



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - FE

A importância e o significado do brincar

RITA DE CÁSSIA CIRILO TORRES TOURINO

BRASILIA
2013

RITA DE CÁSSIA CIRILO TORRES TOURINO

A importância e o significado do brincar

Trabalho Final de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação da professora Dr^a. Sônia Marise Salles Carvalho.

BRASILIA
2013

Monografia de autoria de Rita de Cássia Cirilo Torres Tourino, intitulada “A importância e o significado do brincar”, apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia da Universidade de Brasília em 11/12/2013, defendida e aprovada pela banca examinadora abaixo assinalada:

Professora Dr^a. Sônia Marise Salles Carvalho - Orientadora
Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

Professora Dr^a Inês Maria Marques Zanforlin Pires de Almeida
Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

Professora Dr^a Fátima Lucília Vidal Rodrigues
Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

Dedico a meu filho Pedro Manuel, minha maior fonte de inspiração sobre a importância dos brinquedos, das brincadeiras e da criatividade, meu esposo Sérgio Roberto, toda minha família e a todos que de alguma forma me ajudaram na conquista de mais esta vitória em minha vida.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelas bênçãos alcançadas e por permitir que eu chegasse até esse momento;

A minha família, parentes e amigos: pelo tempo não compartilhado em festas e outros momentos de lazer, em virtude desses anos de dedicação ao estudo;

Aos professores e demais funcionários da Universidade de Brasília: pela paciência, pelo amor à profissão e pelo esforço em nos proporcionar, sempre, o melhor;

Aos colegas de turma: por tudo que passamos durante todo este tempo me ajudaram, em muito.

Agradecimento especial:

À professora Dr^a Sônia Marise, que me passou segurança nas orientações e soube com dedicação e paciência transmitir a melhor orientação para elaboração deste trabalho, mesmo diante de tantos compromissos e atribuições em nosso cotidiano. Obrigada, Meu muito obrigada ainda por acreditar e incentivar na continuidade da minha vida acadêmica, me incentivando a continuar com pós graduação ou mestrado.

“Toda criança que brinca se comporta como um poeta, pelo fato de criar um mundo só seu, ou, mais exatamente, por transpor as coisas do mundo em que vive para um universo novo em acordo com suas conveniências.”

Sigmund Freud

RESUMO

A infância, juntamente com todas as suas características e peculiaridades, é um tema muito debatido hoje em dia e por isso vem conquistando maiores destaques tanto na literatura como em diversos estudos e pesquisas. Este trabalho faz uma reflexão sobre a importância e o significado do brincar na infância como suporte no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança. A fundamentação teórica foi feita através de uma análise bibliográfica e das concepções teóricas de Ariès, Heywood, Kishimoto, Vygotsky, Huizinga Piaget, entre outros importantes nomes que dedicaram profundamente ao tema em questão. O trabalho faz uma análise da trajetória das representações da infância e da criança em diferentes épocas para uma melhor compreensão sobre as concepções de infância ao longo dos séculos, bem como uma reflexão sobre o brinquedo, que assim como a infância também apresenta sua evolução e representação da sociedade tanto histórica como cultural através do tempo e do espaço, ou seja, o brinquedo é a representação da realidade social, cultural, econômica e até política de cada época. Através desta análise pode-se perceber a importância da brincadeira como elemento essencial para acompanhar as fases de desenvolvimento da criança, desde o aspecto físico, motor, social e emocional até o afetivo e cognitivo. Analisa-se também os jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramentas estratégicas e pedagógicas eficazes no processo de aprendizagem. Dessa forma, graças as respostas obtidas através de um questionário elaborado para professoras, coordenadora e diretora de uma escola particular de Educação Infantil e Ensino Fundamental de Brasília, que utiliza jogos e brincadeiras em seu trabalho pedagógico como elementos essenciais para a construção do conhecimento e da aprendizagem das crianças, foi possível mostrar que é possível utilizar jogos e brincadeiras nas mais diversas situações como auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, além de proporcionar o desenvolvimento da personalidade da criança, melhorar e incentivar a socialização, a motivação, a imaginação, a criatividade, o raciocínio lógico tanto matemático quanto da linguagem, bem como outros benefícios. O trabalho também faz referência a legislação sobre esse tema, em especial ao Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, o qual aponta algumas sugestões para melhor aproveitamento do desenvolvimento infantil em creches e pré-escolas.

Palavras-chave: Infância, brinquedo, brincadeiras e aprendizagem.

RÉSUMÉ

L'enfance, avec toutes ses caractéristiques et particularités, est un sujet qui fait couler aujourd'hui, beaucoup d'encre et de salive et par ricochet, est en train de gagner une place de choix tant en littérature que dans plusieurs études et recherches. Ce travail se veut une réflexion sur l'importance et le sens des jeux dans l'enfance comme support dans le processus de développement et d'apprentissage chez les enfants. La base théorique a été acquise par l'entremise d'une revue littéraire et des conceptions théoriques de Ariès, Heywood, Kishimoto, Vygotsky, Piaget, Huizinga, entre autres grands noms qui se sont profondément consacrés au thème en question. L'étude se propose d'analyser la trajectoire des représentations de l'enfance et de l'enfant à différentes époques en vue de mieux en cerner les conceptions au cours des siècles, ainsi qu'une réflexion sur les jouets, qui comme l'enfance, présente également leur évolution et représentation de la société tant historique et culturelle à travers le temps et l'espace, c'est-à-dire, le jouet est une représentation de la réalité sociale, culturelle, économique et même politique de chaque époque. Grâce à cette analyse, il nous sera possible de percevoir l'importance du jeu comme un élément essentiel pour suivre les étapes du développement de l'enfant, depuis l'aspect physique, moteur et émotionnel jusqu'aux cognitif et affectif. Une analyse est également faite sur les jeux, jouets et les jeux de distraction comme outils stratégiques et pédagogiques efficaces dans le processus d'apprentissage. Ainsi, grâce aux réponses obtenues d'un questionnaire élaboré pour les professeurs, coordonnatrice et directrice d'une école privée d'Education Infantile et de l'Enseignement de base de Brasília et qui fait usage de jeux et distractions dans ses tâches pédagogique comme éléments essentiels pour la construction de la connaissance et de l'apprentissage chez les enfants, il a été possible de montrer qu'il est possible d'utiliser des jeux et distractions dans différentes situations en vue d'aider au processus d'enseignement et d'apprentissage, et assurer le développement de la personnalité de l'enfant, améliorer et encourager la socialisation, la motivation, l'imagination, la créativité, le raisonnement logique tant mathématique que langagier ainsi que d'autres bienfaits. Le travail fait également référence à la législation sur ce sujet, en particulier le programme national pour l'éducation pré-scolaire, qui apporte quelques suggestions pour une meilleure utilisation du développement de l'enfant dans les crèches et les écoles maternelles.

Mots-clés: Enfance, jouet, jeux et apprentissage.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BASA	Banco da Amazônia
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
ENADE	Exame Nacional de Desempenho de Estudantes
GDF	Governo do Distrito Federal
LDB	Lei de Diretrizes e Base
MEC	Ministério de Educação e Cultura
MUP	Movimento Unificado de Professores
PCN'S	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNEE	Portador de Necessidades Educacionais Especiais
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
SEMA	Secretaria do Meio Ambiente
TV	Televisão
UNB	Universidade de Brasília
UNESCO	United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization (Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura)
UOL	Universo Online

SUMÁRIO

Apresentação	11
Parte 1: Memorial	12
Uma história de luta, coragem, determinação e realizações.....	13
Parte 2: Monografia	23
Introdução	24
1. Capítulo 1: Infância: História de sua construção	26
1.1. <i>Reflexões sobre a infância, criança e o brincar</i>	28
1.2. <i>Brinquedos, jogos e brincadeiras</i>	33
1.3. <i>O que a legislação fala sobre o brincar e a brincadeira na Educação Infantil e no Ensino Fundamental</i>	42
2. Capítulo 2: A prática do brincar em uma escola particular do Plano Piloto.	46
2.1. <i>Caracterização da escola</i>	46
2.2. <i>Projeto Político Pedagógico</i>	48
2.3. <i>Reflexão sobre como ocorre o aprendizado ao brincar na escola entrevistada</i>	51
Considerações finais	61
Parte 3: Perspectivas para o futuro.....	63
Referências	64
Apêndices	67

APRESENTAÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo fazer uma análise sobre a importância e o significado do brincar na infância, como suporte no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança. Percebe-se através do entusiasmo nas brincadeiras o desenvolvimento na aquisição do pensamento lógico e abstrato, além da facilidade e rapidez para efetuar operações e resolver problemas. Além do aspecto lúdico nos jogos, os alunos estabelecem relações ricas de trocas aprendendo a esperar a sua vez, acostumando-se a lidar com regras, conscientizando-se que podem ganhar ou perder.

O trabalho está dividido em três partes com dois capítulos:

Na primeira parte é apresentado um memorial com uma história de luta, coragem, determinação e realizações. Na segunda parte é feita a introdução desse trabalho monográfico, no capítulo um é realizada uma revisão bibliográfica do processo de construção da infância com seu histórico, conceitos e definições, sociedade e família, além de abordar um pouco sobre brinquedos, jogos e brincadeiras, com sua importância, evolução e cultura e a legislação brasileira, em especial o Referencial Curricular para Educação Infantil sobre, brinquedos e brincadeiras em creches e pré-escolas.

Já o segundo capítulo, é o resultado de observações feitas em uma escola particular do Plano Piloto de Brasília. Esta abordagem é baseada na aprendizagem e desenvolvimento das crianças que utilizam os jogos e brincadeiras no seu processo de aprendizagem no dia a dia.

Na terceira parte apresento minhas perspectivas profissionais e expectativas para o futuro.

PARTE I: MEMORIAL

UMA HISTÓRIA DE LUTA, CORAGEM, DETERMINAÇÃO E REALIZAÇÕES

UMA HISTÓRIA DE LUTA, CORAGEM, DETERMINAÇÃO E REALIZAÇÕES

Meu nome é Rita de Cássia Cirilo Torres Tourino, nasci em Correntes Pernambuco, sou a mais velhas de 8 irmãos. Nasci na década de 70, uma década de muitas lutas, um período que deixou muitas marcas, conflitos políticos e sociais entre elas muitas prisões e perseguições políticas por causa do regime militar, além do uso de métodos violentos, inclusive tortura, contra os opositores ao regime, o país estava passando por dificuldades econômicas e por isso as taxas de juros eram altíssimas. Em 1976 a SEMA e a Fundação Educacional do Distrito Federal e a Universidade de Brasília realizam o primeiro curso de Extensão para professores do 1º Grau em Ecologia e nesse mesmo ano surge o MUP - Movimento Unificado de Professores.

