



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENÁ EM PEDAGOGIA
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

MARIA EDINALVA DE LIMA

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL – APRENDER BRINCANDO

**JOÃO PESSOA – PB
2017**

MARIA EDINALVA DE LIMA

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL – APRENDER BRINCANDO

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: Prof. Magno Alexon Seabra

JOÃO PESSOA – PB
2017

L732l Lima, Maria Edinalva de.

O lúdico na educação infantil – aprender brincando / Maria Edinalva de Lima. – João Pessoa: UFPB, 2017.
43f.

Orientador: Magno Alexon Seabra
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia –
modalidade à distância) – Universidade Federal da Paraíba/Centro
de Educação

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

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL – APRENDER BRINCANDO

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

Aprovada em: ____/____/2017

BANCA EXAMINADORA

Prof. Orientador Magno Alexon Seabra
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof. Convidado
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

DEDICO

A Deus, por ter sido meu auxílio e fortaleza, em meio às tribulações e lutas enfrentadas durante esse curso, e ter-me dado força e coragem para não desistir de meu sonho; **a minha mãe e meu pai** que sempre me incentivaram a nunca desistir e a confiar em **Deus**; ao meu amado **esposo**, que se fez presente em todos os momentos dessa caminhada, por sua compreensão e dedicação; **à minha filha** que mesmo tão pequena soube compreender os momentos de minha ausência em busca da realização desse sonho que hoje se torna real.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu **Deus**, que proporcionou a realização desse sonho tão esperado, pois, sem Ele, nada disso se concretizaria. Agradeço pela força e pela coragem com que pude enfrentar tantas lutas, obstáculos e desafios durante essa dura caminhada. Sei que, se não fosse a mão de Deus me segurando, eu não teria conseguido. “O Senhor é o meu Pastor e nada me faltará”.

Ao meu esposo, Aldair José Lopes, por me compreender em todos os momentos, sempre me incentivando, auxiliando, apoiando e pela paciência, carinho e amor.

A minha família que pacientemente me incentivou a não desistir, pelo companheirismo e pela solidariedade, sempre disposta a me ouvir e a me ajudar nas horas mais difíceis.

A meu orientador, o Professor Magno Alexon Seabra, pelos ensinamentos e pela orientação. Que Deus o abençoe hoje e sempre.

Aos meus professores, que, ao longo do curso, me proporcionaram conhecimento, ética e, sobretudo, profissionalismo.

A todos os que, direta ou indiretamente, contribuíram para a conclusão deste trabalho tão importante para minha vida pessoal e profissional.

“Brincar com crianças 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”.

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

Esta pesquisa propõe uma reflexão sobre a importância do lúdico na Educação Infantil. Desse modo, compreendemos os jogos e brincadeiras como importantes ferramentas no auxílio do professor. O objetivo deste estudo é analisar quais práticas lúdicas que acontecem e como são utilizadas pelo professor para o desenvolvimento no processo de aprendizagem da criança. A metodologia de estudo está fundamentada em uma pesquisa bibliográfica de caráter literária a partir Almeida (2000), Brock (2011), Emerique (2004), Farias (2011) Freire (2000), Schön (2000) dentre outros, para analisamos como ocorre o mundo imaginário da criança quando bem incentivado para que a construção do conhecimento aconteça de forma prazerosa e não por imposição. O estudo demonstra que o brincar é uma atividade espontânea da criança e que faz parte do seu universo imaginário podendo compreender a realidade a partir de práticas culturais, despertando a curiosidade e a criatividade elementos indispensáveis na construção do conhecimento. O objeto de estudo foi a Creche Municipal Francisca Vitória de Oliveira que atende crianças de zero a cinco anos de idade. Participaram da pesquisa a diretora, supervisora e uma professora, onde a supervisora respondeu a um roteiro de observação. Os resultados mostram que o educador precisa ser mais criativo ao promover atividades lúdicas que estimule a participação das crianças observando o desenvolvimento no decorrer dessas atividades.

Palavras-chave: Lúdico. Brincadeiras. Crianças. Ensino.

ABSTRACT

This research proposes a reflection on the importance of the playful in Early Childhood Education. In this way, we understand games and games as important tools to help the teacher. The objective of this study is to analyze what playful practices take place and how they are used by the teacher for development in the child's learning process. The study methodology is based on a bibliographical research of a literary character from Almeida (2000), Brock (2011), Emerique (2004), Farias (2011) Freire (2000), Schön (2000) among others, to analyze how The imaginary world of the child when well encouraged so that the construction of knowledge happens pleurably and not by imposition. The study demonstrates that play is a spontaneous activity of the child and is part of his imaginary universe, being able to understand reality from cultural practices, arousing curiosity and creativity, indispensable elements in the construction of knowledge. The object of study was the Municipal Kindergarten Francisca Vitória de Oliveira that serves children from zero to five years of age. The director, supervisor and a teacher participated in the research, where the supervisor responded to an observation script. The results show that the educator needs to be more creative in promoting playful activities that stimulate the participation of the children observing the development in the course of these activities.

Keywords: playful. Jokes. Children. Teaching.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 BRINCAR: INTERAÇÃO ENTRE O IMAGINÁRIO E A REALIDADE	13
2 LUDICIDADE	17
2.1 O Brincar.....	20
2.2 A Origem do Brincar.....	22
3.3 O brincar e a Escola.....	23
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	25
4.1 Caracterização da Pesquisa.....	25
4.2 Sujeitos da Pesquisa.....	25
5. INSTRUMENTO DE COLETAS DE DADOS	29
6. ANÁLISE DE PRÁTICAS LÚDICAS	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39
APÊNDICE	42

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa abordará questões referentes ao lúdico e suas contribuições para a aquisição da aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Desse modo, compreendemos os jogos e brincadeiras como importantes ferramentas no auxílio do professor.

Trata também de compreender como a ludicidade pode contribuir para a aquisição de novos conhecimentos, verificando o envolvimento dos educandos nas atividades propostas e o enfrentamento de alguns desafios encontrados pelos docentes para atingir os objetivos educacionais, levando a ludicidade para a sala de aula como fonte de aprendizagem e não apenas como brinquedos e brincadeiras sem objetivos didáticos.

Neste sentido o brincar constitui um espaço de aprendizagem, pois requer da criança uma vivência da realidade impulsionando-a a conquistar novas possibilidades de compreensão e de ação sobre o mundo.

Precisamos saber em que meio social a criança está inserida, quais os valores, significativos, e que atividades e artefatos são construídos no seu ambiente de convivência. Para isso ao respeitarmos sua cultura estaremos oportunizando a recriar a partir do que ela já traz consigo e com o seu poder imaginário para atribuir novos sentidos.

Com base em suas experiências, as crianças reelaboram situações da vida cotidiana e as referências de seus contextos socioculturais, combinando e criando outras realidades.

Então devemos proporcionar uma diversidade de experimentações para que as crianças possam ter vivências sensorial, pois ao explorar diferentes objetos terão oportunidades de saber como funcionam, para que servem os movimentos que produzem.

Assim terão oportunidades de escolher os seus brinquedos e as brincadeiras a partir do que lhe interessa e poder expressar por gestos ou palavras como compreende o mundo.

As brincadeiras são consideradas ações prazerosas por expressar situações imaginárias, porém não basta disponibilizar brincadeiras e brinquedos, é preciso planejar o espaço físico e as ações intencionais que favoreçam um brincar de qualidade.

