



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA À DISTÂNCIA

MARIA DO SOCORRO SALES RAMOS

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ITAPORANGA - PB
NOVEMBRO 2016

MARIA DO SOCORRO SALES RAMOS

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Professor mestre Carlos da Silva Cirino

ITAPORANGA - PB

NOVEMBRO 2016

MARIA DO SOCORRO SALES RAMOS

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Local_____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. Carlos da Silva Cirino – Orientador

Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

Prof.^a Dra. Mônica Dias Palitot - Examinadora

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Prof.^a Dra. Stella Maria Lima Gaspar de Oliveira – Examinadora

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

R175b Ramos, Maria do Socorro Sales.

O brincar na educação infantil / Maria do Socorro Sales Ramos. –
João Pessoa: UFPB, 2016.

39f.

Orientador: Carlos da Silva Cirino

Monografia (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Aprendizagem. I. Título.

DEDICATÓRIA

Dedico esta monografia, a todos aos que me apoiam e apoiaram de forma direta ou indireta na minha caminhada de estudante, especialmente a minha família, minha mãe Josefa Sales, a minha irmã Vanessa, e ao meu esposo Aglairtom que sempre mim deram a maior força nos momentos mais difíceis da minha trajetória acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Á Deus primeiramente, por ter dado à persistência, a coragem e a força de vontade de enfrentar todos os obstáculos que existiram durante todo o curso.

Aos gestores das escolas que participei durante os trabalhos acadêmicos, aos professores e a toda a equipe da comunidade escolar: supervisores, coordenadores e todos os demais funcionários envolvidos, que sempre acolheram com muita atenção, e carinho, contribuindo imensamente no desenvolvimento das atividades, e ajudando a multiplicar de forma deslumbrante meus conhecimentos à cerca da pratica docente.

A professora Idelsuite de Sousa Lima, ao orientador Carlos da Silva Cirino, e a minha tutora presencial do polo de Itaporanga Josefa Cristina de Araújo, enfim a todos que sempre estiveram aptos e disponíveis para orientar da melhor forma possível na elaboração desta monografia. A minha família pelo o apoio, o incentivo no que diz respeito aos meus estudos e a todos que direta ou indiretamente, ajudaram na elaboração dessa monografia e na conclusão do curso.

“Que os vossos esforços desafiem as impossibilidades, lembrai-vos de que as grandes coisas do homem foram conquistadas do que parecia impossível.”
(Charles Chaplin)

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) teve como objetivo analisar de que forma o ato de brincar pode ajudar no desenvolvimento da aprendizagem das crianças na educação infantil, tendo em vista que o lúdico ocupa um papel crucial na aprendizagem dos educandos no mundo atual. Por isso, no Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil, (RCNEI) é destacado, que o brincar é uma atividade necessária no cotidiano escolar das crianças, pois nessa modalidade as crianças estão se preparando para se adaptar com o meio social, e as brincadeiras, proporcionam momentos de novas experiências e descobertas. A brincadeira é uma atividade fundamental no desenvolvimento das capacidades, como também atua de forma relevante no desenvolvimento da autonomia e identidade. Nessa direção, a partir da pesquisa de campo, que teve como lócus a escola Antônia Maria de Jesus por meio da aplicação de um questionário, perante aos professores participantes, onde se foi possível identificar os seguintes dados: Todos os educadores utilizam jogos e brincadeiras na sala de aula sempre que possível, apesar da falta de tempo e espaço adequado, que resultam no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, podendo ter um melhor desempenho em diversos aspectos, físico, sócio afetivo e emocional.

Palavras – chave: Brincar, educação infantil, aprendizagem.

ABSTRACT

This Work Course Conclusion (TCC) was to analyze how the act of playing can help in the development of children's learning in early childhood education, given that the playful plays a crucial role in students' learning in today's world. Therefore, in the National Curriculum Reference for Early Childhood Education (RCNEI) is highlighted, the play is a necessary activity in school life of children, as this modality children are preparing to adapt to the social environment, and play provide moments of new experiences and discoveries. Play is an essential activity in the development of capabilities, but also acts significantly to the development of autonomy and identity. In this direction, from the field of research that had as a place to Antonia Maria school of Jesus through the application of a questionnaire, given to participating teachers, where it was possible to identify the following data: All teachers use games and play in classroom whenever possible, despite the lack of time and adequate space, resulting in the development of children's learning and can perform better in various aspects, physical, emotional, social and emotional.

Key - words: Playing, children's education, learning.

LISTA DE ABREVIATURAS

CF (Constituição federal)

ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente)

LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação)

PCNs (Parâmetros Curriculares nacionais)

RCNEI (Referencial Curricular Para a Educação Infantil).

LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação)

PCNs (Parâmetros Curriculares nacionais)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO I.....	12
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
1.1 A importância do brincar na educação infantil.....	12
1.2 Tipos de brinquedos e brincadeiras na educação infantil.....	14
1.3. Contextualizando o brincar.....	15
1.4 Diferenças entre jogos brinquedos e brincadeiras.....	16
CAPÍTULO II.....	18
2 HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL.....	18
2.1 O brincar para o RCNEI, (Referencial curricular nacional para a educação infantil).....	19
CAPÍTULO III.....	20
3 AS PESQUISAS NA ÁREA.....	20
3.1 O papel do professor no Brincar.....	21
CAPÍTULO IV.....	22
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	22
4.1 Caracterizações da pesquisa.....	23
4.2 Participantes da pesquisa.....	23
4.3 Instrumentos de coletas de dados.....	24
5 ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES.....	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	32
ANEXOS.....	35

INTRODUÇÃO

Há muito tempo, o lúdico vem sendo uma ferramenta de grande importância na prática pedagógica, por meio do qual os educadores buscam facilitar o desenvolvimento do ensino e aprendizagem, promovendo assim a comunicação entre as crianças em fase de desenvolvimento escolar.

A ideia do presente estudo surgiu da necessidade da inserção do lúdico de forma frequente nos métodos de ensino com crianças na educação infantil, pois acreditamos que essa forma de ensinar através de jogos e brincadeiras podem trazer para a criança momentos de aprendizagens ricas, proporcionando a criança o aprendizado ao mesmo tempo em que brinca assim, é importante que os educadores da contemporaneidade adotem essa prática em suas metodologias de ensino, saindo da monotonia de só escrever, e perceber que através do lúdico a criança pode se desenvolver com maior rapidez.