Foi neste cenário que minha vida de estudante começou. Na verdade entrei na escola quando eu já tinha dez anos, isso aconteceu por vários fatores, ao contrário da maioria dos pais, os meus não valorizavam a educação, meu pai não achava que uma mulher precisasse estudar, então tive que lutar muito, mesmo sendo uma criança, para conseguir ir à escola. Cheguei a apanhar pois meu pai queria saber que tanto interesse eu tinha em ir para escola, depois de várias lutas consegui que meu pai deixasse eu ir à escola, mas, só se meu irmão quisesse ir então eu iria com ele, na época ele tinha 5 ou 6 anos, quando ele completasse a idade de estudar poderia ir para a escola e eu poderia acompanhá-lo.

Outro fator que aumentava as dificuldades era a falta de escolas na região, eu morava no interior de Pernambuco e onde eu morava não tinha escola por perto, lembro que tinha que andar muito para ir e voltar e não podia reclamar senão não iria mais. Da primeira a quarta série estudei com turmas que tinha as quatro séries juntas, não lembro como isso funcionava, mas acho que funcionava de alguma forma. São as chamadas classes multisseriadas.

Certamente deve ser muito difícil para um professor ter que atender uma sala de aula cheia de alunos de idades e séries diferentes com dificuldades diferentes e ter que atender a todos da melhor forma. As chamadas classes multisseriadas, ainda são muito comuns até hoje em algumas regiões do Brasil principalmente no nordeste.

Essas classes são salas nas quais o professor ensina ao mesmo tempo para alunos de várias séries e idades diferentes simultaneamente. São vários os motivos que levam esse tipo de ensino, como falta de professores e grandes distâncias que dificultam a locomoção, além de outros problemas dependendo da localidade. Discute-se muito a questão de trabalhar a individualidade e dificuldade de cada aluno, mas nesse tipo de classes fica muito complicado para um professor atender a todas dificuldades individualmente numa sala tão heterogênea.

Fico me perguntando hoje como é possível para um professor fazer o planejamento de uma aula para uma classe dessas, outra questão também é que a minha professora só tinha até a quarta série do Ensino Fundamental. Além disso a escola não tinha biblioteca e nem qualquer outra estrutura.

Mas isso não é uma realidade só da década de 80, ainda hoje existem no Brasil muitas escolas que possuem esse tipo de sala de aula.

Segundo Smosinski, de acordo com o Censo Escolar de 2011:

45.716 escolas do Brasil ainda possuíam salas multisseriadas, onde são ministradas aulas para alunos de diferentes idades e séries. Destas, 42.711 ficam na zona rural e 3.005 na zona urbana - são 1.040.395 matrículas na zona rural e 91.491 na urbana. (Uol Educação).

Da quinta à oitava série eu estudei também em escola pública, só que no Estado do Tocantins. Agora era tudo diferente, uma sala de aula para cada turma, mas cada um tinha que dividir sua carteira com mais dois colegas. As carteiras eram desconfortáveis, tinham cerca de 20 cm de tábua para o aluno sentar e mais uns 30 cm para apoiar o caderno, conhecidas como carteira escolar dupla mas que tinha de servir como tripla, poucas carteiras e muitos alunos, com bancada fixa, conhecidas como carteiras Nisius (DELAGRAVE). Era horrível quando o colega escrevia, pois balançava tudo.

Minha luta neste período não foi muito diferente o que mudou só foram os colegas que agora eram todos da mesma série e eu tinha mais de um professor. Eu continuava morando longe da escola tinha que sair ainda escuro para chegar na escola antes do sinal de entrar tocar, pois se chegasse atrasada, só podia entrar na próxima aula.

As lições de casa eram feitas diariamente, cada um tinha que ler o texto na mesa da professora, sem errar nem gaguejar, pois se não era bronca e castigo na hora, sem recreio, além de ficar de castigo após a aula para aprender a não errar mais. O que era impressionante era a disciplina, não se ouvia nem uma palavra, às vezes por horas, a professora era só escrevendo no quadro e a gente copiando no caderno, quando ela chegava no fim do quadro voltava apagando o início do quadro que era dividido as vezes em dois outras em três. Em geral esse seria o texto que teríamos que ler no outro dia para saber se aprendemos mesmo.

Para as provas a professora passava um questionário com 20 questões do assunto estudado e desses 10 caíam na prova tal qual era só decorar os 20 e pronto, seu 10 na prova estava garantido já para a professora é sinal de que você estudou muito.

Mesmo assim, eu adorava a escola, adorava as aulas de educação física, jogava futebol, vôlei, handball, corridas e salto à distância.

O segundo grau eu fiz em outra cidade do mesmo estado pois naquele povoado que estudei de 5ª a 8ª não tinha segundo grau. Na verdade minha vida de estudante seria até a 8ª série, o que para meu pai já tinha estudado até demais e não sabia que futuro a escola iria me oferecer.

Mas, graças a Deus, alguém teve a ideia de oferecer um ônibus para levar e buscar os alunos que tinham terminado a 8ª série e queriam continuar estudando, claro que fui a primeira a me inscrever, até hoje tenho minha carteirinha que permitia a entrada no ônibus.

Eu fiquei tão traumatizada com meus professores do Ensino Fundamental segunda fase que não queria nem sonhar um dia ser professora. Eu fugia desse assunto como se foge de um cão raivoso, por isso na época que fui fazer minha matrícula no Ensino Médio, a escola oferecia o curso de Magistério, Técnico em Contabilidade, Técnico em Edificações e Ginásial. Esse último era considerado só para aqueles que tinham condições de fazer um vestibular e continuar estudando. Já para quem não tinha esta perspectiva tinha que fazer um curso técnico e começar logo a trabalhar. Escolhi Técnico em Contabilidade, pois sabia que não podia dar aula quem tinha esse curso, amei meu curso e em nenhum momento me arrependo dessa escolha. Eu era uma excelente aluna, à época do estágio passei em uma prova muito disputada para trabalhar no Banco da Amazônia - Basa.

O Banco da Amazônia é a principal instituição financeira federal de fomento com a missão de promover o desenvolvimento da região amazônica. Possui papel relevante tanto no apoio à pesquisa quanto no crédito de fomento, respondendo por mais de 60% do crédito de longo prazo da Região. Com sua atuação, o Banco se articula com diversos órgãos vinculados ao Governo Federal, Estadual e Municipal, através de parcerias com diversas entidades, universidades, Sebrae, organizações não-governamentais ligadas ao fomento sustentável e aquelas representativas dos diversos segmentos do empresariado e dos pequenos produtores rurais [...] ([Http://www.basa.com.br](http://www.basa.com.br)).

Apesar de ter passado em primeiro lugar meu pai não deixou eu ir trabalhar, fiquei triste, arrasada, decepcionada, mas o que eu podia fazer? Não desistir.

Com o passar do tempo meu pai passou a sentir tanto orgulho de mim, que para ele sou sua filha “doutora” e ele fala isso para todo mundo que conhece. É tanto que ele deixou mais duas irmãs minha saírem de casa para estudar, uma inclusive mora comigo, minha irmã caçula, e em julho de 2013 ela passou no seu primeiro vestibular na UnB para o curso de Ciências Farmacêuticas.

Em 1997 comecei a trabalhar em uma escola, que tem sede em Brasília, então entre 1999 e 2000 mudei para Brasília e passei no vestibular para Ciência da Computação, um excelente curso. Entretanto, como eu sempre trabalhei nessa escola e estava trabalhando com Informática Educacional, fui aconselhada a fazer um curso de licenciatura para poder trabalhar com as crianças, já que o curso de bacharel não permite ministrar aulas para crianças. Então resolvi estudar Pedagogia foi uma de minhas melhores decisões, pois adoro o curso.

Mas como já sou graduada e não tinha pressa para terminar o curso queria aproveitar o máximo que pudesse, cada oportunidade, por isso não segui o fluxo e, no final, isso me atrapalhou muito. Mas por fim deu tudo certo, certamente foi como deveria ser.

As disciplinas do curso de Pedagogia são todas muito enriquecedoras tendo cada dia uma descoberta maravilhosa. Na disciplina de antropologia descobri muitas coisas sobre as diferentes culturas, principalmente estudando Roque de Barros Laraia, na obra: Cultura um conceito antropológico, aprendi como a cultura de diferentes pontos de vista mostra ao leitor a importância da cultura entre os diferentes povos, bem como o comportamento de cada povo em relação a sua cultura e a do outro.

Outro texto maravilhoso, também na disciplina de antropologia, foi o texto: cartas para Alice, que são cartas escritas por José para sua neta Alice que vai fazer seis anos. O avô escreve cartas para contar como vai ser sua vida a partir de agora que ela vai começar a estudar.

O avô conta um pouco sobre a história da escola na Grécia, o avô de Alice lhe diz que os pregadores da Grécia pregavam para os peixes, pois os seres humanos não tinham a capacidade de ouvir. Aqui ele faz uma crítica aos seres humanos que não estão muito preocupados em ouvir e pensar, por isso vai pregar para os peixes, ou seja, aquela pregação não fazia nenhum sentido, ninguém tinha interesse em ouvir, porque isso acontecia? Será que o conteúdo da pregação não era de interesse de ninguém, era muito chato ou não fazia sentido?

O avô conta uma historinha para explicar como a escola funciona. Segundo ele em um reino encantado no qual os seres humanos foram todos transformados em pássaros por uma bruxa má, na verdade ela não era má, nem era uma bruxa, era uma fada que estava cansada de ver o homem ser corrompido. No reino havia cidades e escolas e os pássaros de todas as espécies iam para a mesma escola e estudavam as mesmas coisas no mesmo ritmo da mesma forma.

Todos eram obrigados a aprender ao mesmo tempo e aqueles que não conseguiam acompanhar os colegas por serem de espécies diferentes e ritmos diferentes eram obrigados a se adequarem, assim suas asas eram cortadas para serem iguais, mas se mesmo assim, elas não conseguissem acompanhar as outras aves, essas aves "deficientes", como eram conhecidas, eram deixadas para trás, ficavam em cativeiro ou eram mandadas para recuperação e lá elas eram domesticadas. (Cartas a Alice).

Já a disciplina Investigação Filosófica da Educação mostrou-me um leque de possibilidades, foi nessa disciplina que conheci o historiador francês Philippe Áries e o conceito de criança e de infância. Nessa disciplina tive a oportunidade de conhecer obras de Platão, Sócrates, Descartes, Maquiavel, Marx e Engels, Nietzsche, Edgar Morin, Walter Omar Koham, Jacques Ranciere, Marilena Chauí, dentre outros.

Quanto ao Projeto 1, ele foi muito esclarecedor, não foi o caso de uma transição do Ensino Médio para o superior, mas me ajudou a entender e conhecer a organização dos projetos da Faculdade de Educação ao estudar o Projeto

Acadêmico do Curso de Pedagogia. Foi no Projeto 1 que conheci realmente o currículo do Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação e sua história até os dias de hoje, com suas reformulações e adaptações para se adequar ao momento histórico que se vivencia em cada época. Além de estudar, aprender e conhecer melhor o Projeto Acadêmico do Curso de Pedagogia, também foi muito esclarecedor saber como funciona o Fluxo Curricular, composto pelas disciplinas obrigatórias conhecidas como as disciplinas de base para a formação profissional e corresponde a 144 créditos de um total de 214.