Diante desse contexto como podemos estabelecer o real significado do brincar na vida e na constituição das subjetividades e identidades das crianças?

Para responder a esse questionamento o trabalho tem como objetivo geral analisar quais práticas lúdicas que acontecem e como são utilizadas pelo professor para o desenvolvimento no processo de aprendizagem da criança, a partir dos objetivos específicos impulsionar o potencial lúdico das crianças através do desenvolvimento de atividades com

brincadeiras. Desenvolver atividades recreativas dirigidas como forma de integração social, compreender o jogo como uma metodologia inovadora para melhor integração, promovendo a solidariedade e a paz. Partindo desse ponto surgiu a necessidade de entender como aplicar atividades lúdicas e perceber se realmente a brincadeira contribui para o processo de aprendizagem da criança.

Ao vivenciar uma determinada cena a criança procura reagir de acordo o personagem que está sendo vivenciado procurando agir de acordo com as atitudes reais através de gestos e movimentos de ações que transmitam a realidade imediata se comportando de acordo com seu papel e com as ideias gerais que definem o universo simbólico da brincadeira. Para Vygotsky (1987) “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”. (VYGOTSKY, 1987, p. 117).

Para Brock, (2011) “o conceito de brincar é infinitamente flexível, oferecendo escolhas e permitindo liberdade de interpretação”. Assim o objetivo deste projeto é promover uma educação diferenciada, capaz de encarar a ludicidade como um fator motivante da aprendizagem cognitiva, afetiva e psicomotora dos educandos. E como específicos estimular o potencial lúdico das crianças através do desenvolvimento de atividades com brincadeiras, possibilitando a capacidade de resolver conflitos interpessoais. Valorizar o jogo como metodologia inovadora para melhor aproveitamento da integração, promovendo a solidariedade e a paz.

O lúdico está presente em todas as atividades da Educação Infantil, pois é por meio das brincadeiras que a criança aprende a competir, a colaborar umas com as outras, a combinar e a respeitar regras. Para isso as instituições devem assegurar e valorizar, em seu cotidiano, jogos motores e brincadeiras que contemplem a progressiva coordenação dos movimentos e o equilíbrio das crianças.

As brincadeiras e os jogos envolvem a descoberta e a exploração de capacidades físicas e a expressão de emoções, afetos e sentimentos, gerando um clima de descoberta, de rivalidade, de competição. Cabe ao professor organizar um ambiente que garanta a postura adequada para cada tipo de atividade, tendo o cuidado de evitar certos estereótipos.

Portanto dependendo da idade é importante que o professor esteja atento aos conflitos que possam surgir, ajudando as crianças a desenvolver uma atitude de competição de forma saudável. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais.

O jogo e a brincadeira permitem ao educando criar, imaginar, fazer de conta, e funcionam como laboratório da aprendizagem.

É por meio do lúdico que a criança abandona o seu mundo de necessidades e constrangimentos e se desenvolve, criando e adaptando uma nova realidade a sua personalidade. É nesse momento que a brincadeira se torna uma oportunidade de afirmação do seu “eu”.

É através da brincadeira que podemos perceber dificuldades motoras, intelectuais e afetivas dos nossos educandos.

Vygotsky atribui importante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Segundo ele, por meio da brincadeira, o educando reproduz o discurso externo e o internaliza construindo seu próprio pensamento.

1 BRINCAR: INTERAÇÃO ENTRE O IMAGINÁRIO E A REALIDADE

Para explicar o ato de brincar precisamos entender a sua importância enquanto experiência lúdica, pois é um processo de expressão corporal para uma melhor interação entre o imaginário e a realidade. Para Borba, (2007, p. 39),

[...] a brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. Representa, dessa forma, um acervo comum sobre o qual os sujeitos desenvolvem atividades conjuntas. Por outro lado, o brincar é um dos pilares da constituição de culturas da infância, compreendidas como significações e formas de ação social específica que estruturam as relações das crianças entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo.

Nesse sentido, a brincadeira sempre esteve presente na história da humanidade e segundo Friedman (2009) existem muitas definições para o brincar entre elas está presente em quase todas as ações das crianças, pois é uma forma de comunicação e expressão que acontece quase espontaneamente, sem que ela perceba que estão interagindo com o mundo e a partir daí começam a internalizar regras e normas para a sua vida.

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI),

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato da criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Portanto dar liberdade para que a criança crie suas próprias regras e contribui para que ela expresse seus sentimentos e medos, pois é na brincadeira que elas exteriorizam suas frustrações e medos e assim conseguem conciliar seu conflito e passam adotar atitudes de respeito e cooperação. Diante disso Sommerhalder 2011, p. 13 afirma que:

É no ‘como se’ da brincadeira/jogo que a criança busca alternativas e respostas para as dificuldades e/ou problemas que vão surgindo, seja na dimensão motora, social, afetiva ou cognitiva. É assim que ela testa seus limites e seus medos, é assim que satisfaz seus desejos. É assim também que ela aprende e constrói conhecimentos, explorando, experimentando, inventando, criando. [...] é assim que ela consegue reconhecer valores e atitudes como respeito ao outro etc.

Para isso temos que envolver as crianças nas mais diferentes brincadeiras, pois possibilita o exercício de criar e recriar induzindo-o a usar o imaginário e reproduzi-lo segundo a sua intuição.

Por isso devemos oferecer brinquedos que desperte na criança a sua necessidade de reinventá-lo a partir da sua criatividade e poder transformá-lo em algo inusitado. Segundo Benjamin (1984, p. 70) “[...] quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes serão de seu valor como ‘instrumento’ de brincar; quando ilimitadamente a imaginação anuncia-se neles, tanto mais desviam-se da brincadeira viva”. Assim o brinquedo atraente e ideal não é o mais sofisticado e sim aquele que desperta na criança a sua capacidade de explorá-lo sem imitá-lo com afirma Sommerhalder “desta forma podemos dizer que a beleza do brinquedo decorre de sua capacidade de instigar a imaginação da criança, e não da possibilidade de imitação dos gestos”. (SOMMERHALDER 2011, p. 15).

Outra forma de explorar o ambiente é usar o próprio corpo como meio de desenvolver a motricidade, a percepção e a localização espacial através das inúmeras sugestões de jogos e brincadeiras que exige o movimento como agilidade para conseguir vencer, até mesmo com objetos como: bola garrafa, latas, cordas e tantos outros em que para realizar “um jogo de queimada ou de rouba-bandeira, sem o corpo brinquedo nada se faz”. (SOMMERHALDER 2011, p. 15).

O brincar é algo imaginário e simbólico, por isso Freud (1968) nos diz que “a ocupação preferida e mais intensa da criança é o brincar”. É uma forma de se libertar do seu “eu” e conseguir representar diferentes personagens ultrapassando os limites da sua realidade agindo de acordo com a sua cultura, imitando, recriando novas regras. Isso contribui para a formação cultural ajudando a compreender melhor o seu lugar na Cultura como descreve o autor:[...] uma atividade voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente concebidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1980, P. 33).

Podemos perceber que o autor nos mostra duas característica imprescindível para que a brincadeira torne-se algo prazeroso que é a “liberdade e a espontaneidade” algo que lhe

confere a condição de atuar como protagonista da sua própria dimensão de criatividade, motivada a criança passa a se sentir capaz de realizar aquilo que ela sente que é capaz de realizar sem a imposição do adulto que muitas vezes desconhece as suas limitações.

