brincadeiras estão presentes na vida da criança desde o seu nascimento. Segundo Moyles (Apud LEE 1977), o brincar é uma atividade essencial na vida da criança, é brincando que ela descobre formas para sobreviver no mundo. Nesse sentido, a brincadeira evolui de acordo com a necessidade da criança. Como descrito por Pelosi (2000:38), “existe um modo de brincar específico a cada idade, que cumpre exatamente essa função de elaboração dos conflitos e que é conseqüência ainda das condições intelectuais do momento”. Em relação a isso, pode-se dizer que toda criança brinca, e o brincar apresenta características diferentes em cada idade. Nicolau e Dias (2003:41) alertam que,

Para o adulto, a brincadeira “até pode” até ser compreendida como uma questão de passatempo, fim de semana, falta-do-que-fazer. Para a criança, entretanto, a brincadeira é uma questão de sobrevivência. É a única ferramenta que ela possui para compreender o mundo e interferir na vida.

Seber e Luís (1995) reforçam que, aqueles que associam o brincar a um desgaste de energia, não possuem nenhum entendimento sobre as crianças e, também não sabem que é por meio das brincadeiras que elas compreendem seu dia-a-dia. De acordo com Nicolau e Dias (2003:44) todos nós lembramos de algumas brincadeiras da nossa infância. Consideram que,

Cada um de nós, quando era criança, viveu em um ou mais lugares. Estes lugares, tão diferente, tão ricos de possibilidade, estão guardados em algum canto de nossa memória(...). Há também um jeito de ter sido criança: uma criança alegre, triste, cheia de irmãos e amigos, uma criança só, uma criança brava, uma criança sapeca, ou um pouco de tudo isto(...). Neste pedaço de vida de cada um de nós havia um canto encantado, o canto das nossas brincadeiras(...).

As autoras nos revelam que quando éramos crianças também brincávamos, e essas lembranças se encontram presentes em nossa memória. Ao analisar essas considerações, é válido reforçar que devemos usar as brincadeiras, como ferramenta para conhecermos melhor a criança, e ajudá-las a se desenvolver em todas as suas potencialidades. Contribuindo, dessa forma, para o crescimento de crianças felizes e de bem com a vida.

1.2 Os jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso de aprendizagem: concepções de alguns teóricos

Em relação aos jogos, brinquedos e brincadeiras, verifica-se que muitos educadores do passado reconheciam o seu valor formativo. Dentre eles pode-se destacar Montessori, Dewey, Froebel, Pestalozzi, Comenius, Decroly, Piaget e Vygotski. Esses teóricos da educação defenderam o lúdico como sendo importante no processo de aprendizagem de crianças. Miranda (1998) traz à tona aspectos interessantes a respeito desse assunto. O autor relata que

Piaget foi um dos teóricos que atribuiu total valor ao brinquedo como elemento essencial no processo evolutivo da criança. O mesmo autor enfatiza a contribuição de Froebel na construção de vários brinquedos e jogos.

Ainda nessa mesma linha de considerações, Rizzi e Haydt (1987:14) argumentam que, “a idéia de aplicar o jogo à educação difundiu-se, principalmente, a partir do movimento da Escola Nova”. Entende-se, dessa forma, que desde a década de 1920, teóricos davam ostentação ao lúdico na educação. Para os pensadores desse movimento, a ênfase do ensino se baseava na capacidade que o aluno tinha de aplicar os conhecimentos adquiridos no dia-a-dia, e não simplesmente em acumulá-los.

Cabe destacar, nesse contexto, o trabalho de Comenius, outro importante teórico que contribuiu com seus princípios no processo de ensinar e aprender. Sobre esse educador, em sua obra, Rizzi e Raydt (Idem 1987:14) comentam que, “em 1632, Comenius terminou de escrever a sua obra, Didática Magna, através da qual apresentava sua concepção de educação. Ele pregava a utilização de um método “de acordo com a natureza” e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo”. Comenius considerava que a aprendizagem se dá por meio da ação, ou seja, é preciso fazer para aprender. Sua teoria reconhecia a infância como um período de grande desenvolvimento, por isso recomendava o brinquedo e as experiências diretas com o objeto, para que a criança pudesse compreender melhor as situações.

Mais adiante, por volta do século XVIII, Rosseau e Pestalozzi buscaram examinar a função do lúdico no processo de formação da criança. Segundo Haidt (2006:176-177) esses dois teóricos da educação “salientaram a importância dos jogos como instrumento formativo, pois, além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparavam para a vida em comum e para as relações sociais”. Segundo os teóricos em foco, a educação deveria ser um processo que levasse em consideração as necessidades dos alunos e os conhecimentos que já possuíam. Nesse sentido, observa-se, que os jogos e as brincadeiras se fazem essenciais para atingir esse propósito, pois, por meio deles as crianças demonstram suas carências e representam seus conhecimentos.

Para reforçar a discussão em torno da ênfase do lúdico na educação, cabe citar a contribuição de Froebel (1772-1852) no que diz respeito à atribuição ao valor educativo do jogo e sua importância no trabalho pedagógico. Foi ele também o criador do primeiro jardim

de infância. Como faz notar Rizzi e Haydt (1987:14) “Froebel pôs em prática a “teoria do valor educativo do jogo”, principalmente no jardim de infância: para isso elaborou um currículo centrado em jogos para o desenvolvimento da percepção sensorial, da expressão(...)”. O teórico em questão comparava a criança “a semente que encerra em si todo um potencial (genético) de vir a ser que, se bem adubado e exposto a condições favoráveis do meio ambiente, desabrocha, numa árvore completa, madura, capaz de dar frutos saudáveis que perturbarão toda a sua espécie”(RIZZO 1983:16). Entende-se que Froebel via na criança a possibilidade de se desenvolver em todas as suas potencialidades, mas para que isso aconteça é necessário que o meio lhe ofereça benefícios, incentivos e estímulos capazes de lhe proporcionar crescimento e meios para agir eficientemente em qualquer situação da vida. Considerou que o conhecimento era adquirido através do contato com objetos, por isso a criação de vários brinquedos, como cubos, pequenos objetos geométricos, cilindros. O trabalho de Rizzi e Haydt (1987:14) também faz alusão ao teórico em foco, mencionam que esse filósofo da educação, “pregava uma pedagogia da ação, e mais particularmente do jogo. Ele dizia que a criança para se desenvolver não devia apenas olhar e escutar, mas agir e produzir”. As mesmas autoras acrescentam que esse educador entendia que “como a natureza da criança tende a ação, a instrução deveria levar em conta seus interesses e suas atividades espontâneas”.