Já as disciplinas optativas são oferecidas pela Faculdade de Educação e também por outros cursos da UnB, nesta opção o aluno pode fazer até 70 créditos selecionando as disciplinas de seu interesse. Além das disciplinas obrigatórias e optativas o aluno também pode escolher disciplinas do Módulo Livre, diversas disciplinas oferecidas por vários cursos da UnB e que não são nem obrigatórias nem são optativas, são disciplinas que complementam e enriquecem o currículo do estudante, para a opção dessa modalidade o aluno pode cursar até 24 créditos, há uma observação que o aluno deve seguir, ele não pode se matricular em disciplinas restritas a alguns cursos.

Além dessas modalidades o aluno também pode fazer Estudos Independentes, são aquelas atividades que o estudante realiza em outros ambientes fora da sala de aula, inclui cursos, seminários, congressos, fóruns, etc, desde que seja comprovada e reconhecida como atividade que vai fortalecer a aprendizagem do aluno. Durante meu período de estudante participei de diversos cursos, seminários, congressos, fóruns e workshops que foram muito enriquecedores para minha vida, pessoal, profissional e acadêmica.

Destaco dentre eles, o Seminário Internacional - Profissão professor: o resgate da pedagogia, esse seminário reuniu vários profissionais renomados na área de educação, dentre eles o professor Nuno Crato, do Instituto Superior de Economia e Gestão e presidente da Sociedade Portuguesa de Matemática; Clermont Gauthier, professor e diretor do Centro de Pesquisas de Formação Docente da Universidade de Laval, Québec, Canadá, é autor de vários estudos de revisão da literatura científica sobre pedagogias eficazes, entre as publicações: *Quelles sont les pédagogies efficaces - Un état de la recherche*, além de ser um dos principais

líderes e interlocutores do debate acadêmico e político contemporâneo sobre reforma educacional e formação de professores com base em evidências científicas.

Também participaram os professores José Morais, da Universidade Livre de Bruxelas e o professor Roger Beard, do Instituto de Educação da Universidade de Londres, Inglaterra, especialista em ensino de linguagem, formação de professores e avaliação de políticas de alfabetização e ensino da língua.

Os profissionais debateram as mudanças no ambiente escolar de acordo com uma visão atualizada da pedagogia presente nas salas de aula.

Já o I Fórum Transdisciplinar em Educação, Saúde e Cultura de Paz, com o objetivo de promover o modelo de educação e saúde integral, contou com presença do professor Rubem Alves, além dos secretários de Educação e Saúde do GDF, José Luiz Valente e Augusto de Carvalho, dentre vários outros renomados profissionais. Esteve presente também o professor Dr. Antônio Márcio Lisboa, que abordou o tema da primeira Infância e as Raízes da Violência.

Particpei também do Colóquio de Tecnologias na Educação sobre Formação de Professores, dividido em três etapas: Etapa I. Educação e Desenvolvimento sustentável desafios da formação de professores para o século XXI. Etapa II. Políticas públicas de formação de professores para a educação básica. Etapa III. Tecnologias sociais, formação de professores e compartilhamento do conhecimento.

Dentre os palestrantes destaco o Prof. José Carlos Libâneo com o tema “A especificidade da prática educativa na determinação da qualidade da formação de professores” além de outros renomados profissionais.

O I Fórum Mundial de Educação Profissional e Tecnológica: Educação, Desenvolvimento e Inclusão. Um dos objetivos do Fórum era a troca de experiências entre os diversos profissionais brasileiros e de outras partes do mundo. O fórum contou com a participação de alunos e profissionais da educação de diversas áreas. Dentre os conferencistas destacaram-se Leonardo Boff, Miguel Nicolelis, Paul Singer, Bernard Charlot da França, Filomena de Fátima Martins, de Cabo Verde, Álvaro Marchesi da Espanha e Alessio Surian da Itália, além de muitos outros profissionais de vários outros países.

Outro congresso muito importante em minha vida foi o 1º Congresso Muito Especial de Tecnologia Assistiva e Inclusão Social das Pessoas com

Deficiência, esse evento foi muito importante pois apresentou as inovações na área de tecnologia assistiva e trouxe também muitos debates sobre a inclusão de pessoas com deficiência no mercado de trabalho e nos ambientes escolares. O conceito de acessibilidade e de inclusão foi mostrado de uma forma bem ampla, esse congresso trouxe também o que tem de mais moderno hoje para ajudar as pessoas com deficiência, tanto apresentou o que já existe como aquilo que ainda está em pesquisas e estudos tanto no Brasil como no mundo.

Esse tipo de tecnologia está presente nos mais diversos meios e objetos como softwares e hardwares, por exemplo. Esses e outros eventos que participei foram muito significativos para minha vida acadêmica e profissional.

Voltando para as disciplinas, todas contribuíram e muito para a minha formação cada uma em sua área com sua especificidade. Fiquei deslumbrada com a disciplina “Perspectivas do Desenvolvimento Humano” pois foi uma das que mais contribuíram para minha formação não só como profissional, mas principalmente para minha vida pessoal de mãe, foi encantador descobrir o processo de desenvolvimento da pessoa humana e perceber na realidade cada uma daquelas fases que os teóricos falam em seus livros. Como é o caso das teorias psicodinâmicas com seus teóricos Sigmund Freud e Erik Erikson, e as Teorias interacionistas de Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon, para depois compreender os aspectos psicossociais da nossa vida na infância, na adolescência, na idade adulta e na velhice. E para saber como se dá cada fase, entender o processo de constituição do sujeito tanto na questão da individualização quanto da coletividade, sociedade e tudo que envolve esse processo de construção da identidade e da problematização do sujeito.

“A História da Educação” mostrou-me os desafios e as lutas que a educação passou e passa desde seus primórdios. É uma longa luta que ainda está longe de chegar a um resultado final.

Já as disciplinas “O Educando com Necessidades Educacionais Especiais” e “Aprendizagem e Desenvolvimento do PNEE” esclareceram várias dúvidas e preconceitos por causa de falta de informações e ignorância sobre esse assunto. De qualquer forma uma coisa é certa: realmente só a educação é possível de reverter toda essa questão de discriminação e preconceito que envolve o aluno com necessidades educacionais. Independente do contexto o processo de ensino e

aprendizagem é um desafio que precisa ser vencido e a questão de como ocorre a aprendizagem nesse grupo especial de estudantes, além de melhorar a capacitação dos profissionais que atuam com esse público.

No Projeto 2, quando entramos no curso de pedagogia nos perguntamos sobre o que é Pedagogia. É uma ciência da educação ou um sentido da educação? O que é ser um pedagogo? Entre outras questões, Projeto 2 não tem todas as respostas, mas vai dar um norte para essas dúvidas que em geral faz parte da vida de todos os estudantes de Pedagogia. Ao menos logo no início do curso, esta disciplina leva o aluno a refletir sobre questões teóricas, conceituais e legais da Pedagogia enquanto campo de atuação, desse profissional no cenário atual da Educação, e de estudo. Aprender e aprofundar os conhecimentos sobre os fundamentos e concepções da pedagogia desde a Pedagogia antes da Pedagogia até a Pedagogia do século XXI e os saberes pedagógicos. Além de estudar, conhecer e analisar o currículo do curso de Pedagogia da UnB.

Uma nova perspectiva para o curso de Pedagogia no Brasil, analisando as provas do ENADE, sobre Pedagogia e as Diretrizes Curriculares Nacionais, discutiu-se sobre a identidade do pedagogo, tendo como base a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e as Diretrizes Curriculares Nacionais da Pedagogia.

Meu projeto 3 foi sobre o uso de tecnologia nas aulas de ciências no Ensino Fundamental, sendo feito em uma escola pública da Asa Norte com alunos do 5º ano. Uma curiosidade: nesta escola há um laboratório de informática com 15 computadores, sendo usado para várias disciplinas porém ironicamente não é utilizado para o ensino de ciências. Começamos um trabalho com os alunos aproveitando o que eles já estavam estudando para mostrar como é possível o uso da tecnologia nas aulas de ciências. Eles estavam estudando sobre Eletricidade e Máquinas simples. Ou seja, o estudo daqueles utensílios e ferramentas que são criados pelo homem para ajudá-lo na execução de tarefas simples do dia a dia, como um alicate, uma vara de pescar ou mesmo um martelo.

Nosso trabalho consistia na apresentação de várias possibilidades através de softwares que simulam várias realidades de atividades que às vezes não teria como o professor realizar em uma sala de aula, seja porque não teria o material, seja por ser perigoso em um ambiente escolar. Assim as aulas de ciências

tornavam-se muito mais divertidas, criativas e reais, pois permitiam que os alunos realizassem experimentos virtualmente em sites de simulações.

No projeto 4, que consiste do estágio supervisionado, foi realizado em uma escola particular da Asa Sul. É uma escola tradicional fundada em 1959, atualmente funcionando com Educação Infantil e Ensino Fundamental.

Desenvolvi meu trabalho com os professores, coordenadores e crianças sobre a importância e o papel das brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

O tema de meu projeto cinco foi resultado da reflexão de toda a experiência adquirida no estágio supervisionado que foi realizado durante o mês de novembro em uma escola particular do Plano Piloto de Brasília, do qual eu apresento a reflexão a seguir sobre a importância e o papel das brincadeiras para a aprendizagem das crianças.

PARTE II - MONOGRAFIA

A importância e o significado do brincar

INTRODUÇÃO

Este trabalho procura entender a importância e o significado do brincar no processo de aprendizagem de crianças na Educação Infantil e Ensino Fundamental de 1º ao 5º ano.

Com o desenvolvimento desse trabalho percebeu-se que o brinquedo é um objeto facilitador do desenvolvimento das atividades, o qual desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permite a imaginação e a invenção. Santos citando Andrade (1994), afirma que o brinquedo propõe à criança um mundo do tamanho de sua compreensão.

A autora afirma ainda que a criança gosta de brincar, além de gostar de brinquedos. A produção desses brinquedos se dá em sua maioria, de forma industrializada e/ou artesanal. De acordo com Santos (2007), a indústria produz brinquedos em larga escala, e geralmente são brinquedos que trazem tudo pronto, onde basta apertar um botão para funcionar, em muitos casos a criança sendo apenas espectadora, pois não interage com o brinquedo, não cria e não participa efetivamente.

A escola tem um papel importante nesta vivência de trazer no brinquedo um toque de magia no seu processo de construção e nas brincadeiras como momento de aprendizagem. Através desta temática as crianças da escola pesquisada têm momentos de confecção de seus próprios brinquedos reutilizando materiais descartáveis. Nestes momentos são abordados temas relativos a Educação Ambiental, com foco na redução, reutilização e reciclagem de materiais, além de trabalhar também a questão de brinquedos mais antigos, como é o caso do bilboquê, do vai e vem, cata-vento, cai não cai de garrafa pet, peteca, boliche de garrafa pet, carrinhos, casas de fantoche e bonecos para fantoche, dentre outros.