Se quisermos despertar o interesse da criança e o seu desenvolvimento integral precisamos investir no seu potencial e os jogos oferecem oportunidade de instigar a imaginação da criança na busca de novos saberes despertando a curiosidade e a criatividade elementos indispensáveis na construção do conhecimento. Nesse sentido Emerique (2004) argumenta:

[...] penso que o próprio processo de aprendizagem pode ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro: tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando no laboratório de uma universidade estão lidando com sua curiosidade, com o desejo da descoberta, com a superação do não saber, com a busca do novo, que sustentam de novos saberes.

Nesse contexto observamos a importância do jogo que está ligado ao desejo de conhecer impulsionando a vivenciar novas sensações de descobertas e isto consequentemente contribui para a construção de novos saberes e conhecimentos.

Brincar é uma necessidade, é um direito vital para o desenvolvimento do potencial das crianças. Assim sendo, é imprescindível sua valorização no âmbito da educação infantil, no trabalho de construção de jogos e no resgate das brincadeiras tradicionais.

Para Vygotsky, citado por Baquero (1998, p. 99).

A brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, nas quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos, sendo uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

As crianças constroem conhecimentos de acordo com os estímulos do meio e as interações que estabelecem com outras pessoas. Segundo o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil RCNEI, 1998, Vo. 1

[...] boa parte das crianças pequenas brasileira enfrentam um cotidiano bastante adverso que as conduz desde cedo a precárias condições de vida e ao trabalho infantil, ao abuso e exploração por parte do adulto. Outras crianças são protegidas de todas as maneiras, recebendo de suas famílias e da sociedade em geral todos os cuidados necessários ao seu desenvolvimento. (RCNEI, 1998, p. 21).

Essa dualidade revela as contradições sociais presentes no nosso cotidiano influenciando no desenvolvimento de suas habilidades cognitivas e conseqüentemente "crianças uma vez que “o conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho criação, significação e ressignificação”. (RCNEI, 1998, p. 22).

Portanto a instituição de educação infantil deve oferecer oportunidade a todas as crianças de 0 a 6 anos indistintamente cumprindo assim o seu papel socializador, garantindo o desenvolvimento pleno por meio de aprendizagens diversificadas para que as crianças possam vivenciar diferentes situações de interação respeitando as individualidades e diferenças.

Neste sentido “para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados”. RCNEI, 1998, p.27, uma vez que a brincadeira é uma imitação da realidade, que pode ser transformada em experiências educativas.

Cabe ao professor fazer as devidas intervenções respeitando as singularidades da criança garantindo um ambiente rico sem discriminá-la para que possam vivenciar momentos de aprendizagem diferenciados.

2 LUDICIDADE

A ludicidade favorece o desenvolvimento cognitivo e social de forma dinâmica. É a maneira como as pessoas lidam com os mais diversos meios de integração social de forma saudável.

É uma experiência que pode ser vivenciada individualmente quando relacionada a momentos em que participamos de atividades lúdicas que exige a nossa capacidade de interagir consigo e com os outros.

Para compreendermos como a ludicidade pode contribuir para a aquisição de novos conhecimentos precisamos analisar as diferenças culturais das crianças, para que realmente a ludicidade aconteça, pois não é qualquer atividade lúdica que desperta o interesse da criança.

Segundo Salomão e Martini, (2007, p.4) “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. Portanto a vivencia da ludicidade deve favorecer momentos de interação e compreensão da realidade de forma prazerosa para que a criança sintam-se apta a participar facilitando a sua aprendizagem e o seu desenvolvimento pessoal.

Nesta perspectiva a realidade torna-se fantasia onde tudo pode acontecer e a imaginação flui podendo construir e reconstruir objetos imaginários ou reais e daí passam a vivenciar possibilidades de saídas para solucionar os problemas.

A ludicidade contribui para que a criança tome consciência de si mesma, das suas limitações desenvolvendo a sua capacidade de imaginação vivenciando experiências diferenciadas que favorece a compreensão do mundo que a rodeia.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural; colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (IGNACHEWSKI, 2003, p. 82).

A palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". As atividades lúdicas não envolvem apenas jogos, mas toda atividade que envolve a participação da criança nas mais diferentes formas de manifestação cultural. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2006).

Daí a ludicidade está presente em todas as idades, pois facilitam no processo de socialização, comunicação e ensino aprendizagem, uma vez que proporciona uma sensação de melhor aceitação de si mesmo requisito básico para a sua formação integral e aquisição do conhecimento.

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. “Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento”. (LUCKESI, 2000, p. 21).

Assim podemos dizer que o lúdico são os recursos que oferecemos para que o indivíduo vivencie a sua ludicidade que irá contribuir para uma melhor integração entre professor e aluno, sentindo-se motivado a aprender. “Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos”. (LUCKESI, 1998, pág. 09-25).

Portanto devemos oferecer desde cedo atividades lúdicas para que as crianças possam vivenciar a sua criatividade como nos assegura MARCELINO, NELSON

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda...”

O lúdico ajuda na construção do desenvolvimento integral da criança e quando bem planejado contribui para que o professor torne suas aulas mais prazerosas e dinâmicas, facilitando a compreensão dos conteúdos, porém “para abraçarmos uma proposta pedagógica lúdica é fundamental que brinquemos e, para brincar precisamos colocar-nos em jogo, arriscando-nos com alegria e conquistando essa alegria com nossos parceiros”. (Pinto, 1995, p. 25).

O papel do professor neste contexto é de mediador da aprendizagem, para que o aluno se desenvolva pelo prazer de aprender.

Nesse sentido a ludicidade na educação infantil irá dar sentido desde cedo no desenvolvimento das crianças motivando-as a continuarem aprendendo de forma prazerosa.

O homem é um ser histórico, que se constrói através de suas relações com o mundo natural e social. O processo de trabalho (transformação da natureza) é o processo privilegiado nessas relações homem/ mundo. Estas transformações qualitativas ocorrem por meio da chamada “síntese dialética” onde, a partir de elementos presentes numa determinada situação, fenômenos novos emergem (OLIVEIRA, 1993, p. 28).

A partir dessas considerações buscamos compreender as zonas de desenvolvimento abordado por Vygotsky que nos mostra que a aprendizagem ocorre de diversas formas e que se dá em diferentes contextos culturais definida em dois níveis: “zona de desenvolvimento proximal”, ou “zona de desenvolvimento imediato”, em Vygotsky (2001). Vygotsky (1998, p.112), afirma que o brincar cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY 1998, p.112).

A criança durante o seu desenvolvimento realiza várias atividades de natureza cultural e biológica, elas já trazem em si de forma natural suportes para as aprendizagens escolares e com ajuda do adulto irá desenvolver suas potencialidades.

A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) é o lugar onde, graças aos suportes e à ajuda dos outros, pode desencadear-se o processo de construção, modificação, enriquecimento e diversificação dos esquemas de conhecimento definidos para a aprendizagem escolar. (BAQUERO, 2001, 128).

Desta forma a aprendizagem já ocorre desde os primeiros anos de vida e a educação infantil constitui uma preparação onde a formação dos comportamentos servirá de base para as atividades de estudos posteriores.

As práticas culturais da infância promovem o desenvolvimento fundamental desse período como: a função simbólica, a percepção, o movimento e a atenção.

Nas práticas culturais estão incluídas as brincadeiras infantis, os jogos, as músicas que dão sentido a aprendizagem.