Froebel achava necessário que durante as brincadeiras o professor brincasse junto com as crianças, encorajando-as a explorar o meio a sua volta, para que pudessem descobrir as coisas por si mesmas. Percebe-se que ele também compreendia a importância dessa interação para o desenvolvimento da criança, e para criar um vínculo entre educador-aluno. Dessa forma, nota-se que a teoria froebiana consistia em técnicas de brinquedo e atividades lúdicas, pois apontou que os jogos e as brincadeiras tinham uma função no processo educativo da criança. O trabalho de Rizzi e haydt (Idem 1987:14), identificam o porquê desse método. Salientam que, “é através dos jogos e brinquedos que a criança adquire a primeira representação do mundo e, é por meio deles também, que ela penetra no mundo das relações sociais, desenvolvendo um senso de iniciativa e auxílio mútuo”. As autoras ressaltam que é brincando que a criança assimila a realidade, reproduz e transforma suas vivências, construindo seus próprios conhecimentos.

Em resumo, a metodologia froebiliana propicia aos educadores a assimilação dos jogos e brincadeiras como recursos auxiliares no processo formativo da criança. Por outro lado, podem ser vistos como suportes para o professor, na realização de suas tarefas.

Decroly e Dewey também deram importância ao lúdico. Decroly considerou que o que caracteriza a infância é o jogo e o brinquedo. Relatou o lúdico necessário para despertar a atenção da criança e, essencial para a resolução de problemas em todas as áreas (afetiva, moral, intelectual). Ao referir-se a esse filósofo, Teixeira e outros (2003:258) apontam que,

Decroly também compartilha a idéia de que o jogo é um instinto da criança dado pela natureza. Nessa perspectiva, o jogo favorece o uso das energias naturais da criança e desenvolva suas aptidões. Além disso, facilita a iniciação de um grande número de conhecimentos, hábitos e técnicas que nem os instintos comuns nem a inteligência podem chegar.

O brincar já nasce com a criança, é algo espontâneo, e é por meio desse ato que ela desenvolve suas habilidades e acumula conhecimentos. Por isso, se faz necessária no contexto escolar. Teixeira e outros (Idem 2003:258) comentam que “Decroly, ao considerar o jogo como uma atividade característica e incontrolável da infância, coloca o de forma essencial ao processo de aprendizagem escolar”. A concepção decrolyana, nos esclarece que o lúdico é um meio propício para despertar a atenção da criança, e por outro lado contribui na aquisição de vários conhecimentos. Ainda de acordo com Teixeira e outros (Ibidem 2003) Decroly destacou o jogo como sendo uma criação do homem, e que ao mesmo tempo é modificado por ele de uma forma prazerosa. Os autores em questão, mencionam que os jogos educativos são inerentes para o crescimento da criança, pois além de satisfazer suas necessidades, oferecem a oportunidade de trabalho pessoal.

“Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já apreendidas. Geram, ainda, sentimento de prazer, tanto pela ação lúdica em si, quanto pelo domínio destas ações” (FARIA, 1989:93). Assim, de acordo com Piaget, os jogos são atividades capazes de proporcionar as crianças uma compreensão do mundo a sua volta, de forma prazerosa e divertida, simplesmente pelo ato de agir. Piaget também considerou o brinquedo importante para o desenvolvimento da criança. A despeito disso Rappaport e outros (1981:51) afirma que, “em várias de suas obras (...), Piaget

faz referência ao brinquedo em termos de evolução social e inteligência”. O teórico em foco, destacou que em cada estágio do desenvolvimento a criança explora o brinquedo de uma forma diferente, de acordo com a sua busca de entendimento da realidade.

Em outra direção, Vygotsky também fez alusão ao brinquedo e ao jogo em seu estudo. Para o referido teórico, o brinquedo é uma das atividades que dá prazer e, ao mesmo tempo preenche as necessidades das crianças. Vigotski (1994:121-122) afirma que,

Se ignorarmos as necessidades das crianças e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço esta conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos.

A concepção vigotskiana considera que para compreendermos em qual estágio de desenvolvimento a criança se encontra, é necessário conhecermos suas necessidades. Na opinião de Teixeira e outros(2003), o teórico em alvo atribui valor ao jogo não apenas por ser uma mera característica da infância, mas por considerar que sua presença auxilia no desenvolvimento da criança. Vigotski também mencionou o brinquedo como um instrumento fundamental para suprir os desejos da criança que não podem ser realizados de imediato.

Como observamos muitos teóricos da educação deram ênfase aos jogos e brinquedos em seus estudos. Portanto, para que o processo educativo se fortaleça, cabe ao educador utilizar essas ferramentas. Segundo Rizzi e Haydt (apud JACQUIM 1963:15)

O jogo é, para a criança a coisa mais importante da vida. O jogo é, nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança. Por essa duas razões, todo educador – pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo – deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo.

É Por meio do jogo que a criança organiza as informações, compreende situações, por isso se torna uma necessidade. Por outro lado, dispõe ao professor a possibilidade de conhecer as limitações, sentimentos, emoções, conhecimentos e necessidades de cada aluno. Assim, o educador poderá trabalhar cada um desses aspectos.

Efetivamente, observa-se que os jogos não devem ser utilizados ao acaso, mas sim como meios para se alcançar determinados objetivos didáticos. Dessa forma, conclui-se que ao utilizar o lúdico em sala de aula, o educador chama a atenção dos alunos, motivando-os e gerando maior participação, fortalecendo a interação entre ambos. Assim, nota-se que os jogos e as brincadeiras são valiosos recursos educacionais, que são indispensáveis no processo de ensino-aprendizagem.

1.3 As brincadeiras como articuladoras do desenvolvimento cognitivo das crianças

Levando em considerações que o brincar é benéfico para as crianças, um aspecto muito relevante diz respeito a sua ajuda no desenvolvimento cognitivo.

Dito isto, é interessante destacar que todas as crianças adoram brincar, pois, segundo Seber e Luís (1995:53) “independente de época, raça, cultura, classe social, enfim, de tudo o que se queira considerar, o fato é que todas as crianças brincam e gostam muito de fazê-lo”. Nesse sentido, podemos compreender que o valor atribuído às brincadeiras pelas crianças, é devido a sua essência extremamente prazerosa. Este aspecto também é comentado por Moyles (2002:21), que reforça que, “o brincar em todas as suas formas tem a vantagem de proporcionar alegria e divertimento”.