A confecção desses brinquedos e o brincar com eles traz a cada um os valores do sentimento, da atividade, da socialização, da fantasia, das experiências e da sua potencialidade. E ainda, o desenvolvimento motor e intelectual e o estímulo à criatividade.

A confecção de brinquedos e brincadeiras por meio de jogos são importantes para favorecer a motivação para aprendizagem. Nesse sentido esse trabalho reflete uma experiência pedagógica em uma escola particular do Plano

Piloto com crianças na perspectiva de trabalhar com jogos de associação, atenção, problematização entre outras atividades presenciadas que ofereceram espaço para a vivência do lúdico, a compreensão da necessidade de regras e de combinados.

De acordo com a pesquisa realizada e a biografia pesquisada percebeu-se que os jogos e brincadeiras estimulam a capacidade de concentração e de atenção, desenvolvem competências e habilidades, favorecem a socialização, cultivam a vivência de valores, respeito as regras de jogo, melhoram o relacionamento e a partilha entre as crianças.

CAPÍTULO 1

1. INFANCIA: HISTORIA DE SUA CONSTRUÇÃO

O objetivo deste capítulo é fazer uma reflexão sobre a importância da infância e sua evolução no contexto histórico. Tendo como pano de fundo a infância este capítulo vai trazer a importância dos brinquedos e das brincadeiras durante esse processo de evolução para o desenvolvimento da criança no contexto escolar. Este trabalho tem a fundamentação teórica embasada nas fundamentações de vários pesquisadores como: Ariès, Heywood, Kishimoto, Vygotsky, Huizinga Piaget, entre outros importantes nomes que se dedicaram profundamente ao tema em questão. Também será feita uma reflexão sobre a evolução do brinquedo e uma análise do direito de brincar, tão importante que é garantido por lei.

Este estudo inicial foi importante para que pudesse compreender a evolução histórica da infância e suas transformações até os dias de hoje.

De acordo com o trabalho do pesquisador francês Philippe Ariès em seu livro “A história social da criança e da família na Europa” conclui-se que até o século XVI a criança não tinha nenhum espaço na sociedade, por não se diferenciar dos adultos assumia assim que possível as atividades e rotina comum a todos, inclusive seus trajes sendo iguais aos dos adultos. Nesta época o nível de mortalidade infantil era muito grande por isso os adultos não podiam ter muito apego a elas pois a qualquer momento elas poderiam não estar mais entre eles.

Já na sociedade capitalista e com o surgimento da indústria as condições de vida ofereceram um novo papel para as crianças. Essa melhora social de vida permitiu que as famílias dessem mais destaque as crianças e elas começaram a ter seu próprio espaço. Nessa oportunidade surgiu um novo sentimento em relação a criança que ficou conhecido como “paparicação”, a partir desse momento percebeu-se que as crianças eram diferente dos adultos e começaram a ver suas particularidades e fragilidades e que as crianças são totalmente diferentes dos adultos.

Esse avanço foi muito significativo para o desenvolvimento e cuidado com as crianças levando-as a terem até seus próprios trajes. Neste momento surge um

paradoxo, pois ao mesmo tempo em que as crianças eram vistas com sentimento de cuidado, um ser frágil que necessita de proteção, também alguns as consideravam um ser incompleto e imperfeito, fruto do pecado que para ser um adulto desceite precisa de uma educação muito severa feita por um adulto.

Ficou dessa forma mais evidente a questão da infância como uma fase que necessitava de atenção específica para as características desse momento. Um destaque é o surgimento de ações específicas para as crianças inclusive a criação de brinquedos como objeto próprio para esse momento.

Entre os séculos XVIII e XIX chegou-se a conclusão que a fase da infância era uma etapa da vida igual para todas as crianças, ou seja, todas partilhavam do mesmo desenvolvimento ao mesmo tempo da mesma forma. Entretanto, após vários estudos e pesquisas, chegou-se a conclusão que não se deve observar só a idade pois existem vários outros fatores que influenciam o desenvolvimento dessa e de todas as fases da vida de uma pessoa. Deve levar em conta também, além do momento histórico, da realidade social de cada indivíduo, as relações com todo o resto como a questão econômica, política e principalmente social da criança e da sociedade na qual ela está inserida.

Houve muitas mudanças no decorrer de todos esses anos de estudos e pesquisas em relação à criança e infância e sua inserção na sociedade. A partir do momento em que as crianças começaram a utilizar objetos específicos para brincar, eles eram feitos de forma artesanal de acordo com a realidade de cada uma. Com o passar do tempo essa produção passou a ser feita de modo industrializado, o que aumentou em muito a quantidade de brinquedo para as crianças.

Percebe-se que os brinquedos são produtos históricos que fazem parte da infância e mostram a vida de cada época. Certamente quando eram feitos artesanalmente eles representavam a realidade de cada criança, que poderia ser um animal que viam ou tinham por perto ou mesmo a representação de objetos domésticos que possuíam em casa. Com a evolução do tempo os brinquedos mudaram, mas sua representação continua a mesma, eles ainda representam a sociedade que estão vivendo no momento, o que hoje pode ser representado através de carros, bonecas, robôs, e jogos eletrônicos.

1.1. Reflexões sobre a infância, criança e o brincar

A história da criança existe desde o início da humanidade, mas elas nem sempre foram alvo de pesquisa ou estudos. Só a partir do século XVII e XVIII a criança começou a ter algum tipo de destaque. Até então, a criança não era considerada um ser com particularidades diferentes de um adulto pois era vista como uma pessoa pequena que em breve seria um adulto também em estatura. Por causa dessa visão, os ícones icnográficos do século XII não mostravam as crianças como elas são, as representações da infância não eram como as conhecemos na atualidade sendo representadas pequenas mas com as mesmas feições de um adulto. Apesar de desconhecer a infância, Ariès (1986) existem muitos textos da Idade Média que abordam a questão da idade e as fases na vida de uma pessoa.

[...] “A primeira idade é a infância que planta os dentes, e essa idade começa quando a criança nasce e dura até os sete anos, e nessa idade aquilo que nasce é chamado de *enfant* (criança), que quer dizer não falante, pois nessa idade a pessoa não pode falar bem nem formar perfeitamente suas palavras, pois ainda não tem seus dentes bem ordenados nem firmes [...], após a infância, vem a segunda idade... chama-se *pueritia* e é assim chamada porque nessa idade a pessoa é ainda como a menina dos olhos[...] essa idade dura até os 14 anos.” (ARIÈS, 1986, p. 36).

Para Heywood (2004), [...] à infância no período medieval e moderno resultou em uma postura insensível com relação à criação de filhos. [...] os pais considerando pouco aconselhável investir muito tempo ou esforço em um pobre animal suspirante, que tinha tanta possibilidade de morrer com pouca idade.

A questão das idades tornou-se um tema popular e também frequente da iconografia profana como encontrado por alguns historiadores do século XII. Ariès (1986), O escultor quis representar ao mesmo tempo a parábola do mestre da vinha e dos trabalhadores da décima primeira hora, e o símbolo das idades da vida. Segundo o texto o mestre é representado em um primeiro momento com a mão na cabeça de uma criança, depois com a mão no ombro de um rapaz e por fim um trabalhador descansando ao lado de seu instrumento de trabalho.

Entre os séculos XIV e XVIII a iconografia fixou nesse período seus traços essenciais e o que se percebe também é que as idades representadas nas figuras iconográficas não representavam apenas as idades biológicas mas também a função que cada um tem a partir de determinada idade.

[...] Primeiro, a idade dos brinquedos: as crianças brincam com um cavalo de pau, uma boneca, um pequeno moinho ou pássaro amarrados. Depois, a idade da escola: os meninos aprendem a ler ou seguram um livro e um estojo; as meninas aprendem a fiar. Em seguida, as idades do amor ou dos esportes da corte [...]. (ARIÈS, 1986, p. 39).

Essa questão das idades, encontrada nas artes do século XIV, foi bem marcante pois estava presente tanto nas gravuras populares quanto familiares. No início do século XIX as idades continuaram a ser representadas, até esse momento quase não houve mudanças conhecidas como os degraus das idades por vezes eram representados em forma de degraus, que subiam por um lado e desciam por outro simbolizando do nascimento até a morte.

Durante o século XVII, criou-se um novo hábito entre a burguesia, nesse momento a infância em seu sentido moderno estava ligada a ideia de dependência, ou seja, a infância teria uma maior duração pois só se saía da infância quando se era livre de qualquer submissão aos outros.

[...] a criança carece de experiência, que necessita do auxílio do adulto, que não se deve sobre ela criar expectativas grandiosas, que dela não se pode exigir mais do que o seu papel permita realizar. Há também quem considere a infância um período de ausência de responsabilidades, de falta de autonomia, de não-seriedade. Há ainda quem julgue a criança incapaz de compreender ou fazer-se compreensível pela não-incorporação de um repertório linguístico considerado apropriado, como se só se pudesse falar com uma única linguagem (LEAL, 1999, p.19).

Ariès (1986), até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la. Qual o motivo que levava a isso? Os artistas não eram bons, não tinham habilidade ou eram incompetentes? Ou naquele momento histórico não havia lugar para a infância?

Vários autores tentam responder a estas questões, mas ainda não chegaram a uma conclusão definitiva para este assunto.

Uma miniatura otomana do século XI nos dá uma ideia impressionante da deformação que o artista impunha então aos corpos das crianças [...]. O tema é a cena do Evangelho em que Jesus pede que se deixe vir a ele as crianças [...] o miniaturista agrupou em torno de Jesus oito verdadeiros homens, sem nenhuma das características da infância: eles foram simplesmente reproduzidos numa escala menor. (ARIÈS, 1986, p. 50 e 51).

Para o autor, no mundo das fórmulas românicas, e até o fim do século XIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens em tamanho reduzidos. Esse tema é muito rico e leva a muitas questões, em um momento a infância nem existem em outro é um momento de transição muito rápido que logo é ultrapassado, já em outro momento é representado por um ser totalmente dependente.

Ariès, (1986), a criança era vista como um adulto em miniatura e tão logo conseguisse fazer alguma coisa era incorporada definitivamente ao mundo dos adultos.

A duração da infância era reduzida a seu período mais frágil, enquanto o filhote do homem ainda não conseguia bastar-se; a criança então, mal adquiria algum desembaraço físico, era logo misturada aos adultos, e partilhava de seus trabalhos e jogos. (ARIÈS, 1986, p. 10).

De acordo com seu trabalho o autor afirma ainda que a descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. Mas, seu desenvolvimento se deu realmente no fim do século XVI e durante o século XVII.

Já para Kramer:

[...] a ideia de infância [...] aparece com a sociedade capitalista, urbano-industrial, na medida em que mudam a sua inserção e o papel social da criança na comunidade. Se, na sociedade feudal, a criança exercia um papel produtivo direto ("de adulto") assim que ultrapassava o período de alta mortalidade, na sociedade burguesa ela passa a ser alguém que precisa de ser cuidada, escolarizada e preparada para uma função futura. Este conceito de infância é pois, determinado historicamente pela modificação das formas de organização da sociedade (KRAMER, 2003. p. 19).