Nesta pesquisa, objetivou-se discutir a importância da brincadeira e do lúdico como recursos pedagógicos no trabalho do educador que lida com crianças de faixa etária de até cinco anos de idade, e ainda saber se os professores utilizam a prática do lúdico na sala de aula nesse nível de ensino. A realização de pesquisas sobre o tema ganha relevância na medida em que podem oferecer contribuições importantes para a análise das práticas educativas visando uma melhor compreensão do desenvolvimento infantil e do importante papel do brincar, bem como a importância que as instituições educativas têm frente às diferentes realidades em que vivem os educandos nessa faixa etária.

De acordo com Jean Piaget, (1973), a brincadeira e o jogo, são essenciais no processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança, e que os programas lúdicos na escola, são berço obrigatório das atividades intelectuais. Desta maneira, esta é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a Educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através dessas atividades, pois elas podem ser vividas e sentidas. É através deste processo que os pequenos irão construindo seus conhecimentos, e aprendendo a se relacionar com os colegas, forma proveitosa e significativa.

“O lúdico influencia muito no desenvolvimento da criança, pois é com jogos e brincadeiras, que ela estimula a curiosidade, adquire autoconfiança, aprende a agir, e proporciona o desenvolvimento da linguagem e do pensamento.” (VYGOTSKY, 1991).

O que o autor quis dizer, é que por meio dessas estratégias, pode haver um avanço significativo na linguagem e no pensamento, uma vez que é por meio dos sons e movimentos que eles oferecem, que o aprendizado acontece.

O brincar é uma das formas mais comuns do comportamento humano principalmente durante a infância. Infelizmente, até pouco tempo, o brincar era desvalorizado, destituído de valor a nível educativo, mas com o passar dos tempos, houve uma mudança na forma como se compreende o brincar e a sua importância no processo de desenvolvimento da criança (GOMES, 2008).

O atendimento as turmas da educação infantil deveria ser priorizado desde o início, é nessa etapa que o educando precisa de melhores condições de aprendizagem, para que não leve nenhuma dificuldade no seu desenvolvimento educativo futuro.

Para dar conta de nossa pesquisa, o trabalho será dividido por capítulos, onde cada um abordará conceitos que envolvam o tema escolhido. Em seu primeiro capítulo, abordaremos a importância do brincar no primeiro ano de acesso ao ensino escolar formal, onde o mesmo será dividido em três subtítulos, o contexto do brincar, e os tipos de brinquedos e brincadeiras, a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira. O segundo apresentará o histórico da educação infantil no Brasil, e o brincar para o RCNEI, (Referencial Curricular Para a Educação Infantil), e em seu terceiro capítulo, o papel do docente no brincar e as pesquisas na área. Será apresentado também um capítulo acerca dos procedimentos metodológicos, análise , resultados e considerações finais.

CAPITULO I

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 A importância do brincar na educação infantil

Na educação infantil é importante que os educandos convivam em ambientes que possam manipular objetos tais como brinquedos e interagindo com os outras crianças e principalmente que possam aprender, pois o lúdico é uma importante forma de comunicação. De acordo com o Referencia Curricular para a Educação Infantil, (RCNEI, 1998), o brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. É através disso que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e socializa. É interessante ressaltar também que este é uma atividade que auxilia na formação e socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais, pois através disso os pequenos expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam.

É interessante destacar, que o trabalho de Piaget (1979) sobre o desenvolvimento cognitivo passa por várias etapas, porém, ressaltamos uma das fases por acharmos prudente a este período específico. O desenvolvimento infantil que ocorre por meio do período, pré-operatório (02 a 07 anos) iniciando desenvolvimento da criança com o aparecimento da atividade de representação que modifica as condutas práticas, ou seja, a criança passa a fantasiar e imitar o que vê. Segundo o referido autor as primeiras reconstituições linguísticas de ações surgem junto à reprodução de situações ausentes, através da brincadeira simbólica e da imitação, quando a criança começa a verbalizar o que só realizava motoramente. O pensamento da criança entre 02 e 07 anos é dominado pela representação imagética de caráter simbólico, onde ela trata as imagens como verdadeiras substitutas do objeto.

Com os esquemas cognitivos pré-estabelecidos nessa faixa etária a mesma está em uma fase da sua vida marcada por uma intensa mudança, essa é a fase pré-escolar que requer competências cognitivas específicas para um bom desempenho escolar.

O brincar favorece o aprendizado, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico, sendo também o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, o emocional e o corpo da criança. De acordo com Kishimoto (1996) a atividade lúdica pode apresentar-se de três

formas: o jogo, brinquedos e brincadeiras, em que cada uma dessas atividades possui características distintas, mas semelhantes nas formas de desenvolvimento cognitivo e ao prazer proporcionado por eles.

O lúdico faz parte da especificidade infantil e oportuniza a criança no seu desenvolvimento na busca de sua completude, seu saber, seus conhecimentos e suas expectativas de mundo. Por ser importante para as crianças, a atividade lúdica e suas múltiplas possibilidades podem e devem ser utilizadas como recursos de aprendizagem e desenvolvimento. Neste sentido, Piaget (1976, p. 160), salienta que:

“O jogo é, portanto sob suas duas formas essenciais de exercício sensório – motor e de simbolismo uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função de suas necessidades múltiplas do eu. Sendo assim, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais, que nem isso permanece exteriores á inteligência infantil”.

É inegável que o desenvolvimento infantil se dá em seu próprio cotidiano através do lúdico na escola, e os educadores precisam se adaptar a isso, tentando programar essa prática no momento da realização das atividades escolares. Apesar dos desafios enfrentados diariamente, eles precisam inovar e enriquecer sua metodologia a todo instante.

Endossando a temática, Kishimoto (1994 p.16) [...] afirma que o jogo pode ser visto como "o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto" [...]. Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam, e o brinquedo é compreendido como um suporte da brincadeira, ou seja, o brinquedo estará representando por bonecas, carrinhos, etc. Sendo assim, a prática do brincar, traz as crianças, sensação de prazer, nas quais elas aprendem enquanto brincam, e através disso melhoram também seus aspectos físicos motores e psicomotores facilitando o processo de aprendizagem.