A partir dessas considerações iniciais, reconhece que é neste ato que envolve prazer e alegria, que a criança alcança certo amadurecimento cognitivo, tendo em vista que as brincadeiras são inerentes ao desenvolvimento. Pelosi (2002:36) argumenta que, “para Winnicott o brincar é universal, facilita o crescimento e, portanto, a saúde, conduz a relacionamentos grupais, é uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros, tem um lugar e um tempo muito especiais”.

A esse respeito, cabe considerar que além de contribuir no crescimento cognitivo, as brincadeiras também auxiliam no processo de interação social. E, é então que adquire conhecimentos sobre o mundo a sua volta. Em Moyles (2002:33) vamos encontrar o seguinte esclarecimento, “por meio do brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes e respostas, materiais, propriedades, texturas (...)”. Dessa

forma, a criança passa a ter certa aprendizagem, quando ela brinca de forma livre, sem ter que seguir orientações de como brincar. Porém, o brincar deve estimular a imaginação e curiosidade, para que o envolvimento seja pleno, facilitando um maior relacionamento entre os diversos objetos de conhecimento contidos nas brincadeiras.

Em outro modelo, Moyles (Apud Vygotsky 1932:80) comenta que, “ a criança avança essencialmente através da atividade do brincar”, acrescenta que o brincar pode “ser chamado de uma atividade orientadora que determina o desenvolvimento da criança”. Em outras palavras, nota-se à grande relevância dessa atividade para o desenvolvimento cognitivo da criança. Além disso, é durante as brincadeiras que as crianças fazem novas descobertas, se desenvolvem tanto nos aspectos físicos como nos emocionais, intelectuais, sociais e morais. Nesse sentido, a criança também demonstra como está o seu grau de crescimento.

Como descrito por Moyles (Apud KALVERBOER 1977), o brincar oferece informações para avaliarmos como anda o desenvolvimento da criança, e como ela esta organizando os conhecimentos. Buscar entender quais as aprendizagens a criança já possui, é fundamental para que se descubra quais os conhecimentos ainda não estão “maduros”, e o que precisa ser feito em relação a isso, pois é durante o brincar que a criança age em uma esfera cognitiva, ou seja, os conhecimentos prévios que ela já possui ao serem estruturados as novas informações, possibilita a construção de novas aprendizagens. Assim, determinadas brincadeiras, levam a criança a elaborar estratégias, pensar em como resolver algo proposto. Nesse ínterim, cabe salientar as contribuições de Nicolau e Dias (2003:78), que mencionam que,

A brincadeira infantil favorece o processo de aprendizagem, pois contém desafios que incentivam a busca por soluções, por meio de raciocínio ágeis. Esses jogos quando acompanhados de atividades musicais, exigem da criança maior rapidez em sua decisões, em virtude do tempo imposto pela música”.

A exemplo de Nicolau e Dias que tratou disso, Moyles (Apud SAVA 1975:42) afirma que, “o fato desenvolvimental importante e que estimular as mentes infantis, através de atividades não regularmente oferecidas em casa, reforça sua capacidade cognitiva de lidar

com as tarefas cada vez mais difíceis com as quais elas vão se deparar nas idéias futuras”. Dessa forma, quando as atividades são mais dinâmicas e motivadoras, despertam o interesse da criança, e o fato de ser desafiadora a leva a se desenvolver intelectualmente e elaborar seu pensamento lógico. Vale notar a opinião de Moyles (Apud PIERS E LANDAU 1980:21), que afirma que o brincar “desenvolve a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocionais, e... sentimentos de alegria e prazer: o hábito de ser feliz”.

Em meio a isso, pode-se dizer que o brincar é uma ferramenta integrada no desenvolvimento da criança. Favorece a criatividade e abre caminhos para compreender a realidade em todos os seus sentidos. Isto vem ao encontro de Haetinger (Apud WINNICOTT 1975:123), que comenta que, “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, a criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu”. Ao utilizar a sua imaginação criadora, a criança aprende a se conhecer melhor, pois, segundo Haetinger, ao brincar ela consegue fazer uma associação de seus pensamentos, idéias, impulsos, sensações. O mesmo autor destaca que o brincar favorece o desenvolvimento sadio dos indivíduos. Assim como Haetinger que abordou tal afirmação, Moyles (Apud STEVENS 1977:43) também fez referência a esse assunto. Esclarece que o brincar “é necessário e vital para o desenvolvimento normal do organismo em si e para o seu amadurecimento como um ser social”. Esse crescimento social fornecerá subsídios para melhorar a comunicação consigo mesma, com os outros, e a se relacionar de forma diversificada com o mundo. Portanto, para que a brincadeira seja promotora do desenvolvimento, precisa ser estimulante. Pelosi (2000:37) em seu estudo alega que, “o importante no brincar não é o tanto com que a criança brinca, o conteúdo, mas sim como ela envolve, lidando de forma cada vez mais criativa e interativa com o seu mundo interno e externo”. A mesma autora conclui que, “o brincar tem um papel insubstituível no processo vital de encontro consigo mesmo e com o outro”.

Esse envolvimento pode resultar em novas aprendizagens, impulsionando efetivamente o nível maturativo de determinados conhecimentos. Além de facilitar a exposição das idéias, desejos, emoções e, recriar novos conhecimentos. A despeito disso, Haetinger (2005:130) afirma que, “as brincadeiras são uma forma de expressão cultural e um modo de interagir com diferentes objetos de conhecimento implicando no processo de aprendizagem”.

Assim, pode-se apontar que essa interação com os objetos de conhecimento, estabelecidos pela situação lúdica, permite o domínio do que é conhecido e resulta em novas aprendizagens. Em relação a isso, Moyles (2000:20) considera que, o brincar “motiva e desafia o participante tanto a dominar o que é familiar quanto a responder ao desconhecido em termos de obter informações, conhecimentos, habilidades e entendimentos”. Ainda nessa mesma linha de considerações, Moyles (Apud DES, 1967:37), ao citar o referido autor, menciona que, “o brincar é o principal meio de aprendizagem da criança... a criança gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular”.