Portanto devemos oferecer espaço para diferentes tipos de brincadeiras dando oportunidade de interação entre as crianças da mesma idade ou idades diferentes com situações diferenciadas. A mediação do professor é de fundamental importância para o desenvolvimento da relação social tendo em vista as divergências que podem surgir e as

reações psicomotoras, afetivas, culturais e cognitivas que permeiam a relação social, com base nas seguintes recomendações,

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 estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito, confiança. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis. (RCNEI, 1998, p. 23).

Podemos dizer que a ludicidade está presente na nossa aceitação do outro com suas potencialidades e liberdade de integração social, tornando-se seres históricos capazes de entender o meio e transformá-lo para melhoria de sociedade igualitária.

2.1 O BRINCAR

O ato de brincar é uma ação humana que está relacionada ao cotidiano da sua vida. São a reprodução da imaginação de forma simbólica apropriando-se da realidade atribuindo novos significados.

É através da brincadeira que as crianças passam a ter consciência da realidade, podendo utilizar objetos substitutos para caracterizar uma ação cotidiana e assumir diferentes papéis de forma imaginária.

Isto significa que uma criança que, por exemplo, bate ritmicamente com os pés chão e imagina-se cavalgando um cavalo, está orientando sua ação pelo significado da situação e por uma atitude mental e não somente pela percepção imediata dos objetos. (RCNEI, 1998, p. 27).

Assim para brincar a criança não só se apropria de objetos, mas imitam pessoas ou algo que tenha presenciado no meio que lhe seja familiar.

Por isso muitas vezes presenciamos crianças imitando ações de pessoas com quem convive, daí a importância de oferecer um ambiente saudável e rico em oportunidades de escolhas para suas brincadeiras “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”. (RCNEI, 1998, p. 28).

O brincar representa a forma mais dinâmica para “aprender mais sobre as relações entre as pessoas, sobre o seu eu e sobre o outro”. É através do brincar que as crianças aprendem a controlar emoções e ansiedades, pois vivenciam emoções que são compartilhadas através da interação social.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Quando a criança está brincando podemos perceber o quanto significa este ato, pois através de brincadeira ela apropria-se do conhecimento, facilitando sua compreensão do meio. Carvalho (1992, p.14) afirma que:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.(CARVALHO, 1992, p.14).

Carvalho (1992, p.28) acrescenta, mais adiante:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo. (CARVALHO, 1992, p.28).

Assim devemos oferecer tanto na escola como na família momentos de brincadeira sem a intervenção do adulto para dar liberdade à criança usar a sua imaginação criativa, tornando-a mais independente.

2.2 A ORIGEM DO BRINCAR

Não sabemos ao certo a origem do brincar ao analisarmos pesquisas de autores percebemos que cada povo atribuiu um sentido a ação de brincar.

No entanto desde o Século XVIII pensadores como Rousseau em seus discursos já apresentava uma visão diferenciada a cerca de que as brincadeiras partiam da própria necessidade da criança.

A criança era vista como um ser não digno de atenção dos adultos as brincadeiras também passam a serem vista sem muita importância. Somente no Século XX a valorização do mundo infantil passou a se destacar no campo da educação e psicologia quando a brincadeira passou a ser valorizada diante das contribuições para o desenvolvimento integral da criança, “quando psicólogos e pedagogos começaram a considerar a criança como uma criatura especial com especificidade, características e necessidades próprias”. (SANTOS, 1997, p. 19).

Com a valorização dos jogos e brincadeira conseqüentemente a criança passou a ser vista como um ser humano com capacidades natas digna de atenção e respeito para que possa se desenvolver de forma saudável fato que veio acontecer na Idade Média.

Como sujeitos históricos precisam ser respeitados com suas diferenças oferecendo espaço para brincar conforme nos afirma Santos (1999), para a criança, brincar é viver e para manter o seu convívio com o mundo e seu desenvolvimento infantil.

Quanto à origem ideológica, é importante lembrar a mudança de perspectiva, no início do século XIX, sobre a concepção da criança e, conseqüentemente, da brincadeira. De fato, devemos essa mudança de perspectiva à ruptura romântica. Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre, como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado à recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta. O conceito dominante da criança não podia dar o menor valor a um comportamento que encontrava sua origem na própria criança, através de um comportamento espontâneo. Depois de Rousseau, foi preciso que houvesse uma mudança profunda na imagem da criança e da natureza, para que se pudesse associar uma visão positiva às suas atividades espontâneas. (BROUGÈRE, 1997, p. 90).

À medida que foram mudando o conceito de criança é que passaram a valorizar a brincadeira como um recurso de grande importância para o desenvolvimento integral da criança.

O brincar passa a ser visto como instrumento de construção do conhecimento, pois dá oportunidade da criança de construir o novo, conforme a sua fantasia pode criar novos cenários onde assume personagens e transformam objetos de acordo com os recursos disponíveis sempre enfatizando a sua realidade.

2.3 O BRINCAR E A ESCOLA

Por meio da brincadeira a criança desenvolve uma série de habilidades como: a criatividade, a afetividade, a interação social. A autora Wajskop (1995, p.68) diz: “Brincar é a

fase mais importante da infância - do desenvolvimento humano neste período - por ser a auto ativa representação do interno - a representação de necessidades e impulsos internos”.

Diante da diversidade cultural cada grupo ou família divergem na maneira de brincar e lidar com diferentes objetos, daí a necessidade das crianças entrarem na escola desde cedo como meio de interação social, pois ao lidar com a diversidade terão oportunidade de aumentar a sua capacidade criativa a partir dos desafios vivenciados na instituição.

Por se tratar de uma fase egocêntrica a criança sente dificuldade de lidar com as diferenças e passam a compreender que somos diferentes e agimos de forma diferente cabe a escola “oferecer um ambiente que os ajude a passar por essa fase de maneira saudável, sem fixações egocêntricas posteriores”. (SÁTIRO, 2012, p. 60).

O ambiente escolar passa ser o local que reúne pessoas com histórias de vida diferenciadas e com uma visão de mundo diferenciada.

E essas diferenças favorece a interação entre grupo que segundo Oliveira, 2001, p. 140 esclarece que:

Brincar é uma atividade aprendida na cultura que possibilita que as crianças se constituam como sujeitos em um ambiente em contínua mudança, onde ocorre constante recriação de significados, condição para a construção por elas por uma cultura de pares, conjunto relativamente estável de rotinas, artefatos, valores e interesses que as crianças produzem e partilham na interação com companheiros de idade. Ao brincar com eles, as crianças produzem ações em contextos sócio histórico culturais concretos que asseguram a seus integrantes, não só um conhecimento comum, mas a segurança de pertencer a um grupo e partilhar da identidade que o mesmo confere a seus membros. (OLIVEIRA, 2011, p. 140).

Nesse contexto a escola deve oferecer uma diversidade de experiências com atividades de acordo com a faixa etária e que tenha sentido para a criança a partir do seu contexto cultural.

É através das brincadeiras que a criança cria o seu eu, tornando-se capaz de ampliar a sua imaginação criativa e resolver conflitos adquirindo conhecimento e habilidade para que possam passar da fase do egocentrismo para reversibilidade de forma saudável.

Nessa fase o trabalho do educar é observar como as crianças reagem diante do dos objetos e as brincadeira, a partir da sua realidade para oferecer atividades “conforme os estágios de desenvolvimento e dos repertórios específicos, propostas adequadas a cada grupo e a cada criança”. (FRIEDMANN, 2012, p. 43).