Isso acontece a partir do uso de um objeto como se fosse outro (por exemplo, quando uma criança utiliza um cabo de vassoura como se fosse um cavalo), de uma situação por outra (quando uma criança brinca de casinha representando situações da vida cotidiana). É nesse período que criança é egocêntrica, por não possuir esquemas conceituais e lógicos seu

pensamento é um misto de fantasia e realidade dificultando sua percepção sobre a real situação, dessa forma a mesma não tem a capacidade de colocar-se no lugar do outro atribuindo seu próprio pensamento a objetos, é o que chamamos de animismo (por exemplo, quando uma criança diz que sua boneca está triste e chorando).

O contato com o lúdico faz com que a criança experimente o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas, é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver.

1.2 Tipos de brinquedos e brincadeiras na educação infantil

Há diversos tipos de brinquedos e brincadeiras para serem desenvolvidas com crianças nas turmas de educação infantil, que é uma faixa etária que compreende crianças de zero até cinco anos de idade.

O brinquedo educativo vem atuando como um dos principais suportes no ensino de crianças, tornando – se um recurso didático importante na aprendizagem, pois a criança aprende enquanto se diverte.

Ao manipular e explorar os objetos, elas se comunicam com outras crianças e adultos, desenvolvem suas múltiplas linguagens e inteligências aprendendo a organizar seus próprios pensamentos, descobrir regras, promover a socialização e a integração ao grupo.

Vejamos alguns tipos de brinquedos e brincadeiras que ocupam lugar de destaque nas praticas pedagógicas atualmente. O jogo simbólico ou faz de conta pode ser compreendido como a representação corporal do imaginário e apesar de predominar a fantasia a atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade.

Por meio do jogo simbólico cria um mundo imaginário onde representa seus sentimentos da sua vida real e dessa forma a criança consegue exprimir através de brincadeiras algo que não conseguiria exprimir por palavras. Dentre as principais características do jogo simbólico, estão: A liberdade de regras, o desenvolvimento da fantasia e da imaginação, lógica da realidade, e assimilação da realidade ao “eu”. O jogo simbólico faz com que a criança exercite não só sua capacidade de pensamento, ou seja, representar simbolicamente suas ações, mas também, suas habilidades motoras.

As brincadeiras de faz de conta fazem com que criança possa representar diferentes papéis sociais, expressando suas necessidades e medos, sendo a oportunidade para desenvolverem a identidade, o autoconhecimento, a imaginação, a socialização e a psicomotricidade.

- O **quebra - cabeças**, que facilita o ensino de formas e cores por ser um brinquedo de encaixe brinquedos de tabuleiro.

Amarelinha: que é uma brincadeira tão tradicional entre as crianças brasileiras também é chamado de marré, academia, etc.;

- **Batatinha:** Que em fileira, uma criança, a batatinha, coloca-se de costas para a fileira e atrás da raia, à distância de três metros, mais ou menos ganha o que conseguir atingir a raia, através de pulos, sem ser percebido pela batatinha;

- **Bobinho:** Nessa brincadeira, os jogadores vão jogando a bola um para o outro, e o objetivo do bobinho é roubar a bola. Se conseguir, quem chutou a bola pela última vez será o novo bobinho. Pode ser brincado com os pés ou com as mãos;

- **Bolinhas de sabão:** Adquire-se uma folha de qualquer árvore e corta-se tirando a folha e enrola a parte mais fina criando um círculo. Faz-se em um copo espuma de sabão, mergulha-se o cipó e em seguida sopra-se bem de leve fazendo-se as bolas que serão soltas no ar;

- **Ciranda** Uma brincadeira tradicional muito utilizada: Brinca-se cantando. O Circo pegou fogo, palhaço deu sinal, acuda, acuda, acuda a bandeira nacional, Brasil, ou ciranda cirandinha vamos todos cirandar...;

- **Morto - vivo:** Morto para todos se abaixarem e Vivo! Para se levantarem. Quem errar sai da brincadeira. O vencedor é aquele que ficar por último.

Assim, a realização dessas atividades trazem as crianças o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar.

A brincadeira pode ser individual ou coletiva, onde há a existência de regras, porém elas não limitam a ação lúdica, a criança pode modifica – lá, ou seja, pode existir maior liberdade de ação com as crianças.

1.3. Contextualizando o brincar

“A brincadeira, no RCNEI, é concebida como uma linguagem infantil que mantém um vínculo com aquilo que é o ‘não brincar’” (BRASIL, 1998, p. 27), ocorrendo, com elementos da imaginação, do uso de simbolismos, da linguagem simbólica. Brincando ela expande uma grande quantidade de emoções, pela variedade de brincadeiras que vivencia, organiza melhor o seu mundo interior. E o mais importante, através do brincar acaba aprendendo de forma prazerosa, transformando um simples conhecimento em uma aprendizagem significativa.

Para Vygotsky (1991), é por meio da brincadeira que o sujeito pode apresentar significados sociais historicamente produzidos, como também novos, apropriados nas interações estabelecidas com seus pares e com os adultos. Ou seja, o desenvolvimento ocorre socialmente em meio ao que acontece no cotidiano e por meio da interação com as outras pessoas, assim sendo, as crianças imitam os adultos. O conhecimento da criança acontece por meio da imitação do adulto ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes do relato, de um colega ou de cenas assistidas na televisão em livros entre outros. A linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar, os conteúdos sociais, situações de valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constroem.

No pensamento de Jean Piaget (1998), a linguagem e o pensamento possuem filiação genética que passa por três formas de pensamento, que são o pensamento autístico, que é subconsciente, ou seja, os problemas não se encontram presentes na consciência, o pensamento egocêntrico, que é aquele que assimila a ação propriamente dita, não levando em conta as relações segundo o ponto de vista desta última; e o pensamento inteligente, que é a forma única e definitiva do pensamento, que acontece entre os sete e oito anos de idade.

O uso de símbolos é uma nova etapa no desenvolvimento infantil, pois permite que a inteligência prática ou sensório-motora predominante até então, torne-se conceitual. O cognitivo pode ser concebido como um instrumento indispensável para se usar a linguagem de forma adequada, pois quando o sujeito se aproxima dos estágios das operações formais, consegue abastecer-se de material verbal e não mais tão concreto como nos períodos anteriores.

A organização do espaço deve ser de acordo com a faixa etária dos educandos, onde o ambiente seja composto por objetos e linguagens que retratem a cultura e o meio social em que a criança está inserida. Brincando nos espaços com seus brinquedos e objetos variados escolhendo o espaço que deseja brincar com quem deseja brincar é uma atividade essencial, pois, as trocas de saberes ocorrerão naturalmente através das diversas linguagens sejam elas

corporal, gestual, musical retratando a realidade de cada um. A criança ao agir com fantasia é estimulada a usar de criatividade, usando como parâmetro o seu mundo infantil, (HANK, 2006).