Desse modo, sendo o brincar um meio propício para o surgimento de novos conhecimentos, conclui-se que a sua falta torna a aprendizagem sem sentido e desmotivada. Na visão de moyles (Apud SAVA 1975) a aprendizagem ocorre a todo instante, quando algo desperta nosso interesse. Entretanto, é preciso que as brincadeiras seja capazes de proporcionar novas descobertas.

É interessante destacar também, a relação do brincar com a linguagem. Durante as brincadeiras as crianças conversam entre si, discutem, combinam determinadas ações; isso ajuda no processo da fala. Cabe citar o trabalho de Moyles (Apud LEVY 1984:52), que analisa o forte relacionamento entre o brincar e a linguagem, entende que, “o brincar é um meio efetivo para estimular o desenvolvimento da linguagem e a inovação no esclarecimento de novas palavras e conceitos, o uso e a prática motivadoras da linguagem”. Dessa forma, quando há um domínio da linguagem, se torna mais fácil para a criança expressar o que sabe e o que esta aprendendo durante a atividade. Ainda nessa mesma linha de pensamentos, Moyles (Apud BENNET E COLS 1984:54) argumenta que,

A linguagem proporciona tanto os meios para a aprendizagem quanto para sua manifestação. A linguagem é de importância crucial ao oferecer tanto um canal para expressar a aprendizagem que esta ocorrendo por meio do brincar, quanto uma maneira de internalizar essa aprendizagem para futura reestruturação e enriquecimento.

Pode-se, entretanto, utilizar as brincadeiras para desenvolver a linguagem das crianças. No entanto, é preciso que estimulemos a criança a falar. Um meio para atingir essa finalidade,

consiste na formulação de perguntas e questionamentos durante o brincar. Em Moyles (Apud ROSEN e ROSEN 1993) vamos encontrar o esclarecimento de que precisamos proporcionar brincadeiras com palavras, para que as crianças sejam motivadas a usar as suas próprias formas de vocabulário. A autora argumenta que esta invenção no discurso infantil tem importância fundamental para que haja uma futura capacidade lingüística. Ainda nessa mesma linha de considerações, a mesma autora considera que uma forma de incentivar as crianças a brincar com a linguagem é por meio da leitura de histórias. Menciona que, “a leitura de histórias pode ser uma forma de brincar com palavras e figuras e é uma atividade imediatamente prazerosa para crianças e adultos, além de proporcionar uma rica fonte para a imaginação” (p.65). Ao lê histórias a criança descobre e armazena novos vocabulários, por outro lado desperta a curiosidade, pois, elas fazem perguntas, questionamentos, enfim, querem saber mais e melhor. Assim como Moyles que fez referência à leitura como forma de trabalhar com palavras para que ocorra o desenvolvimento da linguagem, Seber e Luís (1997:68) comentam que, “resta-nos comentar as brincadeiras que envolvem pequenas histórias, cantigas, dança, roda, etc. A criança brinca de combinar palavras; diverte-se fazendo perguntas; gosta de inventar histórias tanto quanto de ouvi-las. Enfim brinca com a linguagem”. Assim sendo, as brincadeiras voltadas para o uso da linguagem, proporciona à criança novidades no que diz respeito ao conhecimento de novas palavras.

Em resumo, pode-se enfatizar, que existe uma valiosa contribuição do brincar nos diferentes papéis que tem no desenvolvimento cognitivo da criança. As brincadeiras, na verdade, aparecem como zonas de desenvolvimento proximal. Em Vygotsky (1989:97) entende-se essa zona como aquela onde “funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão em estado embrionário”. O trabalho de Pelosi (2000:30) traz à tona aspectos relativos a esse assunto. Salienta que, “na vida real as crianças brincam com aquilo que estão fazendo, elaboram associações que facilitam a execução de ações desagradáveis, criam, portanto áreas de desenvolvimento proximal”. Assim, concluímos que brincando, certos conhecimentos que a criança não assimila bem, pode amadurecer, resultando em novas descobertas. A mesma autora prossegue dizendo que o modo como uma criança brinca implica na forma de como esta organizando seus conhecimentos, construindo sua história, interagindo com as pessoas e situações.

Conforme as considerações relatadas, sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento global das crianças, pode-se concluir que, “as crianças que não tem a oportunidade de brincar não conseguem conquistar o domínio sobre o mundo exterior” (PELOSI 2000:30). A partir dessa afirmação, entende-se que é fundamental abrir espaço para as brincadeiras no dia-a-dia da criança, para que ela se enriqueça por meio de suas experiências e organização de conhecimentos. Miranda (Apud BANDET e SARAVANAS 1973:9) alerta que, “uma criança que não brinca é uma criança que não vive; esta privada dos benefícios”. O autor menciona que o não brincar impede as crianças de se desenvolver no aspecto afetivo, motor e intelectual. O autor em foco prossegue afirmando que essas crianças “vivem num mundo empobrecidos a que falta os estímulos essenciais”.

1.4 As brincadeiras e a sua contribuição no processo de construção de regras e socialização das crianças

É brincando que a criança adquire um certo comportamento social. Nicolau e Dias (Apud BROUGÉRE 1995) ao citarem o referido autor, alertam para o fato de que o brincar é uma aprendizagem social. Enfatizam que a criança não brinca só, mas com os instrumentos que tem à mão e com o que tem na cabeça. Por meio do jogo, ela aprende a conviver socialmente e agir moralmente conforme as regras estabelecidas de determinado grupo. Haidt (2006:176) em sua obra relata aspectos relevantes a esse respeito. Afirma que, “o jogo tem um valor formativo porque supõe relação social, interação. Por isso a participação em jogos contribui para a formação de atividades sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência as regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal”.

Pode-se observar, que as crianças pequeninas quando vão brincar fazem combinações entre si, expõe suas idéias e opiniões, enfim, estabelecem regras, e o desafio consiste em saber respeitá-las. Nesse caso, essas normas regulamentadas, pressupõe relações sociais. Na concepção Piagetiana, “o jogo de regras é uma atividade lúdica do ser socializado” (RIZZI e HAYDT 1987:13).