As dificuldades enfrentadas devem ser vista como meio de potencializar a autoestima para que se sintam únicos e especiais. Se existe uma criança do grupo que apresente alguma deficiência temos que potencializar outras habilidades que ajudam a superar a sua autoestima e integrá-la ao grupo.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

O presente trabalho foi desenvolvido a partir do estudo de análise de obras e seus respectivos autores como referencial teórico mostrando que diante das transformações ocorrida no nosso sistema educacional precisamos adotar ações capazes de provocar impacto significativo na qualidade do ensino aprendizagem segundo Piaget e Vygotsky para melhor compreender como ocorre a aprendizagem por meio do lúdico.

Esta pesquisa foi analisada à luz dos estudos nos seguintes autores: Almeida (2000), Brock (2011), Emerique (2004), Farias (2011) Freire (2000), Schön (2000), dentre outros.

Optamos por um levantamento bibliográfico sobre a importância do lúdico no desenvolvimento da capacidade cognitiva e afetiva da criança favorecendo o seu desenvolvimento intelectual. Analisamos como ocorre o mundo imaginário da criança quando bem incentivado para que a construção do conhecimento aconteça de forma prazerosa e não por imposição.

Dessa forma pesquisamos sobre as diferentes atividades que devem ser trabalhadas na educação infantil para o desenvolvimento da sua autônoma e socialização para que possamos conscientizar os professores sobre a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.

Piaget (2003) define os estágios e períodos que se caracterizam pelas atividades intelectuais que não estão relacionadas a idades, pois as crianças se desenvolvem de acordo com os estímulos do meio, quanto mais cedo oferecemos a prática do lúdico melhor será a sua capacidade de abstração ampliando o universo imaginário das crianças.

4.2 SUJEITOS DA PESQUISA.

O Município de Santa Cruz – PB - conta com apenas Escolas da Rede Pública Municipal e Estadual – aproximadamente, oito unidades escolares: duas estaduais e seis municipais, distribuídas nas zonas urbana e rural.

A instituição onde fiz o estudo de campo através de observação e coleta de dados contida na Proposta Política Pedagógica fica localizada na Rua Francisco Vicente, s/n, Bairro São Francisco na cidade Santa Cruz – PB construído na Administração do Prefeito Municipal que passou a funcionar em fevereiro de 2014 a partir da Autorização do Conselho Municipal de Educação sob a Resolução Nº 01/2014 conferidas pela Lei Federal nº 9394 de 20/12/1996,

e Lei Municipal Nº 385/2009 com base na resolução 02/2011 e no Parecer Nº 01/2014, oriundo da Câmara de Educação Infantil, aprovado pelo Plenário em 19 de março de 2014.

A Instituição atende crianças de 00 a 05 anos de idade garantindo uma formação integral, estabelecendo vínculos afetivos entre adultos e crianças a fim de proporcionar um ambiente de recreação e educação apropriado onde podem obter carinho, atenção e cuidados através de ações a fim de promover o desenvolvimento de seres livres detentores de autonomia, que possam dar sentido e direcionar suas vidas.

A Proposta Pedagógica desta Instituição considera a Creche de 0 a 03 anos e Educação Infantil de 04 a 05 anos promovendo a interação entre as diversas áreas do conhecimento e os aspectos da vida cidadã, construindo valores e conhecimento.

O CEMEI dispõe de 04 salas de aula, 01 diretoria, 01 sala de professores, 01 cozinha, 01 refeitório, 07 banheiros dando 01 para portadores de deficiência, 01 copa, 01 almoxarifado, 04 solários, um espaço livre para recreação.

As turmas são divididas por faixa etária, obedecendo aos seguintes critérios: entre 00 a 02 anos Maternal I; entre 03 a 04 nos Maternal II; entre 04 a 05 anos Pré-escolar I e de 05 à 06 anos Pré-escolar II.

TABELA 02

Quadro de funcionários e Escolaridade:

NÚMERO DE FUNCIONÁRIOS E ESCOLARIDADE				
Cargo	Ens. Fundamental	Ens. Médio	Nível Superior	Especi alização
Professores	-	06	01	02
Agente Pedag.	-	03	-	-
Aux. de Des. Infantil	-	02	-	-
Auxiliar de serviço	03	03	-	-
Merendeira	01	01	-	-
Porteiro	01	01	-	-
Supervisora			01	
Assist. Social			01	
Total	05	16	03	02

O Projeto Político Pedagógico é elaborado de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases, Leis Estaduais, Municipais e Resoluções do Conselho Municipal de Educação, obedecendo a critérios e normas que regulamenta todo o funcionamento da instituição visando atender um público-alvo na faixa etária de 00 a 06 anos com abordagens pedagógicas voltadas para o desenvolvimento integral da criança.

O planejamento das atividades é realizado semanalmente com a participação dos professores de cada turno em horário oposto às aulas acompanhadas pela supervisora e direção.

No dia do planejamento o professor participa em horário oposto às aulas, onde são planejadas atividades a partir de projetos referentes às datas comemorativas do mês, com escolha e elaboração de atividades a partir de cada faixa etária norteados pelos eixos temáticos: Movimento, Natureza e Sociedade, Música, Artes visuais, Linguagem oral e escrita, Identidade e Autonomia e Matemática.

A Creche funciona de segunda a sexta-feira das 7h00min. às 17h15min.

A rotina da creche obedece ao seguinte cronograma:

TURNO - MANHÃ

07h00min. às 07h30 - Chegada das crianças com acolhida – músicas – guardar o material.

07h30min. às 08h00min.- Café da manhã

08h00min. às 08h30min. - Roda de conversa-

Hora do conto

Atualização do calendário

08h30min. às 09h30 min. – Atividades pedagógicas

09:30min às 10h30 min - Recreação (hora de brincar) hora do Vídeo e TV

10:30 min às 11h00min -Hora do almoço

INTERMEDIÁRIO (alunos que permanecem na Creche durante o dia)

11h00 as 12h00min - Hora da higiene dental e hora do banho

12h00min às 14h00min - Repouso

14h00min às 14h30 min - Lanche

14h30min. às 15h30min. - Atividades pedagógicas & Hora do Vídeo- TV

15h30min às 16h30min - Recreação

16h30min às 17h00min - Jantar

17h00min às 17h15min - Saída

TURNO DA TARDE

13h00min – Entrada de alunos e Professores

13h00min às 13h30min - Roda de conversa

Músicas

Atualização do calendário

13h30min às 14h00min - Lanche

14h00min às 15h30min - Atividades pedagógicas

15h30min às 16h30min - Recreação (hora de brincar) hora do Vídeo e TV

16h30min. às 17h00min - Jantar

17h00min às 17h15min - Saída.

5. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a elaboração dos instrumentos de coleta de dados procedeu-se inicialmente a uma pesquisa bibliográfica, consultando fontes direta ou indiretamente relacionadas ao tema a ser tratado.

Fizemos pesquisas em livros, revistas, sites buscando informações consideradas relevantes para analisarmos a importância do brincar na educação infantil.

Utilizamos como instrumento de coletas de dados um roteiro de observação constituído por perguntas abertas.

De posse de todas as informações consideradas relevantes e necessárias passou-se então para a fase de formulação de hipóteses, objetivos gerais e específicos que irão nortear as propostas de trabalho para usarmos as nossas argumentações fundamentadas em autores como Vygotsky (2000), Piaget (2003), (e outras vanguardas da educação para desenvolvermos um estudo que servirá para atuarmos com segurança na prática em sala de aula).