Sendo assim, o uso dos jogos das brincadeiras e do brincar nas práticas pedagógicas, é um avanço para a Educação Infantil, visto que o lúdico oferece condições de sociabilidade, levando a criança a se organizar mutuamente nas ações e intensificando a comunicação e a cooperação.

1.4 Diferenças entre jogos brinquedos e brincadeiras

Os jogos, os brinquedos e brincadeiras, são elementos que ajudam no desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico e do psicossocial, promovendo também a coletividade. Através desses três elementos, as crianças aprendem a construir seu mundo. O jogo pode contribuir de forma significativa no desenvolvimento do ser humano e pode ser entendido como uma atividade constituída por um determinado número de regras. Alguns autores apontam opiniões diferentes a cerca das diferenças existentes entre jogo, brinquedo, e brincadeira.

Segundo Piaget (1976, p160) "os jogos não são apenas uma forma de desabafo ou entretenimento, para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual". Ou seja, o jogo é um importante meio de o aluno adquirir a aprendizagem desejada, pois eles são elementos que ajudam no desenvolvimento das capacidades, como exemplo raciocínio lógico, e não são só formas de diversão.

Em Vygotsky, (1998 p, 112) a visão de brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal, ou seja, quer dizer que é a capacidade que a criança possui, pois na brincadeira a criança comporta-se num nível que ultrapassa o que está habituada a fazer, funcionando como se fosse maior do que é. O jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo.

Enquanto que para Barreto (1998), brincadeira é a atividade lúdica livre, separada, incerta, improdutiva, governada por regras e caracterizada pelo faz de conta. É uma atividade bastante consciente mais fora da vida rotineira e não séria, que absorve a pessoa intensamente. Ela se processa dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de um modo ordenado.

De acordo com Kishimoto (1994), diferentemente do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de

um sistema de regras que organizam sua utilização. Ele está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, implicam de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto criador do objeto lúdico (p, 108).

Assim, fazendo distinção entre jogo e brincadeira pode-se dizer que o jogo é a atividade com regras que definem uma disputa “que serve para brincar” e brincadeira é o ato ou efeito de brincar, entreter-se, distrair-se com um brinquedo ou jogo. Ao tentar estabelecer a diferença entre jogos e brincadeiras, chega-se a conclusão de o jogo é uma brincadeira com regras e a brincadeira, um jogo sem regras. O jogo se origina do brincar ao mesmo tempo em que é o brincar.

CAPÍTULO II

2. HISTORICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

A história de atendimento à criança em idade anterior à escolaridade obrigatória foi marcada, em grande parte, por ações que priorizaram a guarda das crianças. Em geral, a educação infantil, e em particular as Creches, destinava-se ao atendimento de crianças pobres e organizava-se com base na lógica da pobreza, isto é, os serviços prestados – seja pelo poder público seja por entidades religiosas e filantrópicas não eram considerados um direito das crianças e de suas famílias, mas sim uma doação, que se fazia e muitas vezes ainda se faz sem grandes investimentos.

A Constituição de 1988 representou um grande avanço, ao estabelecer como dever do Estado, por meio dos municípios, garantia à Educação Infantil, com acesso para todas as crianças de 0 a 6 anos a creches e pré-escolas. Essa conquista da sociedade significou uma mudança de concepção. A Educação Infantil deixava de se constituir em caridade para se transformar, ainda que apenas legalmente, em obrigação do Estado e direito da criança.

No Brasil, grande número de ambientes destinados à educação de crianças com menos de seis anos funciona em condições precárias. Serviços básicos como água, esgoto sanitário e energia elétrica não estão disponíveis para muitas creches e pré-escolas.

Além da precariedade ou mesmo da ausência de serviços básicos, outros elementos referentes à infraestrutura atingem tanto a saúde física quanto o desenvolvimento integral das

crianças. Entre eles está a inexistência de áreas externas ou espaços alternativos que propiciem às crianças a possibilidade de estar ao ar livre, em atividade de movimentação ampla, tendo seu espaço de convivência, de brincadeira e de exploração do ambiente enriquecido.

O crescimento na educação infantil se deu por meio de um processo de modernização e industrialização no Brasil, e com isso, houve o aumento da demanda por instituições de educação infantil decorrente da inserção, cada vez maior, da mulher no mercado de trabalho.

No Brasil, a educação da criança pequena fora do espaço doméstico e do convívio familiar, iniciou-se no final do século XIX a partir de diversos contextos de demandas, como forma de combate à pobreza, na perspectiva do estado, como salário complementar, na perspectiva familiar (DUARTE, 2012 P 03).

No ano de 1988, com o aparecimento das leis da Constituição Federal, a educação passou a ser considerada como um direito de todas as crianças, e dever do Estado, onde se teve uma melhoria na formação profissional e o número de instituições aumentou.

A Constituição Federal - CF de 1988, em seu artigo 208, inciso IV, determinou como "(o dever do Estado com a educação às crianças de zero a cinco anos) será efetivado mediante garantia de atendimento em creche e pré-escola.". A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96) regulamenta a Educação Infantil, definindo-a como primeira etapa da Educação Básica e indicando como sua finalidade o desenvolvimento integral da criança de zero a seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A escola é um direito da criança, direito esse assegurado também pelo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), até os três anos, as crianças são atendidas nas creches, após isso, até os seis anos de idade, são atendidas nas Pré - escolas.

2.1 O brincar para o RCNEI, (Referencial curricular nacional para a educação infantil).

Este documento é de grande valia na educação nacional, pois ele integra a série de documentos dos Parâmetros Curriculares Nacionais, PCNs, elaborados pelo Ministério da Educação atendendo às determinações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96). Ele é considerado um avanço na educação infantil ao buscar soluções educativas para a superação, de um lado, da tradição assistencialista das creches e, de outro, da marca da antecipação da escolaridade das pré-escolas. Seu principal objetivo é o de servir como um guia de reflexão de cunho educacional sobre objetivos, conteúdos e orientações

didáticas para os profissionais que atuam diretamente com crianças de zero a cinco anos, respeitando seus estilos pedagógicos e a diversidade cultural brasileira.

De acordo com o RCNEI, a brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados.