Em outra abordagem, verifica-se que é por meio do jogo de faz-de-conta, onde a criança vive diferentes papéis adultos observados nas suas vivências, que são adquiridos uma

compreensão maior sobre as diferentes funções que cada indivíduo exerce, e ao mesmo tempo possibilita o entendimento das regras. Sobre esse assunto Pelosi (2000:34) se manifesta dizendo que, “a brincadeira simbólica após os 4 anos adquire características progressivamente sociais e introduz lentamente a brincadeira de regras, onde o combinado deve ser respeitado”. A mesma autora argumenta que na atividade lúdica a criança não tem apenas a oportunidade de vivenciar as regras impostas, ou seja, ela é ativa frente às normas, recria e ajuda a estabelecê-las. A autora menciona que, “não se trata de uma mera aceitação, mas de um processo de construção que se efetiva com a sua participação” (p.34). Ainda nessa mesma linha de considerações, o RCNEI (1998:27-28) destaca que,

É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e suas relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disso e generalizando para outras situações.

Nas brincadeiras de faz-de-conta, as crianças fingem ser professoras, médicas, mães, irmãs, enfim, vivem de forma imaginativa os mais diversificados papéis sociais. E, para elaborar imagens e ações semelhantes ao papel exercido, buscam compreender as características relativas ao personagem assumido na brincadeira. Papalia e outros (2006:328), destacam que as crianças “por meio do faz-de-conta experimentam papéis”, acrescentam ainda que “adquirem compreensão dos pontos de vista das outras pessoas e constroem uma imagem do mundo social”. Nota-se, em um determinado período, que antes de começar a brincadeira, as crianças primeiramente discutem do que vão brincar, e depois combinam o papel que cada uma vai exercer. A esse respeito, Cole e Cole (2002:574) se expressaram esclarecendo que, “as crianças pequenas usam as regras para negociar os papéis que adotam e para manter o contexto do faz-de-conta”. Os mesmos autores prosseguem destacando que, “quando as crianças pequenas desempenham seus papéis de faz-de-conta, elas caracteristicamente seguem as regras sociais implícitas. O pretenso professor diz ao pretenso aluno para ficar sentado em silêncio, os alunos não dizem ao professor o que fazer”.

Assim, percebe-se, que ao exercer o papel de uma professora, a criança deve agir e se comportar de acordo com as características do docente, essa é a regra. O trabalho de Oliveira (1993:67) relata que, “no universo do faz-de-conta há regras que devem ser seguidas”. Exemplifica seus pressupostos da seguinte maneira,

Numa brincadeira de escolinha, por exemplo, tem que haver alunos e uma professora, e as atividades a serem desenvolvidas têm uma correspondência pré-estabelecida com aqueles que ocorrem numa escola real. Não é qualquer comportamento que é aceitável, no âmbito de uma brincadeira.

Vigotski (1996:125) também faz referência a respeito disso, entende que, “se a criança esta representando o papel da mãe, então ela obedece as regras do comportamento maternal”.

Ao vivenciar esses papéis do mundo do faz-de-conta, as crianças trazem para o mundo real essas experiências. Compreendem que as regras são necessárias para a execução de certas tarefas, além disso, proporcionam às crianças conhecimentos relativos aos papéis que cada indivíduo desempenha em diferentes ambientes. Assim, pode afirmar que há um progresso no comportamento da criança. De acordo com Oliveira (1993:67)

São justamente as regras da brincadeira que fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que aquela habitual para sua idade. Ao brincar de ônibus, por exemplo, exerce o papel de motorista, o que impulsiona para além do seu comportamento como criança.

Dentro dessa idéia de progresso de comportamento, observa que por meio das regras numa dada brincadeira, a criança, desenvolve atitudes, cria vínculos com os colegas, amadurecendo assim o relacionamento com ambos. Estudiosos como Nicolau e Dias (2003:78), também destacaram em seu trabalho que o brincar desenvolve a socialização e a moralidade. Exemplifica as brincadeiras de roda eficaz para a formação desses dois processos. Apresentam que,

As brincadeiras de roda assumem grande importância por levar a formação do círculo, situação em que o grupo pode-se comunicar frente a frente. Dando as mãos, as crianças formam um todo. Cantam, dançam ou tocam juntas; criam e seguem regras, exercitam textos e movimentos de forma coletiva, desenvolvendo a socialização e praticando democracia com valores de respeito mútuo, cooperação e unidade de grupo.

Como se vê por esse exemplo, há uma maior interação entre as crianças nesse tipo de brincadeira, o que facilita a exposição de idéias, pensamentos, opiniões. Por outro lado, outros estudiosos mencionam que no ambiente escolar, o professor pode contribuir de forma efetiva no processo de construção de regras. Do ponto de vista de Seber e Luís (1995:66) isso se dá da seguinte forma,

Em brincadeiras de crianças com 2 ou 3 anos, a professora pode ajudar, introduzindo certas regularidades. Por exemplo, forma uma fila; quem estiver na frente deve acertar a bola no cesto e, em seguida, ir para o fim da fila e assim sucessivamente.

As autoras alertam que nessa etapa de desenvolvimento as crianças ainda não têm a capacidade de seguir todas as ordens. Porém, com esse procedimento, aprendem a segui-las aos poucos. As mesmas autoras prosseguem considerando que, “é importante a partir de certa etapa do desenvolvimento, que o professor delegue as crianças as decisões do que e de como brincar. Desse modo elas poderão aprender a se orientar por combinações que elas próprias estabelecem no grupo”. Essas orientações, fazem com que as crianças entre si tentam encontrar a melhor forma de se desenvolver determinada brincadeira. Seber e Luís (1995:67) concluem que “a medida que os conhecimentos evoluem, o professor pode observar que as crianças seguem cada “regra” combinada. Se houver transgressão do combinado, a cobrança será imediatamente e especialmente extensiva a todos do grupo”.

È, portanto, por meio do faz-de-conta, onde as crianças imitam, representam, que elas modelam seu comportamento social e se desenvolvem moralmente, e aprende mais sobre o relacionamento humano. Pois, subordinarem-se as regras, consiste em agir de forma contrária ao que ela deseja. Nota-se que a criança se esforça para agir conforme as normas do grupo.

1.5 A formação docente e a sua articulação com o brincar na construção da aprendizagem das crianças

Para Oliveira (1993) as brincadeiras na educação escolar é pouco estruturada e sem função clara no desenvolvimento da criança. Seber e Luís (1995:52) comentam que, “alguns pais não considera a pré-escola necessária à formação dos filhos; acham que as brincadeiras não contribuem em nada para a aprendizagem, sendo somente uma atividade na qual as crianças gastam um pouco de energia”. Em relação a essa afirmação, entende-se que muitos pais não valorizam o brincar no contexto escolar, e chegam até associá-lo a um desgaste de energia. Portanto, pode-se observar que não há uma distância grande entre essa concepção de alguns pais, e o que se observa em algumas escolas. Muitas instituições por terem essa visão, querem ser vistas como entidades sérias, e acabam não proporcionando essa situação lúdica as crianças. Ao referir-se a tal assunto Seber e Luís (Idem 1995:53) enfatizam que,

Esse parecer é compartilhado também por algumas escolas infantis. Com a intenção de mostrar “seriedade”, elas introduzem precocemente o lápis e o papel, de modo que as crianças passam quase todo o período que estão nas salas de aula preenchendo páginas e páginas impressas.