Percebe-se também que essa descoberta de infância é mais no sentido de momento, ou seja, esse não significa o mesmo que afeição pelas crianças corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que

distingue essencialmente a criança do adulto, Ariès (1986), com adaptações [...]. Isso quer dizer que esse sentimento está mais ligado às características da criança em sua essência, seu modo de ser, de agir, de pensar de interagir, suas particularidades próprias.

Esse momento histórico trouxe grandes transformações, principalmente no que se refere às reformas religiosas e protestantes, o que contribuiu para uma nova perspectiva em relação às crianças. A infância passa a ser vista de uma maneira mais definida as crianças começam a ter seu espaço e até as roupas começam a ser diferentes, não se vestindo mais como adultos.

No século XVII, entretanto, a criança, ou ao menos a criança de boa família, quer fosse nobre ou burguesa, não era mais vestida como os adultos. Ela agora tinha um traje reservado à sua idade, que a distinguia dos adultos. Esse fato essencial aparece logo ao primeiro olhar lançado às numerosas representações de criança do início do século XVII. (ARIÈS, 1986, p. 70).

Delgado (Revista educação, p.19), sabe-se que crianças sempre existiram, mas a infância como uma construção social, para a qual se criou um conjunto de representações sociais, dispositivos de socialização e controle, é uma ideia moderna.

[...] Durante séculos, as crianças foram representadas prioritariamente como “homúsculos”, seres humanos miniaturizados que só valia a pena estudar e cuidar pela sua incompletude e imperfeição. Estes seres sociais “em transitó” para a vida adulta foram, deste modo, analisados prioritariamente como objeto de cuidado dos adultos [...] (SARMENTO E GOUVEIA 2008. p. 19).

O sentido de infância foi evoluindo no decorrer dos séculos e foi sendo construído de acordo com a evolução dos tempos e a realidade de cada época. Percebem-se durante essa trajetória muitos contrastes em todos os sentidos quando o assunto é infância. Com o passar do tempo as crianças passaram a ser vistas de uma forma totalmente diferente, elas são diferentes dos adultos, têm suas próprias características e individualidade é um ser que ainda está em desenvolvimento. A criança passa a ser vista de uma forma diferente, passa agora a ser a esperança para a humanidade, o futuro. Passa a ser vista com um novo olhar e de uma nova

forma pois ela é diferente do adulto e por isso tem que ser tratada de forma diferente de acordo com sua especificidade.

E uma dessas especificidades da criança traduz-se através do ato de brincar. Zatz diz que para a criança brincar é mais do que uma maneira divertida de passar o dia. Na primeira infância, é por meio da brincadeira que a criança aprende e desenvolve todo tipo de habilidades físicas, intelectuais e sociais.

Bernabeu & Goldstein citando Piaget afirmam que este distingue os tipos de jogos de acordo com a etapa de desenvolvimento na evolução da criança, dividindo em três momentos: O jogo motor ou de exercícios, nos quais a criança desenvolve seu esquema motor, o jogo simbólico mas relacionados ao jogo de faz de conta e o jogo de regras no qual a criança já tem consciência da regras e é capaz de partilhá-la com os colegas.

Já Vygotsky, indica duas características definidoras da atividade lúdica:

A instalação de um contexto ou situação imaginária e a presença de regras, explicitadas ou não. Segundo o autor, ao longo de sua evolução a criança desenvolve três espécies de jogos: *Os jogos com distintos objetos*, em que as crianças brincam de agarrar esses objetos, atirá-los, observá-los...; e quando elas já conseguem deslocar-se, podem escondê-los e esconder-se também, escapar... com estas atividades lúdicas põem as bases de sua organização interna. *Os jogos construtivos*, em que a criança é capaz de realizar ações planejadas e racionais, que manifestam um maior grau de relação com o mundo que a cerca. E *os jogos de regras*, que propõem ao jogador problemas complexos que se devem resolver respeitando certas normas estritas. Isso permite à criança apropriar-se de certos saberes sociais e desenvolver sua capacidade de raciocínio. (Apud Bernabeu e Goldstein, 2012. pp, 53-54).

Ao relacionar as brincadeiras com a infância, Santos (2007), faz uma abordagem bem completa sobre essa relação:

Um dos aspectos que marcam a infância é o brinquedo, e este é para a criança aquilo que o trabalho é para o adulto, isto é, sua principal atividade. Toda criança brinca independente da época, cultura ou classe social. O brinquedo é a essência da infância, e o brincar, um ato intuitivo e espontâneo. (SANTOS, 2007. p, 9).

Sem dúvida o brinquedo faz parte da história da humanidade, ele ajuda e completa a sociedade na evolução de sua história. Ele é na verdade uma herança histórica valiosíssima. Pois é possível verificar em um mesmo país as diferentes

representações da realidade através do brinquedo, ele é representado de acordo com a região, a classe social e a realidade local.

1.2. *Brinquedos, jogos e brincadeiras*

Kishimoto (2002), Granje (in Jaulin, 1979, pp. 224-276) mostram a impossibilidade de escrever a história do brinquedo, focalizando a pesquisa sobre um objeto ou todos os objetos pertencentes a essa categoria, estudando circunstâncias e variações segundo o tempo e o lugar. À semelhança do jogo, o brinquedo não pertence a uma categoria única de objetos. Com várias manifestações, existência efêmera, como fazer séries históricas de milênios de brinquedos confeccionados com materiais perecíveis, esquecidos, como raminhos, seixos, raízes, vegetais, castanhas e espigas? Esta história deveria incorporar também objetos do mundo doméstico que passam a ter o sentido de brinquedo quando a função lúdica sobre eles incide [...] (KISHIMOTO, 1994. p. 8).

Quando se faz uma reflexão sobre o brinquedo e as brincadeiras, apesar de parecer simples e corriqueiro, este é um tema muito complicado e complexo pois envolve vários fatores que devem ser observados. Por isso ainda há muito o que se pesquisar, estudar e discutir para se chegar a uma resposta mais unânime para o assunto, mas por enquanto, segundo Huizinga:

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Um define as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. (HUIZINGA, 2000, p. 5)

Huizinga (2000) afirma ainda que há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica. Para ele, o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica:

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. (HUIZINGA, 2000, p. 5).

Para o autor, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. O autor afirma ainda que encontramos o jogo na cultura, como um elemento existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.

Santos citando DIDONET, afirma que:

Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois o brincar está presente na humanidade desde o seu início. Para DIDONET (1994) o brincar antecede a humanidade. Segundo o autor, os animais também brincam, embora o ser humano, ser-de-cultura, brinque diferente. Pelo jogo, este mergulha em um clima lúdico dentro do qual a realidade tem conteúdo e simbologia próprios dos jogadores-criança. O brincar, portanto, é uma atividade natural espontânea e necessária para a criança, constituindo-se por isso, em peças importantíssima na sua formação. Seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que através dessas atividades a criança constrói seu próprio mundo. (SANTOS, 2007, p. 10).

Também para Bernabeu e Goldstein (2012), o jogo é catártico e possibilita aprendizagens de forte significação. É um recurso criador que permite a quem joga uma evasão saudável da realidade cotidiana, permitindo-lhe dar vazão a seu mundo imaginário. O autor continua afirmando ainda que dessa maneira, e ao longo do processo, o indivíduo reelabora de forma prazerosa seus conflitos internos e os expulsa para fora da psique. Dessa forma, de acordo com os autores, o ambiente de distração que propicia o jogo faz com que se afrouxem as defesas psicológicas e

que o jogador se permita no campo lúdico ações que em sua vida têm vedadas, quer seja por outros ou por si mesmo.

Para complementar este pensamento, Zatz (2012) afirma que o ato de brincar é intrínseco à vida e ao aprendizado.

Os mamíferos aprendem quase tudo o que necessitam saber para a sua vida adulta por meio de brincadeiras, em que as crias experimentam, entre si e com adultos, capacidades e habilidades que serão necessárias no futuro. [...] técnica de caça (brincam de se esconder e assustar o outro, de morder, de fugir) e de luta também (brincando de brigar e lutar, rolando pelo chão). (ZATZ, 2012, p. 13).

Para o autor o mesmo acontece com o ser humano é brincando que a criança conhece o ambiente que a cerca. Para Zatz a brincadeira de faz de conta é essencial para o desenvolvimento e formação da criança.

Brincando, ela representa o universo dos adultos, das ferramentas, utensílios domésticos, meios de transporte, relações espaciais em escala (casa, rua cidade) e também das relações humanas [...] a brincadeira é o laboratório, lugar destinado às pesquisas e experiências. (ZATZ, 2012, p. 13).

Desde as civilizações antigas (Grecia e Roma) já se sentia a necessidade da “recreação”, de lazer. (Castro, 2012). Kraemer (2007), os brinquedos e as atividades lúdicas fazem parte do mundo da criança. Brincar faz parte da infância e o normal é que todas as crianças brinquem. Oliveira (2010), citando Vigotski defende que brincar, mesmo que sozinho, constitui uma “zona de desenvolvimento proximal” para a criança, um espaço de relações interpessoais.

[...] a brincadeira infantil constitui a principal atividade promotora do desenvolvimento da criança. [...] ela promove uma série de aprendizagem e revoluciona o desenvolvimento da criança [...], ela seria uma oportunidade para recriação da cultura em um contexto interacional cheio de conflitos, de posições diversas. Brincar dá à criança oportunidade para refletir sobre as regras sociais e reconhecer não apenas o seu papel, como também o de seus parceiros [...]. (OLIVEIRA, 2010, p. 43)

Para Oliveira (2010), brincar possibilita à criança superar importantes restrições em suas possibilidades de agir. A autora completa dizendo que, na brincadeira, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a agir independentemente daquilo que ela percebe. Assim, de

acordo com a autora, embora na vida real a ação domine o significado, na brincadeira é o significado que domina a ação.

Já Vygotsky (1991) diz que a criança que brinca ensaia no campo lúdico comportamentos para os quais não está preparada na vida real e que antecipam situações futuras.

Os estudiosos sobre o assunto são unânimes em afirmar que esse tema está sendo muito discutido no último século. A criança é tema de muitos estudos, entre eles sua relação de evolução e desenvolvimento no universo do brincar e da brincadeira. Para Silva et al (2008) [...] desde os primórdios da história do mundo, tem-se notícia de que o ser humano gosta de brincar. Os estudos mais apurados demonstram nas impressões arqueológicas e pinturas rupestres da pré-história que os jogos já existiam e que os povos faziam uso de brinquedos. Zatz (2012), [...] os brinquedos podem contar a história do próprio homem e sua evolução social, cultural e até política.

Estudos têm demonstrado a importância dos brinquedos e das brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem dos indivíduos, Silva et al (2008), diz que com a brincadeira estamos exercitando as habilidades essenciais ao desenvolvimento de nossas relações. Ao exercitar as habilidades nos jogos, e a capacidade de lidar com os sentimentos e desafios que nos despertam, buscamos competência para administrar situações cotidianas com eficácia. [...] brincar e jogar são exercícios prazerosos para administração de nossa realidade, por meio dos quais adquirimos autoconsciência, estabelecemos regras básicas de convivência e mudamos nós mesmos e a sociedade.