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

O brincar favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

CAPITULO III

3 AS PESQUISAS NA ÁREA

De acordo com Rossetti, (2007), e Oliveira (2000), no que se refere às pesquisas relacionadas à Educação Infantil, diversos estudos foram realizados nas últimas décadas, abrangendo as mais variadas temáticas relativas às práticas de educação e aos cuidados da criança pequena. Entre as temáticas mais abordadas estão o planejamento do trabalho educativo com crianças de zero a cinco anos , o brincar na educação infantil, o espaço e o tempo, à adaptação da criança pequena às creches e pré-escolas etc.

Pesquisas também vêm sendo realizadas com o objetivo de investigar a formação docente na educação infantil, diante das novas exigências para essa etapa da Educação Básica (KRAMER, 2005; MICARELLO, 2006). As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Pedagogia (Resolução CNE/CP n. 1, de 15 de maio de 2006) (BRASIL, 2006^a) apontam a

necessidade da formação do aluno deste curso para atuar na gestão e no ensino na Educação Infantil.

3.1 O papel do professor no Brincar

O papel do educador é uma atividade fundamental na aprendizagem da criança, pois antes de tudo, ele deve ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interajam com seus colegas e resolvam situações-problemas no cotidiano escolar.

O professor precisa traçar metas e objetivos que almeje alcançar o que a determinada brincadeira quer transmitir, logo o docente precisa ter um grandioso conhecimento para conseguir identificar as necessidades de cada criança. O profissional da área da educação, e principalmente da educação infantil, enfrenta grandes desafios e obstáculos em sua prática, e no brincar, os desafios são cada vez maiores, pois muitos professores ainda não estão bem preparados para utilizar essa prática na sala de aula e acabam sofrendo com isso, e o aproveitamento da aprendizagem das crianças fica mais prematuro.

Outro desafio grande nessa modalidade de ensino é a falta de espaço adequado para a realização das atividades lúdicas no ambiente escolar, mas muitos educadores ainda bem comprometidos com a educação buscam formas para driblar esses obstáculos, utilizando o espaço na sala de aula, mesmo sendo pequeno e inadequado conseguem fazer com que as crianças possam desenvolver suas habilidades através de jogos pedagógicos e brincadeiras educativas que valorizam o desenvolvimento social das crianças.

De acordo com o RCNEI (BRASIL, 1988), refere-se ao papel do professor de estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças, disponibilizando objetos, fantasias, brinquedos ou jogos e possibilitando espaço e tempo para brincar.

Seria interessante que os educadores tivessem ou quebrassem a resistência e deixassem que velhos paradigmas fossem vencidos, transformando assim a sala de aula num espaço criativo com uma presença maior da ludicidade, no qual o educando pudesse desenvolver sua autonomia, sendo agente de seu próprio caminhar durante as práticas do lúdico.

Nessa perspectiva, fica a cargo do educador o papel de acompanhar as atividades, bem como promover oportunidades em que a criança possa se desenvolver, através da organização do espaço, da disponibilização de objetos e materiais que possam enriquecer o

espaço da sala de aula e torná-lo um ambiente lúdico e de aprendizagem por meio também de brincadeiras.

Há uma necessidade urgente de uma formação unificadora para os profissionais que atuam nas creches e pré-escolas, mas infelizmente, apesar da grande diversidade de estudos sobre a importância do brincar no processo de aprendizagem, ainda é difícil para a maioria dos educadores levarem esta realidade para o âmbito escolar.

CAPÍTULO IV

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Visando um melhor entendimento do objeto de estudo, realizou - se a pesquisa em turmas de Educação Infantil, onde três professores de uma escola pública do município de São José de Caiana – PB, a escola Antônia Maria de Jesus, estes responderam a um questionário acerca do brincar. Na instituição pesquisada, é notório que apresenta uma infraestrutura precária, sem espaço e material adequado para as crianças realizarem as atividades lúdicas.

No referido espaço educacional, o corpo administrativo é composto por três docentes, pois a instituição não possui gestor escolar. A Unidade ainda dispõe de uma merendeira, e uma auxiliar de serviços gerais, e possui um público alvo de 40 crianças com idade entre quatro e onze anos.

O planejamento é realizado a cada mês, e é norteado pelo projeto político pedagógico (PPP) e pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI).

Nos planejamentos, a priorização é para que os professores usem sempre métodos e técnicas que privilegiem sempre a presença de atividades lúdicas na realização das atividades propostas, e de acordo com os docentes, depois que passou a existir a exigência dessas atividades lúdicas as crianças passaram a se desenvolver com maior rapidez a aprendizagem.

A pesquisa foi realizada em um período regular, de três dias, onde foi reservado o horário para cada participante, dando para coletar todos os dados, que foi suficiente para se chegar ao objetivo previsto.

4.1 Caracterizações da pesquisa

A pesquisa se caracterizou como pesquisa de campo sob uma abordagem qualitativa, onde a mesma não se preocupa com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social. De acordo com (LAKATOS & MARCONI, 1991, p.186).

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.

A pesquisa qualitativa é “[...] um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados” Neves (1996, p.1). O método qualitativo de caráter investigativo deixa os entrevistados pensarem livremente sobre o tema em questão, possibilitando ao pesquisador fazer uma análise do objeto de estudo a partir dos dados coletados entre os profissionais.

4.2 Participantes da pesquisa

Considerado o universo a ser pesquisado à escolha dos participantes foi feita por consequência de melhores condições para executarmos nossa observação, interpretação e análise das práticas pedagógicas realizadas na escola, nas turmas da educação infantil.

Os participantes da pesquisa são duas professoras e um professor. Quanto à formação, dois possuem graduação e pós-graduação em Pedagogia clínica e institucional e a outra possui apenas o magistério. Sobre o tempo que trabalham na Educação Infantil, existe a variação entre dez e vinte anos de experiência.

O presente trabalho de pesquisa obedecerá aos critérios da resolução e serão pedidas autorizações aos participantes ou responsáveis através de Termo de Consentimento livre e esclarecido conforme Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) para utilização dos dados dos participantes nesta pesquisa bem como a divulgação dos resultados.

Os sujeitos investigados tiveram a plena consciência da pesquisa, todas as atividades da pesquisa, foram realizadas com o consentimento dos demais sujeitos, onde os adultos, autorizaram a pesquisa com a participação das crianças.

O instrumento escolhido foi aplicado na instituição supracitada, com os educadores, onde cada um respondeu seu questionário individualmente em seu devido tempo.