Ao introduzir precocemente a leitura e a escrita, o professor priva a criança de muitos benefícios que são adquiridos no decorrer da brincadeira; pois é muito mais fácil e agradável aprender de uma forma lúdica do que por meio da escrita, leitura, explicação. A criança só aprende fazendo, ela está mais para um ator do que para um espectador, ou seja, não quer ficar apenas na platéia, mas sim no palco, pois o prazer está em participar.

Entretanto, vale mencionar que outras instituições reconhecem a importância das brincadeiras para a aprendizagem, porém, os professores que decidem como as crianças vão brincar, o que e como vão fazer. Ainda nessa mesma linha de raciocínio, Seber e Luís (Ibidem 1995:53-54) afirmam que,

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 do grupo vão devem assumir, o que dizer e assim por diante.

As mesmas autoras prosseguem afirmando que “dependendo do nível de desenvolvimento, certamente esses professores brincam sozinhos, pois as crianças, simplesmente cumprem determinações deles e a situação torna-se destituída de qualquer significação para elas”. A criança é um inventor, gosta de fazer as descobertas por si própria, por isso deve ter livre arbítrio para usar a sua imaginação criadora. Dessa forma, a falta de liberdade durante as brincadeiras provoca desinteresse e desmotivação. E, se o professor é que está à frente tomando todas as decisões, qual significado essa atividade tem para a criança?

É interessante destacar também, as instituições que dão valor ao brincar no momento em que vão introduzir um assunto novo, uma vez que, segundo Seber e Luís (1995) algumas escolas só consideram as brincadeiras importantes na hora de transmitir os conteúdos. Apontam que, após a transmissão do tema proposto, as crianças voltam ao “trabalho”, são colocadas diante de folhas e lápis. Por outro lado, infelizmente, há algumas instituições que não compreende a relação do brincar com a aprendizagem, por isso não o utiliza durante as atividades desenvolvidas. Na opinião de Moyles (2002:18) muitas escolas relegam as brincadeiras durante as atividades. Argumenta que, “existem amplas evidências desta dificuldade nas Escolas de Educação Infantil e de Ensino Fundamental, onde o “brincar” é freqüentemente relegado as atividades, brinquedos e jogos que as crianças podem escolher depois de terminarem o ‘trabalho’”. Assim como nós adultos atribuímos valor ao nosso trabalho, a criança também aprecia o brincar, pois ele é o seu meio de sobrevivência. Assim, as instituições infantis que não organiza suas atividades em torno das brincadeiras, não realizam de fato a função pedagógica que lhe cabe, pois priva das crianças a oportunidade de se desenvolver em todas as suas potencialidades.

Conclui-se que pais e educadores precisam pensar mais nos benefícios que as crianças adquirem por meio das brincadeiras, procurando deixá-las exercer o direito de brincar. Como faz notar Moyles (Apud PEACOCKE: 1987:28), “infelizmente, a palavra “brincar” tem tantas definições que os pais desconfiam dela”. Muitos destacam o brincar como perda de tempo, passatempo, na verdade caracterizam-no como desgaste de energia.

As crianças da Educação Infantil estão aprendendo a se relacionar com o mundo e, é nessa fase que possuem maior capacidade de aprender, isso porque são curiosas e

estão na fase de querer saber o porquê de tudo. É, então responsabilidade do docente ajudá-las nesse processo. Efetivamente, o educador envolvido na educação de crianças pequenas, precisam compreender que é por meio do lúdico que lhes são oferecidas informações para avaliar os conhecimentos que as crianças possuem sobre diversas coisas. Isto vem ao encontro do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998:28), que sustenta que, “é preciso que o professor tenha consciência de que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa”.

Reconhecendo que o brincar é uma atividade na qual se tem a oportunidade de conhecer o nível de aprendizagem da criança, cabe ao professor abrir espaço para ele em sua sala de aula, valorizando-o e englobando em suas atividades. Assim, de uma forma alegre e divertida, as crianças vão se envolver no sentido de aprender coisas novas relativas a qualquer área do conhecimento. De acordo com o RCNEI (Idem 1998:23)

Educar significa, portanto propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e de estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Assim como o Referencial Curricular, Nicolau e Dias (2003:170), também fazem referência ao assunto abordado, segundo as autoras, “a educação deverá permitir o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, (...) de maneira a contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis”. Desse modo, essa ligação entre brincadeiras e atividades desenvolvidas em sala de aula, proporcionará meios para que a criança estruture sua relação com os conhecimentos, e por outro lado contribuirá para a formação de um ambiente acolhedor, onde as crianças se conheçam e respeitem umas as outras. Enfim, um lugar onde a criança sinta prazer em frequentar. Certamente, o brincar no âmbito escolar, pode ser visto como um meio que dá a oportunidade ao professor de conhecer seus alunos, pois eles revelam parte de si mesmo quando brincam. O trabalho de Moyles (2002:13-14) levanta aspectos interessantes a esse respeito, considera que,

O brincar em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos.

A partir do momento que o docente passa a ter um entendimento maior sobre seus alunos, tem maior facilidade para planejar suas aulas, isso porque conhece as necessidades de cada um. Todavia, ele deve se colocar como um transmissor da aprendizagem, isto é, procurar dirigir as crianças para que os objetivos didáticos sejam alcançados. Do ponto de vista de Moyles (Idem 2002:36-37) “parte da tarefa do professor é proporcionar situações de brincar livre e dirigido que tentem atender às necessidades das crianças e, neste papel o professor poderia ser chamado de um iniciador e mediador da aprendizagem”. Com esse propósito, o papel do educador centra-se em buscar meios para proporcionar novos conhecimentos as crianças; uma forma consiste em propor as atividades lúdicas em sala de aula. Pois, estudiosos relatam que, “a criança se empenha durante o brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a comer, etc” (SEBER e LUÍS, 1995:53). Mas, é preciso que o docente tome cuidado para que não acabe fazendo tantas orientações, exigências, ou seja, falar como a criança tem que brincar. Isto vem ao encontro de Seber e Luís (Idem 1995:57), que salientam que, “não cabe ao professor brincar por ela, instruí-la para que faça de modo diferente as ações ou ainda exigir que permanecem por longo tempo representando ludicamente o cotidiano”.