Dessa forma, segundo Silva (2008), algumas medidas devem ser tomadas ao fazer uso da coleta bibliográfica, levando-se em conta alguns aspectos, como:

- Produzir o trabalho a partir do maior número possível de material bibliográfico publicado;
- Procurar se ter somente àqueles trabalhos que dizem respeito ao tema por você explorado, ou seja, compartilhar com ideias que realmente sejam pertinentes;
- Ampliar a pesquisa, fazendo uso não somente de livros técnico-científicos, mas recorrer também a outras fontes;
- Se possível, utilizar material somente de primeira mão, de modo a evitar o uso do apud, o qual equivale o “citado por”, conseqüentemente revelando um material de segunda mão.

Assim DOXSEY & DE RIZ 2002-2003, p. 35-6 nos dão algumas orientações:

A pesquisa ou levantamento bibliográfico é um importante estágio na elaboração do quadro inicial. Se o pesquisador utiliza teorias e conceitos para estudar fenômenos, a leitura é um hábito que deve ser cultivado. Pela leitura, o pesquisador fica conhecendo o que outros pesquisadores e autores disseram a respeito do fenômeno que pretende estudar. Para que você possa otimizar seu tempo, é bom que, ao ler um livro, um documento ou qualquer outro material, você vá levantando as informações que poderão ser úteis. Além de comentar resumidamente as ideias apresentadas, você pode, por exemplo, destacar o que o próprio autor diz sobre a obra ao apresentá-la. Pode, também, escrever destacar trechos para serem usados em citações. É preciso não esquecer de anotar as referências da obra, que devem constar do item referências bibliográficas, caso a obra venha a fazer parte do quadro teórico da pesquisa ou a ser citada no texto. (DOXSEY & DE RIZ (2002-2003, p. 35-6).

A pesquisa nos auxiliou no domínio e técnicas que contribuirá para uma melhor atuação na prática pedagógica no que diz respeito à ludicidade de forma dinâmica para que possamos despertar na criança a sua autoestima e poder se desenvolver de forma integral, independente da classe social a que pertence.

6 ANÁLISE DE PRÁTICAS LÚDICAS

Para responder o seguinte questionamento: Como podemos estabelecer o real significado do brincar na vida e na constituição das subjetividades e identidades das crianças? Fizemos uma pesquisa para analisarmos como o lúdico contribui para aquisição da aprendizagem em sala de aula da Educação Infantil.

Temos a pretensão de analisar quais práticas lúdicas acontecem e como são utilizadas em sala de aula. Desse modo, compreendemos os jogos e brincadeiras como importantes ferramentas no auxílio do professor, objetivando propor atividades diferenciadas e assim, melhorar a qualidade do ensino e da aprendizagem. Trata também de compreender como a ludicidade pode contribuir para a aquisição de novos conhecimentos, verificando o envolvimento dos educandos nas atividades propostas e o enfrentamento de alguns desafios encontrados pelos docentes para atingir os objetivos educacionais, levando a ludicidade para a sala de aula como fonte de aprendizagem e não apenas como brinquedos e brincadeiras sem objetivos didáticos.

Fizemos todo levantamento do funcionamento em uma creche sendo a única no município de Santa Cruz a pesar de existirem escolas da rede municipal e estadual de Ensino Fundamental que funcionam salas de aula de Pré-escolar que atendem crianças de 04 a 05 anos, escolhi a creche por se tratar de uma pesquisa qualitativa onde se quer compreender a importância do lúdico para a aquisição da aprendizagem na Educação Infantil buscando compreender a dimensão da rotina da creche onde as informações obtidas servirão de reflexão para a nossa prática pedagógica, por atuar também como professora do Ensino Fundamental a fim de aprofundar meus conhecimentos sobre o contexto educacional denominadas de creche de 0 a 03 anos e pré-escolar de 04 a 05 anos de idade compondo a Educação Infantil.

O CEMEI Francisca Vitória de Oliveira foi construído pela Administração Municipal com recursos do Programa Nacional de Reestruturação e Aquisição de Equipamentos para a Rede Escolar Pública de Educação Infantil (Proinfância). Instituído pela Resolução nº 6, de 24 de abril de 2007, e é parte das ações do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) do Ministério da Educação e passou a funcionar a partir da autorização do Conselho Municipal de Educação de Santa Cruz – PB a partir da Resolução Nº 01/2014 de acordo com a Lei Federal nº 9.394 de 20/12/96, pela lei Municipal nº 385/2009 e com base na Resolução nº 02/2011.

Está localizado na Rua Francisco Vicente, s/n- Bairro São Francisco sua localização predomina residências de pequeno e médio porte, comercio, Igreja, e de fácil acesso a meios

de transportes. Atende crianças de zona Urbana e Rural que utilizam o micro-ônibus oferecido pelo programa escolar do MEC que são disponibilizados pelos municípios para o transporte de alunos da Zona Rural.

O CEMEI foi construído dentro dos padrões exigido pelo MEC com planta disponibilizada ao acesso do atendimento de crianças de 00 a 06 anos. Dispõe de quatro salas de aulas e 01 berçário climatizadas, porem em virtude do nosso clima enfrentamos problemas com duas sala sem que o sol penetra dentro da sala em virtude das janelas serem de vidros comprometendo o bom andamento das atividades. Dispõe de 01 diretoria, onde funcionam direção e secretaria, 01 sala de professores para encontro pedagógico. As dimensões são amplas e atendem as expectativas de funcionamento. Dispomos de um supervisor escolar que atende os professores com orientação educacional através de planejamento semanal das atividades diárias em sala de aula.

Atualmente a Instituição atende cento e setenta e oito crianças a partir de 02 até 06 anos sendo consideradas crianças de 02 a 03 anos creche e 04 a 05 anos; pré-escolar.

Ao todo funcionam 08 turmas nos dois horários: matutino e vespertino e uma turma integral, sendo 04 turmas de creche no horário da manhã e 04 turmas de pré-escolar no turno da tarde e 01 turma em horário integral. Em cada turma leciona um professor e existem dois auxiliares de desenvolvimento infantil que auxiliam os professores nas necessidades básicas das crianças.

Os professores possuem formação em Nível Médio, Superior e Especialização sendo: 03 professores com Nível Médio, 05 com Nível Superior e 01 com especialização.

A organização de atendimento as crianças do CEMEI Francisca Vitória de Oliveira estão de acordo com as propostas curriculares da Educação Infantil valorizando o lúdico, as brincadeiras e as culturas infantis.

O planejamento é feito semanal com elaboração de projetos norteados pelos eixos temáticos: movimento, música, Artes visuais, Linguagem oral e escrita, Natureza e sociedade e Matemática, dando oportunidade para as crianças usarem a sua imaginação nos gestos, na oralidade, no faz de contas, no desenho e em suas primeiras tentativas de escrita.

Durante suas experiências lúdicas as crianças brincam de faz de conta, dançam, fazem desenhos, pintam.

O CEMEI dispõe de jogos educativos industrializados e confeccionados com materiais sucatas, brinquedos para a Educação Infantil e livros de histórias infantis.

As crianças brincam no pátio, assistem televisão, fazem apresentações, participam de festas comemorativas e expressam suas ideias, sentimentos e imaginação.