4.3 Instrumentos de coleta de dados

O instrumento de pesquisa foi um questionário elaborado com perguntas abertas, contendo questões subjetivas de forma a proporcionar liberdade de comunicação, com os participantes. O questionário tem sido um dos instrumentos de coleta de dados mais utilizado nas pesquisas, onde o mesmo é respondido sem a presença do entrevistador, e que traz muitas vantagens para a pesquisa, onde se é possível obter respostas mais precisas e exatas, garantindo também o anonimato.

De acordo com Marconi e Lakatos (2005, p. 203) "esse tipo de instrumento de coleta de dados, é constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito sem a presença do entrevistador".

As questões foram elaboradas com o objetivo de analisar a percepção dos participantes sobre a importância da presença das brincadeiras e do lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. O preenchimento foi realizado pelos professores participantes da pesquisa, dando-lhes assim, liberdade e espontaneidade nas respostas, possibilitando-nos uma compreensão crítica dos resultados. O andamento do trabalho consentiu em averiguar como os professores trabalham o lúdico na sala de aula, dando ênfase também a e espaço para a exposição de suas ideias com o assunto. As questões elaboradas estão relacionadas ao brincar na educação infantil vejamos a sequência das demais:

- 1- Qual a importância do brincar para a criança na educação infantil?
- 2- Com que frequência Você utiliza a pratica do brincar na sala de aula?
- 3- Você utiliza jogos e brincadeiras para desenvolver as capacidades da criança?
- 4- Em sua opinião, os profissionais da educação de hoje, estão preparados para utilizar os métodos de ensino ligados ao lúdico com as crianças de forma adequada e frequente?
- 5- Os educadores de hoje se preocupam em inserir o brincar como elemento essencial para a aprendizagem?
- 6- Como você define brincadeira, jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola?
- 7- Quais os tipos de jogos e brincadeiras que você utiliza no momento de suas aulas?
- 8- Em sua opinião qual a contribuição do jogo para a aprendizagem das crianças?
- 9- Como o jogo pode ajudar no desenvolvimento psicomotor?
- 10- Pra você como professor de turma da educação infantil, qual a reação das crianças no momento das atividades lúdicas?

5 ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES

Neste ponto, serão apresentados os resultados do trabalho de campo realizado na instituição pesquisada, onde será discutida cada questão respondida, sendo escolhida a forma de desenvolver os resultados por meio de um texto corrido, por ser uma forma mais prática de discussão dos resultados obtidos. Não optamos pela construção de gráficos e tabelas justamente por entender que seria mais fácil desenvolver o que foi pesquisado conforme o planejado. Os dados serão analisados de acordo a traduzir as informações passadas pelo os professores, onde será analisada cada questão, de acordo com a necessidade das opiniões expressas no conteúdo da pesquisa.

Referente à primeira pergunta do questionário, perguntou - se qual a importância do brincar na educação infantil. Dos três questionários respondidos, todos apontaram que a prática do lúdico é de grande relevância para a aprendizagem das crianças, principalmente na educação infantil, que é a etapa em que a criança está aprendendo á desenvolver suas habilidades em diversos aspectos, que é uma condição essencial para o desenvolvimento integral, podendo despertar a imaginação, a atenção, a imitação e a memória, além de aprender a respeitar as regras e ampliar o relacionamento social.

De acordo com o observado em nossa fundamentação podemos ver aqui que todos os nossos entrevistados confirmaram o que observamos na literatura, pois, o brincar favorece o aprendizado, e torna o ser humano apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico, sendo também o mais completo dos processos educativos, pois influência o intelecto, o emocional e o corpo da criança. Conforme Cunha (2001, p14) “O Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois é brincando que se aprende a socializar – se com as outas crianças, desenvolvendo a motricidade, a mente e a criatividade sem cobrança ou medo, mas sim com prazer”.

A segunda questão, indagava com que frequência os docentes utilizam a prática do brincar. Os participantes A e B responderam que só utilizam uma vez por semana, devido à instituição não disponibilizar de um espaço apropriado para a realização das atividades, o participante C, respondeu que utiliza com frequência, onde é reservado um horário, pois segundo a educadora, se tem um currículo a ser cumprido na instituição. Assim nota – se que todos utilizam brincadeiras, apesar das dificuldades, falta de espaço, não deixam de realizar, pois nos planejamentos eles são muito cobrados sob á presença a do lúdico na sala de aula.

Dentro da fundamentação, isso se comprova, quando falamos sobre a falta de espaço adequado para a realização das atividades lúdicas no ambiente escolar, mas educadores comprometidos com a educação buscam formas para driblar esses obstáculos, utilizando o espaço na sala de aula, mesmo sendo pequeno e inadequado e conseguem fazer com que as crianças possam desenvolver suas habilidades através de jogos pedagógicos e brincadeiras educativas que valorizam o desenvolvimento social das crianças.

Na terceira questão todos os educadores A, B e C responderam que utilizam jogos e brincadeiras no trabalho pedagógico, e relatam que é notável que os jogos, são um instrumento crucial para o desenvolvimento da criança, pois ajudam no raciocínio, na coordenação motora, e também a aprender trabalhar em grupo e no desenvolvimento psicossocial e motor, e que ele atua como um grande auxílio no processo de aprendizagem. Pode ajudar também no crescimento e desenvolvimento afetivo, cognitivo, intelectual, físico, cultura e social, neste sentido fica claro que os educadores buscam sempre a utilização do brincar no cotidiano escolar mesmo com os desafios diários.

E, de acordo com o observado na nossa fundamentação teórica, todas as respostas dos entrevistados confirmam o que observamos, pois jogos, os brinquedo e brincadeiras, são elementos que ajudam no desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico, e do psicossocial, promovendo também a coletividade. Através desses três elementos, as crianças aprendem a construir seu mundo. O jogo pode contribuir de forma significativa no desenvolvimento do ser humano, e pode ser entendido como uma atividade constituída por um determinado número de regras. De acordo com Jean Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas, tornaram – se significativas á medida em que a criança se desenvolve com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir e reinventar, essa adaptação só é possível a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas que é o concreto da vida dela em linguagem escrita que é o abstrato.