O estudo de Moyles (2002:36-37), analisa principalmente o papel que o docente deve exercer durante a execução das brincadeiras. Alega que,

O papel mais importante do professor é de longe aquele assumido na terceira parte do ciclo do brincar; quando ele deve tentar diagnosticar o que a criança aprendeu – o papel de observador e avaliador. Ele mantém e intensifica esta aprendizagem e estimula o desenvolvimento de um novo ciclo.

Nessa posição de observador, mediador da aprendizagem, o educador deve procurar meios que facilitam o processo de ensino-aprendizagem. Vale notar a contribuição de Haetinger (2005:83), que sustenta que,

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e idéias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento onde todos se sintam incluídos. Nós, educadores, somos ao mesmo tempo Piaget, Skinner, Roger, Freud, Vygotsky, entre outros.

No entanto, os educadores devem se colocar como estudiosos, em especial de crianças, pois elas são fontes de inovação do futuro. Moyles (2002) comenta que por ser extremamente motivador, o brincar oferece um clima especial para a aprendizagem das crianças.

Em meio a todos esses aspectos levantados, pode-se concluir que as instituições de Educação Infantil, que buscam envolver as brincadeiras em suas atividades didáticas, proporciona uma aprendizagem mais eficaz e prazerosa. Nesse contexto, cabe citar a opinião de Moyles (Apud JOWET e SILVA 1986:43), que demonstra que, “um ambiente de escola de Educação Infantil que oferece um brincar desafiador resulta em um maior potencial para futuras aprendizagens”.

As atividades lúdicas devem sempre ter como propósito, levar às crianças algum conhecimento. São recursos que o professor pode utilizar para alcançar certo grau de desenvolvimento em seus alunos. Moyles (Idem 2002:100) utiliza-se da seguinte argumentação,

Uma vez que o brincar é um processo e não um assunto, é dentro dos assuntos que devemos ver o brincar como um meio de ensinar e aprender, e não como uma entidade separada. Devido a relevância do brincar para às crianças e a sua motivação para ele, o brincar deve estar impregnado as atividades de aprendizagem apresentadas às crianças, em vez de ser considerado um estorvo ou atividade residual.

Articulando o brincar ao processo de ensino-aprendizagem, o professor obterá maiores resultados, possibilitando o desenvolvimento das crianças em todos os aspectos. O papel da educação consiste em desenvolver todas as capacidades no aluno, dessa forma, quando a criança brinca, ela não separa o cognitivo, emotivo, motor, ambos estão envolvidos. Moyles (Ibidem 2002:43-44) conclui que,

O papel é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesmas, e inclua fatores além dos puramente intelectuais. O emocional, o social, (...), o ético e o moral se combinam com o intelectual para incorporar um conceito abrangente de “aprendizagem”. Cada fator é independente e interrelacionado para produzir uma pessoa racional, com pensamentos divergentes e capacidade de resolver problemas e questionar em uma variedade infinita de situações e desempenhos.

Pode-se levar em consideração que o brincar é próprio do ser humano. As brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do homem desde os tempos antigos até os dias atuais. Nesse contexto, é de grande importância o papel do professor como articulador das brincadeiras, ele não encerra seu dever apenas em transmitir o conteúdo, mas em garantir o pleno desenvolvimento de seus alunos. Em resumo, é interessante mencionar a dúvida de Seber e Luís (1995:53), que questionam que,

Se a brincadeira significa efetivamente “folga”, “atividade gratuita”, “desgaste de energia”, (...), resta-nos indagar: os adultos brincam ou não? O que é passar horas diante de um tabuleiro de xadrez ou distribuindo cartas? Ah, dirão muitos isso não é brincadeira, é jogo, é algo sério. Mas sério para quem?

As mesmas autoras indagam, “você já se perguntou sobre a importância que as próprias crianças atribuem às suas brincadeiras?”. A brincadeira pode não ter tanto valor para nós adultos, porque muitas vezes brincamos para fugir da realidade, se distrair; já a criança age ao contrário, ou seja, ela brinca para encontrar a realidade.

Capítulo 2 Referencial Metodológico

2.1 O método

O respectivo estudo compreenderá elementos de pesquisa qualitativa, sendo que esse tipo de abordagem é inerente ao pesquisador, pois propicia uma maior inserção na interpretação dos dados. Conforme Chizzotti (2001:52) o método qualitativo baseia-se “em dados coligidos nas interações interpessoais, na co-participação das situações dos informantes, analisados a partir da significação que estes dão aos seus atos. O pesquisador participa, compreende e interpreta”. Assim, esse tipo de metodologia é caracterizada pela construção do conhecimento a partir de hipóteses e interpretações que o pesquisador constrói. Isso porque, “a abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, (...). O sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes significado”. (CHIZZOTTI 2001:79)

“Para que um conhecimento possa ser considerado científico, torna-se necessário identificar as operações mentais e técnicas que possibilitam a sua verificação”, precisa-se, dessa forma “determinar o método que possibilitou chegar a esse conhecimento”. (GIL 1999:26) Dessa maneira, o referido projeto fará uso do procedimento dedutivo. Segundo Gil (Idem 1999:26) “pode-se definir método como caminho para se chegar a determinado fim”.

O método dedutivo conforme Martins (1994:27) “é definido como um conjunto de preposições particulares contidas em verdade universais. Parte da premissa antecedente (valor universal) e chega ao conhecimento conseqüente (conhecimento particular)”. Ruiz (1996:38), esclarece que “o pensamento é dedutivo quando, a partir de enunciados mais gerais dispostos ordenadamente como premissas de um raciocínio, chega a uma conclusão particular”.

2.2 Os sujeitos participantes da pesquisa

Para o desenvolvimento do projeto proposto, pretende-se observar uma turma de uma escola de Educação Infantil, contendo aproximadamente 25 alunos, com idades variando entre 5 e 6 anos, cursando o Jardim III. Sendo que haverá a participação dos professores e algumas crianças dessa mesma turma.