No pátio existe escorregador, balanço, casinhas onde todos os dias os professores se organizam para o momento de recreação, como o pátio é ao ar livre os professores sempre levam as crianças no início da manhã e no final da tarde.

As crianças brincam de amarelinha, cabra-cega, corrida de saco, escravos de jó, bambolê, dança das cadeiras. As brincadeiras são planejadas e adequadas as diferentes faixas etárias por entender que:

Até os 02 anos o professor assume um papel preponderante na organização das práticas educativas, oferecendo-se o tempo todo como modelo. A partir dos 03 anos, é esperado que as crianças conquistem graus mais elevados de autonomia, que se sintam cada vez mais seguras para arriscar-se na exploração do mundo e aprender a brincar e trabalhar com seus pares, superando conflitos que, muitas vezes, a vida em grupo coloca. É nesse momento que ganha papel de destaque a experiência com os projetos coletivos. (OLIVEIRA, 2012, p. 196).

Neste sentido são trabalhados projetos sobre diferentes temas em que oferece as crianças diferentes estratégias de atividades como: filmes, músicas, dramatizações, arte para promover uma aprendizagem significativa.

Dai a necessidade de se aplicar atividades lúdicas para que as crianças por meio das brincadeiras tenham uma visão mais ampla da realidade, pois “é no decorrer do desenvolvimento mental das crianças que a atividade lúdica se torna a principal atividade” (FRIEDMAN, et al. 2012, p. 42).

Os projetos são trabalhados com toda comunidade escolar, envolvendo os pais e comunidade, são trabalhados diferentes temas para que as crianças avancem “em seu processo de aprendizagem e de desenvolvimento pessoal”. (OLIVEIRA, 2012, p. 197).

Uma importante expectativa de aprendizagem é “garantir experiências que ampliem a confiança e a participação das crianças nas atividades individuais e coletivas”. (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil).

Os projetos são elaborados a partir de contextos explorando “práticas sociais diversas, a fim de que crianças de 3 e 5 anos possam pesquisar e comunicar o que aprenderam”. (OLIVEIRA, et al. 2012, p. 199).

Para Clélia Cortez ao escolher trabalhar com projetos, o professor de Educação Infantil precisa ter foco e clareza de seus objetivos com foco nas ampliações dos saberes, tendo o cuidado de não se deter ao tema, mas o que vai ser desenvolvido na criança. Como por exemplo, um projeto sobre conto de fadas “a ênfase não estaria no tema das princesas ou

dos príncipes, mas no ato de ler, apreciar, recontar e reescrever os contos tradicionais, práticas de uso importantes na linguagem escrita”. (OLIVEIRA, et al., 2012, p. 199).

Para isso Clélia Cortez, 2013 ressalta que,

Trabalhar a curiosidade significa promover a interação da criança com ambientes desafiadores que guiem seu pensamento para o que está em foco na investigação. É preciso ter em mente que os contextos planejados podem tanto alargar as experiências como restringi-las. Por isso, colocar as crianças como protagonistas de suas aprendizagens significa interagir com as suas narrativas e expressões, interpretá-las e sempre relacioná-las com a intencionalidade do projeto. (CORTEZ, 2013).

As brincadeiras fazem parte da rotina diária na creche, segundo Oliveira há pelo menos duas maneiras possíveis de brincar em grupo de 3 a 5 anos: a brincadeira de faz de conta e os jogos de regra considerados uma das principais atividades da Educação Infantil, muito embora ainda tenham que convencer os pais de “que as crianças está bem ocupada quando “só brinca””. (GOLDSCHMIED E JACKSON, 2006, p. 25).

A creche atende crianças a partir de 2 anos, apesar de existir um berçário, lactário porém não existe profissionais suficiente para o atendimento de crianças nessa faixa etária.

As crianças de 2 a 3 anos ficam em uma sala acompanhada por um professor e um cuidador infantil onde são oferecidas diferentes atividades com movimentos e objetos sensoriais.

Uma das atividades oferecidas para essas crianças é o Cesto do Tesouro, uma estratégia pedagógica para despertar diferentes interesses em bebês, criada por Elinor Goldschmied e Jackson (2006).

O cesto do tesouro é a coletânea de objetos domésticos, de uso cotidiano, utilizada com o fim de ampliar as experiências sensoriais com o objetivo de proporcionar momentos de descobertas por meio da interação com diferentes objetos.

As autoras reforçam que “o cesto de tesouros bem abastecido, oferecido por um adulto atento, pode proporcionar experiências que são interessantes e absorventes, capacitando o bebê a buscar uma aprendizagem vital para a qual ele está pronto e ansioso”. (GOLDSCHMIED; JACKSON, 2006, p.115).

As crianças chegam à creche entre sete e oito horas que são recebidas no portão pelo guarda e uma auxiliar de desenvolvimento infantil.

Às 07h00min horas são encaminhados para sala de aula onde guardam o material escolar, depois de uma breve oração é servido o café da manhã.

Em seguida, as crianças voltam para a sala de aula onde acontecem momentos de acolhimento com dinâmicas, músicas. Normalmente é feita uma rodinha e os professores comentam e fazem perguntas sobre vários assuntos como, por exemplo: o clima, a temperatura, as estações do ano, os dias da semana. Através de perguntas dirigidas incentiva que cada criança fale sobre fatos acontecidos com elas no dia anterior, após a saída da creche, ou no fim de semana.

As professoras comentam ainda sobre as atividades que serão desenvolvidas naquele dia. Quando é data comemorativa há uma explicação sobre o tema. Os aniversariantes também são lembrados. Desfazendo a rodinha vão ao pátio participando de diversas brincadeiras.

Às 9h00min. vão para suas respectivas salas (sala para fazer dever de classe e outra para atividades: onde participam de atividades pedagógicas, como: jogos, pintura, colagem e etc.).

Entre às 10h30min e 11h00min horas é servido o almoço. Depois do almoço é realizada a higiene dental dos alunos que ficam em tempo integral. Os demais aguardam a chegada dos pais para saírem.

Após escovarem os dentes, todas as crianças dormem entre 12h30min e 14 horas. Quando acordam irão fazer alguma atividade, ler, contar histórias, brincar. Enquanto as crianças que não ficam neste turno na creche, se deslocam as suas salas de aula com programação normal com as suas respectivas professoras.

Entre 12h30min. a 13h00min. chegada das crianças que frequentam o turno vespertino. Já são crianças mais autônomas aguardam a chegada dos professores.

Acolhida com dinâmicas, vídeos, roda de conversa. Às 14h00min. é servido um lanche e depois vão para o pátio onde participam de brincadeiras diversas. Voltam para a sala de aula e participam das atividades pedagógicas, Atividades como pintura, leitura, colagem, etc.

Às 16h30min horas é servido o jantar e depois vão para o pátio, onde participam de brincadeiras diversas até o horário de irem embora, às 17 horas.

Podemos perceber que a ludicidade está presente nas atividades em que a criança usa a imaginação “na qual coexistem dois aspectos: a ação e o conteúdo. A ação, que surge como um processo dirigido a um objeto em conexão com um motivo dá sentido à brincadeira”. (FRIEDMANN, 2012, p, 42).

Na atividade lúdica os objetos utilizados pelas crianças adquirem sentido no ato da brincadeira partindo para a ação estabelecida.

A partir desse ponto cabe ao educador “compreender necessidades, interesses e potenciais de cada grupo e de cada criança para reconhecer as influências culturais que enriquecem seus repertórios lúdicos”. (FRIEDMANN, 2012, p, 43).