A quarta pergunta, questionava sobre á pratica docente e a utilização do lúdico, onde o professor A, respondeu que á maioria dos educadores não estão preparados e capacitados para lidar com turmas da educação infantil, e que se apegam demais aos métodos tradicionais de ensino. O educador B, respondeu que os docentes precisam de formação continuada para o exercício da prática do brincar na sala de aula. A educadora C relatou que alguns professores são preparados, outros não, pois a introdução de uma nova metodologia amedronta aqueles profissionais que não querem inovar o ensino – aprendizagem. De acordo com ela, a ludicidade conduz a criança ao mundo imaginário, a fantasia e a criatividade.

A partir daí, faz-se necessário que alguns educadores repensem suas metodologias, criando novas formas de fazer com que as crianças sintam - se dentro do seu próprio mundo, dando assim, maior ênfase ao desenvolvimento do ensino e aprendizagem como um todo.

Percebemos que, de acordo com nossa fundamentação podemos perceber aqui, que todos os nossos entrevistados confirmaram o que observamos, afirmando que o professor precisa traçar metas e objetivos que almejem alcançar o que a determinada brincadeira quer transmitir, o docente precisa ter um grandioso conhecimento para conseguir identificar as necessidades de cada criança.

O profissional da área da educação, e principalmente da educação infantil, enfrenta grandes desafios e obstáculos em seu trabalho pedagógico, e no brincar, os desafios são cada vez maiores, pois muitos professores ainda não estão bem preparados para utilizar esse recurso na sala de aula e acabam sofrendo com isso, e o aproveitamento da aprendizagem das crianças fica mais prematuro.

Na questão cinco, a educadora A respondeu que nem todos os educadores estão preocupados em inserir o lúdico no trabalho pedagógico, devido a muitas dificuldades da inserção dessa prática educativa inovadora, e não se dão conta de que a criança aprende muito mais brincando do que com atividades rotineiras e cansativas. O participante B salientou que a inserção do brincar auxilia e estimula o crescimento físico e mental, a integração e a socialização da criança. O educador C respondeu que a maioria dos educadores não se preocupam nem um pouco com essa inserção, pois para eles o que importa é passar o conteúdo, não importa de que forma seja, e nem se a criança vai ter algum desenvolvimento na aprendizagem.

Neste sentido, fica comprovado de acordo com a literatura, que o lúdico oferece condições de sociabilidade, porém não há muita preocupação por parte de muitos educadores em adotar este recurso como algo necessário e inerente à aprendizagem (HANK, 2006).

A sexta questão referente à definição de jogo, brinquedo e brincadeira, notou-se a valorização desses três termos para os educadores, onde eles definem jogo como algo importante no desenvolvimento do raciocínio lógico e um elemento alfabetizador, a brincadeira como prazerosa e essencial na aprendizagem, e o brinquedo como o objeto essencial da brincadeira.

Concluimos que de acordo com a nossa fundamentação fica claro que os jogos, os brinquedos e brincadeiras, são elementos que ajudam no desenvolvimento infantil, já que Piaget (1976, p.160) diz, "os jogos não são apenas uma forma de desabafo ou entretenimento,

para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual".

Através desses três elementos, as crianças aprendem a construir seu mundo. Na sétima questão, é notório que todos utilizam brincadeiras variadas e diversificadas, como músicas, brincadeiras de roda, jogos da memória, amarelinha, bolinha de sabão, esconde - esconde, entre outras, e segundo os participantes da pesquisa, elas podem ajudar no desenvolvimento corporal social e cognitivo, ajudando na ampliação dos conhecimentos, compreendem limites, desenvolvem múltiplas linguagens, organizam seus pensamentos, descobre regras e tomam decisões.

De acordo com a literatura, é brincando nos espaços com seus brinquedos e objetos variados escolhendo o lugar que deseja brincar e com quem deseja brincar, que uma atividade simples ,porém essencial que as trocas de saberes ocorrerão naturalmente através das diversas linguagens sejam elas corporal, gestual, musical retratando a realidade de cada um, e a criança ao agir com fantasia é estimulada a usar de criatividade, usando como parâmetro o seu mundo infantil (HANK, 2006).

No que diz respeito á contribuição do jogo na aprendizagem, destacada na questão oito, um professor respondeu que através disso, o aluno aprende á tomar decisões, formulando conceitos através da compreensão que o contexto jogo fornece, ajudando também na interação, o segundo participante, declarou que pode contribuir também no processo afetivo e no desenvolvimento do raciocínio lógico, o terceiro participante destacou que por meios dos jogos, a criança exercita a capacidade de lidar com os sentimentos e desafios, para administrar situações cotidianas, diante das respostas dadas.

Fica claro que os educadores dão grande importância quanto á contribuição dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem, pois ele atua como uma fermenta de grande valia no processo de aquisição do conhecimento, e no que consta na nossa literatura e agora se comprova, é que o jogo é um importante meio de o aluno adquirir a aprendizagem desejada, pois eles são elementos que ajudam no desenvolvimento das capacidades, como raciocínio lógico, e não são só formas de diversão.

Na nona alternativa, com relação á importância do brincar para o desenvolvimento psicomotor, ficou evidente que a partir da utilização desta prática no trabalho pedagógico, as crianças ao se movimentarem, expressam emoções e sentimentos, dando possibilidades a um processo educacional de qualidade, podendo facilitar de forma significativa a aprendizagem, contribuindo de forma que a criança fique mais relaxada, e consiga explorar diferentes

linguagens, sejam elas musical gestual ou corporal, atuando também no desenvolvimento da criatividade e da imaginação.

Na decima e última questão perguntou – se sobre a reação das crianças no momento das atividades lúdicas. De acordo a professora A no momento da realização das atividades lúdicas, as crianças se mostram interessadas e alegres com o tipo de aula, onde elas extravasam, brincam e ao mesmo tempo aprendem, e acredito que o aprendizado é mais rico e prazeroso para elas, que sempre pedem aulas relacionadas ao lúdico, como jogos e brincadeiras e sempre que possível tento realizar aulas com esses métodos, o participante B respondeu que é um momento de descontração e interatividade entre as crianças, que fazem com que elas entrem no mundo da imaginação.

De acordo com o professor C, as crianças se sentem muito felizes e realizam as atividades com mais eficiência e dedicação seguindo sempre suas limitações e ritmo, onde a reação é significativa com resultados positivos, aprendendo a desenvolver habilidades de forma natural e agradável. Assim, diante da nossa fundamentação teórica, fica comprovado que através do contato com o lúdico a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens, mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados Kishimoto (2008 p, 01).