2.3 O lócus da pesquisa

Pretende-se realizar a pesquisa em foco, em uma escola da rede privada de ensino, localizada na RA (Região Administrativa) VII do Paranoá-DF.

A cidade do Paranoá é urbanizada e conta com uma população de cerca de 80 mil habitantes, atendidos por serviços de água, luz, esgoto e telefone. A cidade apresenta várias quadras e praças para lazer.

A escola escolhida, situa-se numa área residencial perto da Avenida Central do Paranoá. A instituição apresenta um clima agradável e atrativo para as crianças, pois tem um parque bem localizado e área de lazer. O colégio também contém uma quadra destinada a pratica de esportes.

2.4 Os instrumentos da Pesquisa

Em função dos objetivos supracitados, o estudo empregará a entrevista não-estruturada e observação não participante, bem como o uso do questionário. Para a coleta de alguns dados para o trabalho, a pesquisadora observará os sujeitos desse alvo, pois “pela observação o ser humano adquire grande quantidade de conhecimento”. (GIL 1999:19) Portanto, a examinadora se manterá de forma não participativa, isso porque “na observação não participante, o pesquisador toma contato com a comunidade, grupo ou realidade estudada, mas sem integrar-se a ela. Permanece de fora. Presencia o fato, mas não participa dele”. (MARKONI E LAKATOS 2003:193). As autoras prosseguem esclarecendo que o pesquisador “não se deixa envolver pelas situações; faz mais o papel de espectador. Isso porém, não quer dizer que a observação não seja consciente, dirigida, ordenada para um fim determinado. O procedimento tem caráter sistemático”.

Justifica-se a escolha de entrevista por ela ser um excelente meio de encorajar respostas mais completas e detalhadas. Com relação à entrevista Martins (1994:44), comenta que “não é uma simples conversa”, esclarece que “trata-se de um diálogo orientado que busca, através do interrogatório, informações e dados para a pesquisa. Além de permitir o contato entre o sujeito e observador. A entrevista não-estruturada é necessária porque segundo Markoni e Lakatos (Idem 2003:197) “o entrevistador tem liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada”. E também porque “é uma forma de poder explorar mais amplamente uma questão. Em geral as perguntas são abertas e podem ser respondidas dentro de uma conversação informal “. Ainda nessa mesma linha de considerações. Martins (1994:45)

acrescenta que, “nas entrevistas não-estruturadas o pesquisador busca obter os dados mais relevantes através de conversação objetiva”.

A escolha do questionário se dá devido a sua definição “como a técnica de investigação composta por um número mais elevado de questões apresentadas às pessoas” (GIL 1999:121).

A pesquisa também contará com gravador e caderneta de campo.

2.5 O tratamento dos dados

Para interpretação e apresentação dos dados, far-se-á uso de quadros contendo o roteiro da entrevista com ambos os participante, seguida da transcrição da fala dos sujeitos desse escopo, que serão confrontados com os contextos teóricos.

Como descrito por Martins (1994:46) “o pesquisador deverá identificar os métodos e técnicas estatísticas que serão utilizados para a análise e interpretação dos dados”. O autor acrescenta que, “muito do sucesso da pesquisa depende da coleta dos dados e informações, portanto, deverá haver plenas condições para que a informação seja precisa, fidedigna e corretamente registrada”.

“A coleta de dados não é um processo acumulativo e linear”, ou seja, “os dados são colhidos, interativamente, num processo de idas e voltas, nas diversas etapas da pesquisa e na interação com seus sujeitos”. (CHIZZOTTI 2001:89)

CRONOGRAMA

Atividades	Agosto		Setembro					Outubro					Novembro		Dezembro		
Seleção do Objeto de Estudo			X	X													
Elaboração dos fichamentos				X	X	X	X	X									
Elaboração da primeira etapa (tema, problema, objetivos geral e específicos, justificativa)				X	X												
Construção do Referencial Teórico								X	X	X	X	X	X	X			
Construção do Referencial Metodológico														X			
Revisão Ortográfica								X	X	X	X	X	X	X			
Preparação para a qualificação do projeto													X	X			
Qualificação do projeto														X			

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: documento introdutório**. Brasília, 1998.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 5ª edição. Cortez Editora; São Paulo, 1991.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5ª edição. Editora Atlas; São Paulo, 1999.

COLE, M; COLE, S.R. **O desenvolvimento da criança e do adolescente**. 4ª edição. Editora Artmed; Porto Alegre, 2003.

FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Editora Ática; São Paulo, 1989.

HAETINGER, Max. G. **O universo criativo da criança na educação**. 2ª edição. Instituto criar; Porto Alegre, 2005.

HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. Editora Ática. São Paulo, 2006.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5ª edição. Editora Atlas; São Paulo, 2003.

MARTINS, Gilberto de Andrade. **Manual para a elaboração de monografias e dissertações**. 2ª edição. Editora Atlas; São Paulo, 1994.

MIRANDA, Simão de. **Faça seu próprio brinquedo: (A sucata como possibilidade lúdica)**. 3ª edição. PAPIRUS Editora; Campinas, SP, 1998.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil**. Editora Artmed; Porto Alegre, 2002.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado; DIAS, Marina Célia Morais (orgs.). **Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância**. Editora PAPIRUS; Campinas, SP, 2003.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – Um processo sócio-histórico**. Editora Scipione; São Paulo, 1993.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento humano**. 8ª edição. Editora ARTMED; São Paulo 2006.

PELOSI, M.S. **Psicopedagogia: didática aplicada à Psicopedagogia**. UFRJ/CFCH, 2000.

RAPPAPORT, Clara Regina Célia; FIORI, Wagner Rocha; DAVIS, Cláudia. **Psicologia do desenvolvimento: a idade pré-escolar**. Volume 3. Editora E.P.U; São Paulo, 1981.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Editora Ática; São Paulo, 1987.

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia Científica: guia para eficiência nos estudos**. 4ª edição. Editora Atlas; São Paulo, 1996.

SEBER, Maria da Glória; LUÍS, Vera Lúcia Freire de Freitas. **Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista**. Editora Moderna; São Paulo, 1995.

VIGOTSKI, L.S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5ª edição. Martins Fontes; São Paulo, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **A formação Social da Mente**. Martins Fontes; São Paulo, 1989.

TEIXEIRA, F.E.C (orgs.); MARTINEZ, A.M; REY, F.L.G et al. **Aprendendo a aprender: guia de formação para professores das Séries Iniciais**. Uniceub; Brasília, 2003.