Vygotsky (apud NEWMAN; HOLZMAN, 2002, p.99-116) afirma:

Numa brincadeira, a criança faz uso espontâneo de sua habilidade de separar significado de um objeto sem saber que está fazendo isso, exatamente como não sabe estar falando em prosa, mas fala sem prestar atenção nas palavras. [...]. Assim de conceitos ou objetos, as palavras se tornam partes de uma coisa. Em certo sentido uma criança brincando está livre para determinar suas próprias ações, mas em outro, esta é uma liberdade ilusória, pois suas ações estão de fato subordinadas aos significados das coisas, e ela age de acordo com eles.

Entre as inúmeras características que fazem parte dos jogos Huizinga destaca uma que considera essencial:

[...] o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando"

De acordo com Maluf (2012):

[...] por meio das brincadeiras podemos desenvolver nosso senso de companheiro, brincando, individualmente ou em grupo, vivemos uma experiência que enriquece nossa sociedade e nossa capacidade de nos tornamos mais criativos. Aprendemos a conviver, aprendemos a ganhar ou perder, a esperar nossa vez, lidamos melhor com possíveis frustrações, aumentando a nossa motivação [...]. (MALUF, 2012, p. 13).

Não somente hoje, mas desde sempre a infância deveria ser um momento único para todas as crianças, não único no sentido de igual para todas, pois deve-se observar cada realidade, cada história, cada momento e cultura, toda família tem suas particularidades, suas crenças e visões do mundo. As crianças deveriam ser inseridas nesse mundo de acordo com essas crenças familiares, sua cultura e experiências sociais e pessoais, por isso não pode ser generalizada. Maluf (2012), as brincadeiras despertam atenção e curiosidade não só na criança como em qualquer ser humano, deixando-a livre para aprender.

Brincando, as crianças constroem seu próprio mundo e os brinquedos são as ferramentas que contribuem para esta construção. É com os brinquedos que elas começam a desenvolver sua criatividade e sua habilidade para mudar o futuro. Quando as crianças têm oportunidade de brincar, dispõem de brinquedos para brincar, individualmente ou em grupos, vivem uma experiência que enriquece sua sociabilidade e sua capacidade de se tornarem seres humanos criativos. Os brinquedos fazem com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades e que eles, brinquedos, simbolizam as oportunidades de expansão da criatividade do homem. [...] os brinquedos desempenham um papel decisivo para converter as crianças de nossos dias em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança. (Guia dos brinquedos e do brincar, ABRINQ).

Nos dias atuais a infância é vivida de modo diferente de acordo com a realidade de cada criança, cada cultura e cada classe social. De modo geral as crianças não brincam mais nas ruas como seus avós, estão presas em minúsculos apartamentos assistindo TV e jogando videogame. Se antigamente as crianças eram

tratadas como adultos em miniatura hoje, apesar de bem definidas as fases elas não querem mais esperar crescer.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhes são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. No processo de construção do conhecimento, as crianças utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva, as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (BRASIL/MEC, 1998).

Tendo como base o referencial curricular nacional da educação infantil, do ponto de vista educacional, os jogos e as brincadeiras representam relações interpessoais entre dois ou mais sujeitos realizados dentro de determinadas regras. O jogo inclui intenções lúdicas, estimula a alegria, a flexibilidade do pensamento, mas também um controle entre os jogadores e, portanto, uma relação interpessoal dentro de determinadas regras. Como já visto anteriormente os jogos e brincadeiras fazem parte e são de suma importância em todas as etapas da vida da criança e representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo. Outra consideração importante que envolve esse assunto diz respeito à aprendizagem.

Veja o que Maluf fala sobre essa questão:

Todo ser humano pode beneficiar-se de brincadeiras, tanto pelo aspecto lúdico de diversão e prazer, quanto pelo aspecto da aprendizagem. Brincando, desenvolvemos várias capacidades, exploramos e refletimos sobre a realidade, a cultura na qual vivemos, incorporamos e, ao mesmo tempo questionamos regras e papéis sociais. Podemos dizer que nas brincadeiras ultrapassamos a realidade, transformando-a através da imaginação. (MALUF, 2012).

A autora afirma ainda que a incorporação de brincadeiras na prática pedagógica desenvolve diferentes atividades que contribuem para inúmeros aprendizados e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para a

criança quanto para jovens e adultos. Ela conclui dizendo que as brincadeiras funcionam como exercício necessário e útil à vida. Possibilitar estes exercícios é assegurar a sobrevivência de sonhos e promover uma construção do conhecimento.

Para Castro (2012), fala-se muito hoje em dia sobre a pouca inventividade, criatividade, imaginação, do pouco que pensam as crianças.... Para a autora, isso acontece, por um lado, devido à escola, que lhe fornece tudo “pensado” e racionalizado, e, por outro pela grande quantidade de tempo que dedicam a atividades reguladas e a determinados jogos ou brincadeiras nos quais pensar e refletir, a originalidade, a imaginação, a curiosidade em descobrir possibilidades não recebem maior ênfase.

Para Palangana (2001), A relação entre desenvolvimento e aprendizagem está presente, ainda que de forma implícita, nas diferentes teorias psicológicas que se ocupam em estudar o comportamento, o pensamento ou o psiquismo humano. Mais que isto, a forma como esses dois fenômenos são combinados condiciona posturas teórico-metodológicas muito distintas e conseqüentemente, práticas pedagógicas que se opõem em muitos aspectos.

Observando tudo que já se falou sobre brinquedos e brincadeiras de acordo com cada momento histórico que se vive Veríssimo escreveu um texto que resume bem a realidade que se vive hoje, além de mostrar uma possível realidade dos próximos anos.

A Bola

O pai deu uma bola de presente ao filho. Lembrando o prazer que sentira ao ganhar a sua primeira bola do pai. Uma número 5 sem tento oficial de couro. Agora não era mais de couro, era de plástico. Mas era uma bola. O garoto agradeceu, desembulhou a bola e disse “Legal!”. Ou o que os garotos dizem hoje em dia quando gostam do presente ou não querem magoar o velho. Depois começou a girar a bola, à procura de alguma coisa.

- Como é que liga? – perguntou.*
- Como, como é que liga? Não se liga.*

O garoto procurou dentro do papel de embrulho.

- Não tem manual de instrução?*

O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros. Que os tempos são decididamente outros.

- Não precisa manual de instrução.*
- O que é que ela faz?*
- Ela não faz nada. Você é que faz coisas com ela.*
- O quê?*

- *Controla, chuta...*
- *Ah, então é uma bola.*
- *Claro que é uma bola.*
- *Uma bola, bola. Uma bola mesmo.*
- *Você pensou que fosse o quê?*
- *Nada não.*

O garoto agradeceu, disse “legal” de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê, com a bola nova do lado, manejando os controles de um videogame. Algo chamado “Monster Ball”, em que times de monstros disputavam a posse de uma bola em forma de bip eletrônico na tela ao mesmo tempo em que tentavam se destruir mutuamente. O garoto era bom no jogo. Tinha coordenação e raciocínio rápido. Estava ganhando da máquina.

O pai pegou a bola nova e ensaiou algumas embaixadas. Conseguiu equilibrar a bola no peito do pé, como antigamente, e chamou o garoto.

- *Filho, olha.*

O garoto disse “legal”, mas não desviou os olhos da tela. O pai segurou a bola com as mãos e a cheirou, tentando recapturar mentalmente o cheiro de couro. A bola cheirava a nada. Talvez um manual de instrução fosse uma boa ideia, pensou. Mas em inglês, para a garotada se interessar. (VERÍSSIMO, 2001. pp.41, 42).

Analisando o texto de Veríssimo, se comparar com o trabalho do pesquisador francês Brougère, percebe-se que a criança entende o brinquedo ou a brincadeira de acordo com a dimensão cultural que ela vivencia, para que isso aconteça é importante fazer uma análise do lugar no qual ela está inserida, pois a criança traduz sua imagem nas brincadeiras que realizam. Ou seja, uma criança de hoje pode brincar com uma brincadeira mais antiga que não faça parte de sua realidade ou pode ser que não, vai depender de outros fatores, no caso do texto a bola, o autor mostra um diálogo entre pai e filho, o presente que o filho acabara de receber do pai não fazia parte de sua realidade naquele momento, já o pai achava que o filho iria ter a mesma reação que ele quando ganhou uma bola quando era criança. Esse texto reforça a questão que a criança vai ser influenciada pelo contexto histórico que ela vive independentemente da época.

Como a brincadeira se dá a partir dos objetos que a criança tem acesso é possível que em algum momento aquele menino vai perceber que aquela bola que encontra-se a seu lado é igual a bola de seu jogo de vídeo game e pode leva-lo a querer imitar o jogo com a bola juntos com seus amigos.

[...] a criança não nasce sabendo brincar, ela aprende a entrar no universo da brincadeira a partir das relações que estabelece com o seu meio. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa

imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais (relação de uma pessoa com a outra), portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social: aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata (no sentido de que a criança já nasce com esse potencial de brincar). A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela. (BROUGÈRE, 2001. pp. 97, 98).

A escola, portanto, tem um papel significativo nesse preparo do aluno, desde cedo, para o exercício da cidadania. Trata-se, portanto, de formar um cidadão, não um mero receptor passivo, mas um membro da sociedade com visão de liderança, de participação, de intervenção em questões de seu interesse e da sua comunidade, que por isso é crítico, é atuante, é responsável.

Segundo Kishimoto (2002), o brinquedo não é espelho da sociedade nem da representação humana da criança, mas um produto da época e da moda, que está ligado ao consumo.

Para Bernabeu & Goldstei (2012), a brincadeira é uma atividade humana complexa que foi estudada sob muitos diferentes pontos de vistas. Segundos os autores o primeiro que tratou do tema de forma sistemática foi Johan Huizinga em seu livro, já clássico, *Homo ludens*.

Huizinga define o jogo como sendo:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, 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 quotidiana". (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Bernabeu & Goldstei (2012), citando Piaget, concebe o jogo como uma das mais importantes manifestações do pensamento infantil: através da atividade lúdica, a criança desenvolve novas estruturas mentais.

Percebe-se que a questão do brincar, do brinquedo e das brincadeiras são temas muito relevantes que devem ser respeitados para o pleno desenvolvimento da criança em todos os aspectos, mas o que a legislação fala desse assunto?

1.3. *O que a legislação fala sobre o brincar e a brincadeira na Educação Infantil e no Ensino Fundamental*

Diferentemente dos séculos passados hoje a criança é um ser muito importante para a sociedade, é um indivíduo em desenvolvimento e necessita do acompanhamento de um responsável. O século XX foi considerado um marco em relação a defesa e proteção da criança e do adolescente. A criança tem seu espaço na sociedade garantido por leis que a protege, e nessas leis também está contemplado o direito de brincar, como afirma Santos:

O brincar é um direito da criança, e este direito é reconhecido em declarações, convenções e leis, como nos mostram a Convenção sobre os Direitos da Criança 1989 e o Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990. Todos são conquistas importantes que colocam o brincar como prioridade, sendo direito da criança e dever do Estado, da família e da sociedade. Essa é uma questão legal e aceita por todos. (SANTOS, 2007, p. 11).