A partir da análise durante a pesquisa, ficou nítida a valorização dessas, por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como capacitação dos profissionais envolvidos, que precisam atuar como facilitador e orientador da aprendizagem na vivência das atividades lúdicas na educação infantil e infraestrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais da criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi feito e estudado, notou – se a relevância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças da educação infantil, pois a prática do brincar no desenvolvimento integra fatores importantes para que se chegue a uma educação de qualidade para o desenvolvimento em diversos aspectos. É notório que se o professor adotar a prática do lúdico nas atividades a criança tem um maior desenvolvimento de suas capacidades físicas e psicomotoras, tendo um desempenho escolar diferente e com maior rapidez.

A disponibilidade dos participantes ocorreu de acordo com o tempo de cada um, onde se obteve o resultado almejado na realização da pesquisa. Infelizmente o investimento público na educação, ocupa um cenário de recursos parcos, seletivos, isso tem implicações na educação em todos os âmbitos, inclusive na dificuldade dos educadores realizarem atividades, sócio educativas, brincadeiras, onde não há espaços nem estruturas adequados, e nem sempre a culpa esta no professor por não desenvolver a atividade, mas na ausência de instrumentos, materiais e recursos para desenvolvimento das atividades, assim como também as condições subjetivas da formação continuada, e do contexto da formação.

Notamos que os professores, mostraram se interessados em inserir sempre a prática do lúdico no momento da realização das atividades, e os educandos contentes em realizar atividades dinâmicas, e que trazem a eles momentos de descontração e ao mesmo tempo de construção do conhecimento.

Apesar dos resultados obtidos, estes dados não podem ser considerados conclusivos. Há necessidade de outras pesquisas que visem aprofundar a temática em questão, no sentido de ampliar o conhecimento o que, por consequência, oportunize o trabalho pedagógico no universo educacional pesquisado.

8. REFERENCIAS

BARRETO, Sidirle de Jesus. **Psicomotricidade: Educação e Reeducação**. Blumenau/ Odorizzi, 1998.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da Republica Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394: **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Diário Oficial da União, Brasília, Seção 1, p. 1-9, dez. 1996. Disponível em: <http://www.cedei.unir.br/submenu_arquivos/761_1.1_u2_breve_historico_da_educacao_infantil_no_brasil.pdf> Acesso em 05, SET, 2016. As 20h40min: 00.

_____. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC / SEF, 1998. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br/encontro2007/trabalho/aceitos/PO27269318808.pdf>> Acessado em 08 de setembro de 2016.

_____. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação Fundamental. Coordenadoria de Educação Infantil. **Critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais das crianças**. Brasília: MEC/SEF/Coedi, 1995 e 1997.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca um mergulho no Brincar** 3. Ed. São Paulo; Vetor 2001.

COSTA, E, D, C. PORTAL EDUCAÇÃO BRASIL. **RCNEI, EDUCAÇÃO INFANTIL**, 2012.

DUARTE, L.F, **Desafios e legislações na educação infantil**, 2012.

GOMES, B. P. **A importância do brincar no desenvolvimento da criança**. Disponível: <<http://aconversacompais.blogspot.com.br/2008/03/importancia-do-brincar-no.html>> Acesso em 10 de setembro de 2016.

HANK, V. L. C.. **O espaço físico e sua relação no desenvolvimento e aprendizagem da criança**, 2006. Disponível em :<<http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-espaco-fisico-sua-relacao-no-desenvolvimento-aprendizagem-.html>> Acesso em 12 de setembro de 2016.

KISHIMIOTO, T, **Os jogos tradicionais infantil** RJ: vozes, 1994, p.16, e 108.

Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 2008.

KRAMER, S. **Formação de profissionais de educação infantil: gestão e formação**. São Paulo: Ática, 2005.

MACHADO, M. L. A. (Org.). **Encontros e desencontros em Educação Infantil**. São Paulo: Cortez, 2005. p. 117-132.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M.. **Fundamentos da metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005, p. 203.

MICARELLO, H. A. L. S. **Professores da pré-escola: trabalho, saberes e processos de construção**. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2006.

NEVES, J. L. **Pesquisa qualitativa**: características, usos e possibilidades. Caderno de pesquisa em administração. FEA-USP. São Paulo, v. 1. n. 3. 2º sem, 1996.

OLIVEIRA, V. B.. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro. Bertand Brasil, 1998.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos 1979.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ªed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1990. 3ª edição

RAMOS. F. P.. **Brincar na escola**, 2008. Disponível em: <<http://fabiopestanaramos.blogspot.com.br/2012/02/brincar-na-escola.html>> Acessado em 28 de setembro de 2016.

ROSSETTI, F. M. C. et al. (Org.). **Os fazeres na Educação Infantil**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SFNA. F. **O papel do professor da educação Infantil na mediação no universo lúdico do brincar**, 2011. Disponível em: <http://psicopedagogo-comvc.blogspot.com.br/2011/10/o-papel-do-professor-da-educacao_16.html> Acessado em 05 de outubro de 2016. As 13:20: 45

M. F. T . Helena dos. Verbete RCN para a Educação Infantil. *Dicionário Interativo da*

Educação Brasileira - Educabrazil. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em:

<<http://www.educabrazil.com.br/rcn-para-a-educacao-infantil/>>. Acesso em: 14 de nov. 2016.

A pesquisa na universidade e a educação da criança pequena. Cadernos de Pesquisa, 67, 59-63. (1988).

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Pensamento e Linguagem. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

A formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores. SP: Martins Fontes, 1991.

ANEXOS

Questionário

- 1- Qual a importância do brincar para a criança na educação infantil?
- 2- Com que frequência Você utiliza a pratica do brincar na sala de aula?
- 3- Você utiliza jogos e brincadeiras para desenvolver as capacidades da criança?
- 4- Em sua opinião, os profissionais da educação de hoje, estão preparados para utilizar os métodos de ensino ligados ao lúdico com as crianças de forma adequada e frequente?
- 5- Os educadores de hoje se preocupam em inserir o brincar como elemento essencial para a aprendizagem?
- 6- Como você define brincadeira, jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola?
- 7- Quais os tipos de jogos e brincadeiras que você utiliza no momento de suas aulas?
- 8- Em sua opinião qual a contribuição do jogo para a aprendizagem das crianças?
- 9- Como o jogo pode ajudar no desenvolvimento psicomotor?
- 10- Pra você como professor de turma da educação infantil, qual a reação das crianças no momento das atividades lúdicas?