Conforme Maluf, (2003, p. 21) “Toda criança que brinca tem uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade os problemas que possam surgir no seu dia a dia”.

Assim devemos valorizar as atividades lúdicas pelo “caráter de prazer e ludicidade que elas têm na vida das crianças” e pela importância para o seu desenvolvimento integral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar ou a brincadeira são as principais atividades das crianças, porém para que se tornem um ato educativo é necessário um planejamento do espaço físico e das brincadeiras de acordo com as intenções para que favoreça um brincar de qualidade para estimular o seu potencial lúdico.

Apesar das crianças escolherem seus próprios repertórios de brincadeira é necessário à participação de um adulto para oferecer práticas pedagógicas que contemplem diferentes experiências para o seu desenvolvimento integral.

Por meio das brincadeiras podemos observar a realidade lúdica das crianças para que possa estimular o seu desenvolvimento cognitivo.

Daí a necessidade de oferecer atividades diferenciadas e os espaços físicos onde irão ser desenvolvidas respeitando as singularidades individuais das crianças para que possa promover a inclusão levando em consideração as diversidades culturais e os objetivos propostos.

Não podemos negligenciar e achar que ao deixar as crianças brincarem só por brincar estamos oferecendo um ambiente propício a aprendizagem. A brincadeira é o meio para facilitar o processo de desenvolvimento da criança de forma espontânea

O que se pretende desenvolver na criança por meio de uma determinada atividade lúdica é de responsabilidade do educador, pois é um meio de estimular o desenvolvimento e as aprendizagens específicas.

Sabemos que ainda existem resistências por parte dos pais nas instituições de Educação Infantil quanto ao “brincar” em função de em algumas culturas achar uma atividade sem nenhuma importância.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil resgata a importância do brincar no cotidiano dos Centros Educacionais da Educação Infantil, tornando-se uma importante contribuição para os educadores e toda equipe escolar.

Pretendemos então conscientizar os educadores quanto à importância da brincadeira, na rotina da creche a fim de oferecer atividades lúdicas com objetivos específicos, passando a aceitar o brincar como um direito da criança.

Precisamos tomar consciência desse processo e incorporar a importância do lúdico no desenvolvimento integral das crianças e procurar adequar às propostas de atividades que estimule a atividade mental social e psicomotora das crianças.

Analisou-se que as práticas lúdicas acontecem na prática dos educadores favorecendo uma aprendizagem significativa das crianças.

Já existe uma melhor conscientização dos educadores quanto à importância da brincadeira, pois já faz parte da rotina da creche atividades lúdicas com objetivos específicos.

Percebe-se que o educador precisa ser mais criativo ao promover atividades lúdicas que estimule a participação das crianças observando o desenvolvimento no decorrer dessas atividades.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. **Informática e formação de professores**. Proinfo: Informática e formação de professores/Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação. SED 2000.

BAQUERO, R. (2001). *Vygotsky e a aprendizagem escolar*. Porto Alegre, Artes Médicas

_____, A. *Ludicidade como Instrumento Pedagógico*. Disponível em: <http://www.cdof.com.br>.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos, brincadeiras e materiais para bebês: manual de orientação pedagógica: módulo 2**/ Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica – Brasília: MÊS/SEB, 2012.

_____. Lei nº 9,394/96 de 20 de dezembro de 1986. **Diretrizes e Bases da educação Nacional**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 de dezembro de 1986.

_____. Ministério da Educação. PARECER CNE/CEB nº 20/2009 de 11 de novembro de 2009. **Diretrizes Curriculares nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: Conselho Nacional da Educação. Câmara de educação Básica. Nov. 2009.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e inclusão. Secretaria de Educação Profissional e Tecnologia. Conselho Nacional da Educação. Câmara Nacional de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica/Ministério da Educação**. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília, MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL, Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer nº 20, de 17 de Dezembro de 2009. Fixa as **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: CNC, 2009.

BORBA, Ângela M. **A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil**. In: BRASIL/MEC – Revista Criança do professor de educação infantil – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007

BROCK, A. **Três perspectivas sobre a brincadeira**. In: BROCK, A. e Cols. Brincadeiras: ensinar para a vida. Porto Alegre: Artmed, 2011.

CARNEIRO, Moaci Alves. **LDB fácil**: Leitura crítico-compreensiva: artigo a artigo. Petrópolis: Vozes, 1998.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, Parecer nº 01/Orientações Preliminares da Câmara de Educação básica sobre a Lei nº 9.394/96 (Relator: Ulisses de Oliveira PANISSET). Aprovado em 26/02/97.

DOXSEY J. R.; DE RIZ, J. **Metodologia da pesquisa científica**. ESAB – Escola Superior Aberta do Brasil, 2002-2003. Apostila.

MERIQUE, P. S. **Brincaprende**: dicas lúdicas para pais e professores. Campinas: Papirus, 2003.

FARIAS, Isabel Maria Sabino de. et. al. **Didática e docência**: aprendendo a profissão. Brasília: Liber Livro, 2011.

FREIRE, Paulo. **Professora, sim tia não**. Cartas a que ousa ensinar. 10 ed. São Paulo: editora Olho D'água, 2000.

_____. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 13 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil**: Observação, adequação e inclusão. 1. Ed. São Paulo: Moderna, 2012.

GOLDSCHMIED, Elinor; JACKSON, Sonia. **Educação de 0 a 3 anos**: atendimento em creche. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

<https://novaescola.org.br/conteudo/50/o-que-um-bom-projeto-para-educacao>.

LAKATOS, E.M. e MARCONI, M.A. **Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2009.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras**: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese, in Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000, p. 21.

MARCELINO, Nelson Carvalho. “**Estudos do lazer**: uma introdução”. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky **Aprendizado e desenvolvimento um processo sóciohistórico**. Série Pensamento e ação do magistério. São Paulo: Scipione, 1993.

OLIVEIRA, Zilma Ramos (org.) et. all. **O trabalho do Professor na Educação Infantil**. São Paulo: Biruta, 2012.

PIAGET. Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zandar, 1971.

_____. Jean. **Seis estudos da psicologia**. 24. ed. Tradução D'Amorim, Maria Aline Magalhães. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

_____. Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Tradução Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da criança**. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

SALOMÃO, H.A.S.; MARTINI, M. **A importância do lúdico na Educação Infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado**, 2007. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>> Acesso em: 02 mar 2011

SANTOS, S. M. dos et. all. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SILVA, Renata. **Modalidades e etapas da pesquisa científica**. São José. USJ, 2008.

SCHÖN, D. A. **Formar professores como professores reflexivos**. In Nóvoa, A (org.) Os professores e sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

SOMMERHALDER, A. **Jogo e a Educação da Infância**. Curitiba: CRV, 2011.

VALENTE, J. A. **Diferentes usos do computador na Educação**, in computadores e conhecimento: repensando a educação. Campinas: Gráfica Central da Unicamp, 1993a.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987

APÊNDICES

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

1. Como é organizada a creche (quantas salas funcionam, quantos alunos tem, quantos professores acompanham).
2. As aulas são planejadas observando a questão da ludicidade?
3. Quais são as atividades lúdicas desenvolvidas?
4. A brincadeira está inserida no planejamento dos professores
5. Quais são as brincadeiras desenvolvidas.
6. Como é organizada o dia-a-dia das crianças?