Além dos direitos da criança em instrumentos legais brasileiros, como o Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, existem também outros documentos, inclusive documentos internacionais que são direcionados aos direitos e proteção das crianças. Pode-se destacar a Declaração Universal dos Direitos Humanos, A Declaração dos Direitos da Criança, e a convenção Internacional dos Direitos da Criança. Ou seja, brincar é tão importante que é garantido por lei.

Inclusive de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil, nos objetivos da proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança [...], à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças. Além de fixar como práticas pedagógicas da Educação Infantil no eixo do currículo que as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira. (Brasil/MEC, 2010).

Quando se falar em criança e brincar, a princípio parece uma coisa muito normal, pois é da natureza da criança, entretanto em alguns casos as crianças estão perdendo esta oportunidade:

Muitas crianças perdem o direito de brincar nos primeiros anos de sua infância, por deficiência física ou mental ou por estarem hospitalizadas, e há outras, ainda, que trabalham para ajudar os pais no sustento da família. A ausência do brinquedo, entretanto, não os impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo, sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita este ato. Não se pode esquecer no entanto que as crianças das classes média e alta muitas vezes são tolhidas em seu direito de brincar, pois seus pais matriculam em diversos cursos (natação, dança, ginástica, música, judô, etc) como se isso fosse o melhor para elas, levando-as em alguns casos ao estresse infantil, causado pelo cansaço físico e pela ansiedade (SANTOS. 2011, p. 19, apud DIDONET, 1994).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, existem várias referências que são sugeridas para um melhor aproveitamento do desenvolvimento infantil em creches e pré-escolas. São sugestões que devem ser observadas, entre elas a questão do brincar, como um direito, Brasil, MEC (1998), o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil. Percebe-se a importância do brincar como algo essencial para ajudar nesse processo de desenvolvimento da criança em seus vários aspectos de sua capacidade de interação com o mundo que está a sua volta e que ela faz parte desse contexto, agindo e interagindo de forma a aprender a entender o mundo através da imaginação presente nas brincadeiras.

[...] 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. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL/MEC, p. 27 1998).

A criança aprende através dos exemplos dos adultos, elas os imitam através de diversas brincadeiras e aprendem ao interpretarem seus papéis.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados

objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. (BRASIL/MEC, p. 28 1998).

Continuando o assunto em seu segundo volume o RCNEI afirma que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a 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. (BRASIL/MEC, p. 23 1998).

O RCNEI, afirma ainda, que a diferenciação de papéis se faz presente sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências.

Vygotsky afirma também que:

[...] ao participar na criação de uma situação de faz-de-conta na qual ela encena situações extraídas da realidade utilizando regras de comportamentos socialmente constituídas e transmitidas, a criança envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde desejos não realizáveis podem ser realizados, onde papéis de diferentes dramas podem ser desempenhados pela criança em confronto com os papéis que as ações de seus parceiros apresenta na situação concreta. [...] assim, as crianças criam necessidades e desejos relacionando-os a um “Eu” fictício e se apropriam de normas sociais.[...] (Vigotski, Apud. OLIVEIRA, 2010, p. 44).

É importante oferecer e proporcionar a criança um espaço para que ela possa desenvolver sua capacidade cada vez mais e assim aumentar e desenvolver sua inteligência a partir do lúdico, vivenciando sua criatividade e sociabilidade tão importante na vida da criança. BRASIL/MEC (1998), brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la.

Oliveira (2010), afirma ainda que dessa maneira a brincadeira é simultaneamente mais real e menos parecida com a vida real. Ela promove uma “ilusória liberdade”.

Como a brincadeira é vista no contexto escolar hoje, para Bernabeu e Goldstein (2012), a brincadeira constitui um recurso de primeira ordem para a educação integral do alunato. Para os autores geralmente em uma brincadeira livre e prazerosa, a criança realiza todas as suas aprendizagens prévias e manifesta as estratégias que é capaz de utilizar para resolver os conflitos que a brincadeira suscita.

Brincando, a criança inventa situações imaginárias nas quais descobre de forma distraída aspectos da realidade e de si mesma que desconhece. Ao mobilizar na brincadeira seus conhecimentos prévios, sai do disciplinar e encara os desafios com uma mente interdisciplinar e transversal. (Bernabeu e Goldstein, 2012, p. 60).

Observa-se cada vez mais que as crianças tornam-se atores agindo, interagindo com outras crianças, fazendo interpretações, sugestões de papéis simbólicos, criando novas brincadeiras e lidando com vários tipos de interpretações.

CAPITULO II

2. A PRÁTICA DO BRINCAR EM UMA ESCOLA DO PLANO PILOTO

O objetivo deste capítulo é apresentar o resultado de uma pesquisa exploratória realizada em uma escola particular do Plano Piloto de Brasília, que utiliza jogos e brincadeira, em sua proposta pedagógica, como suportes e instrumentos para trabalhar os conteúdos no dia a dia das crianças.

A metodologia de trabalho foi feita através de questões semiestruturadas sobre a prática do brincar como instrumento de auxílio pedagógico, as questões foram sendo respondidas de forma aleatória pois as vezes em uma resposta já contemplava a resposta da pergunta seguinte. A entrevista foi realizada com professoras do terceiro e quinto ano, a Coordenadora da Educação Infantil e Ensino Fundamental e a Diretora.

2.1. *Caracterização da escola*

As salas de aula da escola são bem amplas e arejadas, possui sala de artes, laboratório de informática, biblioteca, pátio, campo de futebol, quadras poliesportivas, quadra coberta e parques recreativos. Todos os ambientes do colégio são utilizados como espaços de aprendizagem.

É uma escola tradicional fundada em 1959, atualmente funcionando com Educação Infantil e Ensino Fundamental. Desde sua fundação, em 1959, a escola permanece fiel à sua missão de construir um mundo de justiça, misericórdia, liberdade, amor e esperança, condizente com seu tempo, verdadeira em sua condução, consistente em seus métodos, persistente em sua procura e, portanto, geradora das condições que animam a construção e a expressão do ser de cada um.

O público alvo da escola são crianças entre 18 meses a 11 anos de idade, de ambos os sexos. É uma clientela que se compõe de alunos oriundos das diversas classes sociais, de ambiente familiar rico em estímulos, que criam condições favoráveis à aprendizagem. Predominam alunos católicos convivendo com outros que se distribuem entre diferentes religiões, particularmente a protestante nas suas diversas formas e expressões. A clientela busca os serviços educacionais pela qualidade de ensino e pela Proposta Pedagógica de formação integral que a escola vem desenvolvendo com seus alunos.

A escola investe em uma proposta que leva em conta a qualidade da formação oferecida a seus educandos. Empenha-se através de uma educação personalizante, em construir comunidades educativas, onde todos os atores, percebendo-se como educadores e educandos e, conscientes de sua intercomplementariedade, procurem assumir solidariamente suas responsabilidades. Este posicionamento emana da concepção de que a verdadeira educação deve ser entendida como uma tarefa que, contínua e constantemente, a pessoa deve realizar em todas as situações em que estiver vivendo.

A escola tem a preocupação de contar com o contexto da sociedade atual. Pensar um projeto pedagógico requer tomar como ponto de partida a relação desta com o mundo. Ou seja, para se pensar nas relações da humanidade com seu tempo, tem-se que levar em consideração quais as demandas da sociedade no tempo atual. Por isso a escola segue as recomendações da UNESCO na Comissão Internacional sobre educação para o século XXI o qual afirma que a escola vem sendo chamada a enfrentar ou ultrapassar algumas tensões, tensão entre o global e o local.

Sua metodologia de ensino tem como base a pedagogia montessoriana, que tem como um de seus princípios que a aprendizagem acontece com mais facilidade e melhor através de experiências práticas e ativas. Com base nessa e em outras percepções, a Dra. Maria Montessori desenvolveu um método pedagógico concebido para se adequar a cada criança. Isso permite que elas se desenvolvam em ritmo próprio e enfatiza a educação da criança por inteiro, promovendo crescimento cognitivo, emocional, social e físico.

Por causa dessa metodologia a sala de aula da escola pesquisada é um ambiente preparado, concebido para estimular o aprendizado com autonomia, o que

possibilita que as crianças aprendam enquanto se movimentam na sala ou tocam em objetos e materiais além de explorarem atividades propostas. Assim, a criança pode realizar atividades por meio deles, e dessa forma fica mais fácil descobrir o erro. Entretanto a pedagogia montessoriana baseia-se no processo de desenvolvimento psicológico da criança, levando em conta as manifestações de seu comportamento, a necessidade de cuidados que venham a favorecer seu desenvolvimento em todos os sentidos.

Para esta escola uma ação educativa é eficaz quando investe num esforço contínuo para orientar e não impor, construir e ajudar a construir. Assim, assume como tarefa: sensibilizar, conscientizar e ajudar os cidadãos a reconhecer a importância desses processos formativos e a desenvolver seus diversos papéis na sociedade em que vive. Para isso a escola propõe ser sempre um espaço de vida em permanente interação com a realidade científica, cultural, social, econômica, religiosa e política, comprometido com a conquista da consciência individual e coletiva, base para a construção e consolidação de uma sociedade democrática.

2.2. *Projeto Político Pedagógico*

A ação educativa da escola entrevistada tem como base diretrizes, princípios e objetivos de proporcionar ao educando em qualquer que seja a área de atuação elementos da sua própria realização e de preparação para o trabalho e para o exercício consciente da cidadania, bem como a formação necessária ao desenvolvimento de suas potencialidades, competências e habilidades mantendo como base investir na formação integral da infância e juventude para estimular a participação, a reflexão, o senso crítico e a criatividade.

A escola norteia sua ação por uma política que se fundamenta nos princípios éticos e cristãos que vêem a pessoa como sujeito de seu próprio desenvolvimento bio-psicossocial, cultural e político. Caracteriza-se pelo desenvolvimento de programas e projetos que têm como alicerce a formação para o exercício da cidadania. Empenha-se em oferecer uma educação de qualidade ao construir comunidades educativas, onde todos os atores percebem-se como educadores e educandos e conscientes de suas responsabilidades.

De acordo com o posicionamento da escola a verdadeira educação deve ser entendida como um processo contínuo, em que todos os elementos vividos estão em jogo e interconectados. A ação educativa da escola é voltada para os quatros pilares da educação. É desenvolvida de forma que o aluno vá adquirindo competências e habilidades, para ser capaz de aprender a aprender, de aperfeiçoar continuamente seus conhecimentos, de se tornar autônomo, com capacidade de adaptar-se a mudanças e enfrentar novos desafios.

No Projeto Político Pedagógico da escola, os processos de ensino e de aprendizagem exigem um trabalho que propicie a inter-relação de conhecimentos e vivências, por meio de uma rede dinâmica de especialidades. Isto requer profissionais conscientes de seu papel pedagógico, que revisem sistematicamente sua prática, seus métodos e técnicas de ensino, e tenham sensibilidade para conhecer, acreditar, compreender e apoiar o educando no desenvolvimento de suas potencialidades.

Que sejam e se tornem cada vez mais capazes de descortinar opções didáticas, criar ambientes de ensino e aprendizagem que favoreçam o posicionamento crítico, a curiosidade, a observação e análise, a troca de ideias, para que o aluno adquira autonomia no seu processo de aprendizagem, busque e amplie seus conhecimentos e adquira o hábito da aprendizagem permanente.

Sua ação educativa tem como base diretrizes, princípios e objetivos que, requer por parte de seus responsáveis imediatos, dirigentes de escola, coordenadores, orientadores, professores, pais e alunos, propósitos, conhecimentos, competências e atitudes convergentes, ainda que diversificadas em razão da diferença do papel que cada um assume no processo educativo e na realidade em que está inserido. Propósitos, conhecimentos, competências e atitudes que serão definidores da direção e das condições concretas em que o aluno está imerso.

Para esta escola, a aprendizagem é uma construção constante, e ela acontece através da interação entre educador, educando e toda a sociedade. A partir dessa interação provoca no indivíduo o desejo de construir novos conhecimentos e aperfeiçoar os já adquiridos através de investigações e pesquisas.

As crianças, que são os principais atores dessa construção, são sujeitos sociais que apresentam suas características individuais próprias e singulares. A escola vem contribuir como um espaço para que ela através de brincadeiras trabalhe

de forma a contemplar a multiplicidade de funções e de manifestações para proporcionar um amplo desenvolvimento em todos os aspectos de seu desenvolvimento.

Então, seguindo as orientações do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil para esta escola ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas. Assim, através de brincadeiras são desenvolvidas habilidades importantes para o crescimento da criança como ter confiança em suas próprias estratégias e na sua capacidade de lidar com diferentes situações.

Para a vivência de brincadeira e jogos que divertem e ensinam e que vão contribuir de forma equilibrada, para o crescimento, o respeito e o amadurecimento da criança, é importante exercitar e colocar em ação desafios para aumentar e contribuir em suas experiências, além de promover a relação interpessoal entre as crianças lembrando e mostrando regras de convivência.

Dessa forma:

[...] Brincar contribui, 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. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (BRASIL/MEC, p. 27 1998).

Ao brincar as crianças reconstróem elementos do mundo que os cercam com novos significados, nos quais tecem novas relações, desvinculam-se dos significados mais conhecidos e atribuindo-lhes novos, expressando suas ideias e os conhecimentos que têm sobre si mesmos, sobre as pessoas, sobre o mundo adulto, sobre lugares.

2.3. Reflexão sobre a pesquisa na escola

Para Santos (2011), ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser diferenciado dependendo dos contextos e situações:

É buscar novas formas de trabalhar as informações; é ter novos paradigmas para a educação; é deixar de lado o modismo; é atribuir sentido e significado às ações educacionais; é contextualizar as brincadeiras com a vida e com o espaço no qual os alunos se inserem. Portanto, o brincar é uma ferramenta a mais que o educador pode lançar mão para favorecer o Desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecido, que possibilite a vivência das emoções, os processos de descoberta, a curiosidade e o encantamento, os quais favorecem as bases para a construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p. 7).

Tendo como base o mesmo conceito de Santos, sobre a importância da brincadeira, e tendo como questão “Como ocorre o aprendizado ao brincar?” tanto a diretora como a coordenadora e as professoras tiveram dificuldade de responder no início, pois esta não é uma questão que possa ser quantificada, mas chegaram à conclusão de que a aprendizagem é um processo integrado no qual toda a pessoa, seu intelecto, sua afetividade e sistema muscular, se mobilizam de maneira orgânica.

Ou seja, a aprendizagem é um processo qualitativo, é uma atividade que acontece no aluno e que é realizada pelo aluno, ninguém pode aprender por ele, pois a criatividade constitui conceitos associados a diferentes atributos ligados à originalidade, variedade, espontaneidade e facilidade de ver e entender de maneira diferente as coisas do mundo, por esse motivo a escola adota a questão do brincar em seu dia a dia pois brincar desenvolve a capacidade de tomar decisões e adaptar-se a situações particulares, além de auxiliar na formação de valores e atitudes.

Para as entrevistadas as atividades lúdicas contribuem para o crescimento do indivíduo, para a formação de valores e atitudes referentes ao processo de ensino-aprendizagem.

As atividades lúdicas, rítmicas, jogos e a sua compreensão como agentes que contribuem para o crescimento do aluno e de todo indivíduo tornam-se cada vez mais necessárias e importantes. Então o entendimento que perpassa a educação com o movimento e a educação do próprio movimento em suas fases do

desenvolvimento e do conhecimento corporal, leva o aluno a uma convivência crítico-social e por isso tornam-se cada vez mais importantes estes momentos como parte essencial na formação da criança nas atividades do dia a dia.

[...] são lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação. Porém mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização. (MALUF, 2009, p. 21).

A autora destaca ainda que toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse em aprender e garantir o prazer.

Maluf, citando Luckesi (1998), destaca ainda que a atividade lúdica é a ação que pode propiciar a plenitude da experiência, por isso proporciona prazer ao ser humano, seja como exercício, como jogo simbólico ou como jogo de regras.

Para a autora ao citar Schwartz (2002), afirma que a criança é auto motivada para qualquer atividade prática, principalmente a lúdica.

Na escola pesquisada os jogos fazem parte do dia a dia das crianças, chegando a confundirem-se com a própria aprendizagem do aluno, os jogos são importantes no desenvolvimento intelectual, motor e afetivo, permitem que os alunos entendam o mundo, expressando sentimentos e ideias. Participando deles aprendem a conhecer e a dominar a realidade orientando-se no espaço e no tempo, desempenham papéis, sentem emoções, cooperam entre si e amadurecem num ambiente de aceitação.

A natureza do jogo permite o erro e a exploração de novas maneiras de resolver problemas num clima de colaboração. Nessas situações muitas aprendizagens ocorrem de forma não consciente e, durante o processo, os alunos absorvem, alegres e descontraidamente, conceitos e regra de jogos, o que favorece o desenvolvimento da criatividade, proporcionando uma base em que se podem inserir aprendizagens mais complexas.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que entretenimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino-aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que

perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para se empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes habilidades. (MALUF, 2009, p. 42).

Para a Coordenadora, as atividades lúdicas no processo educativo têm como objetivos possibilitar, pelo caráter coletivo do jogo e das brincadeiras, que o grupo se estruture, estabeleça relações ricas de troca, aprenda a esperar sua vez, acostume-se a lidar com regras, conscientizando-se de que pode ganhar ou perder. Possibilita também a produção de novos conhecimentos a partir dos conhecimentos que já se tem e em interação com os novos desafios.

Além de ampliar o repertório de estratégias no que se refere à abordagem de conteúdos, à motivação dos alunos, à resolução de situações-problema, as formas de representação e de comunicação, despertando as buscas de novas informações e de interação. Em geral os jogos são propostos ao longo dos trabalhos, ora como motivação para introduzir um conteúdo, ora como forma de fixação, ora como fechamento de uma unidade.

Tendo como base o conceito de Vygotsky (1987):

[...] as pessoas não nascem como um copo vazio, elas são formadas de acordo com as experiências à quais são submetidas. Vygotsky enfatiza ainda que o desenvolvimento da criança é produto dos estabelecimentos sociais e sistemas educacionais [...] que ajudam a criança a construir seu próprio pensamento e a descobrir o significado da ação do outro e da sua própria ação. Sua teoria defende que criança só aprende adequadamente quando compreende a lógica presente nos processos biológicos e culturais que se estruturam. (MALUF, 2009, p. 17).

De acordo com a Diretora e a Coordenadora da escola, a brincadeira é fator essencial para a aprendizagem, pois estimula o desenvolvimento da criatividade e esta alimenta a capacidade produtiva do educando, quando as dimensões do pensamento, da sensibilidade e da ação se integram para reinventar, criar, combinar, experimentar e exercitar a expressão livre, a emoção e a produção flexível para inventar e reinventar o seu próprio mundo.

A escola aproveita a oportunidade para através da brincadeira resgatar um pouco a cultura popular, através de parlendas, brincadeiras de roda e outras atividades que fazem parte da cultura de todos os povos.

Segundo a Diretora a escola segue as orientações do referencial nacional para educação o qual afirma que brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. Os heróis, por exemplo, lutam contra seus inimigos, mas também podem ter filhos, cozinhar e ir ao circo. Ainda segundo esta questão o referencial afirma também que:

Ao brincar de faz-de-conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser uma personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar “faz-de-conta” que é outro. Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. (BRASIL/MEC, pp. 22 e 23 1998).

Uma das professoras indicada pela Coordenadora foi a professora do terceiro ano, sua sala de aula possui 12 alunos, para ela fica bem tranquilo trabalhar com uma turma reduzida. Em relação a atividades lúdicas como jogos, brinquedos e brincadeiras como instrumentos de auxílio no processo de aprendizagem a professora afirmou que a aprendizagem depende do papel ou da postura do professor, ou seja, o entendimento que ele tem da criança e dos recursos didático-pedagógicos pois há diferenças entre o brincar por brincar e do brincar com intencionalidade educativa. Para ela o professor é imprescindível como estimulador, facilitador e mediador do trabalho pessoal do aluno, indicador da trajetória, esclarecedor de dúvidas, mas não o substitui no empenho de aprendizagem. Nesse ensino, tem-se como princípios que o professor não é uma pessoa que repete o conhecimento, mas que ajuda aluno a aprender por si mesmo, a tirar por si mesmo suas conclusões.

Então como trabalhar a brincadeira dentro da sala de aula, para a professora, é uma questão muito importante pois é natural da criança aprender movimentando-se. Nesse momento as professoras aproveitam para que esses movimentos sejam ordenados, o que leva o aluno à aquisição do saber de forma equilibrada. Nesses momentos acontecem as trocas do concreto para o abstrato do abstrato para o concreto para se chegar a ideia final e unificar os conhecimentos e a aprendizagem.

A escola aproveita todas as oportunidades possíveis para trabalhar utilizando brinquedos e brincadeiras, mesmo para trabalhar a questão da produção de textos, por exemplo, a partir do primeiro ano até o quinto ano.

Para o desenvolvimento desse trabalho os alunos levam para escola recortes de jogos, de brinquedos e de brincadeiras. As professoras, de acordo com sua turma, exploram oralmente o nome dos jogos e dos brinquedos.

Em geral a nomeação começa pelos brinquedos e brincadeiras mais comuns entre os alunos e vai passando até chegar naqueles que por alguma razão alguém ainda não conheça. Além da exploração oral sobre o nome do brinquedo também é discutido como se brinca com ele, qual a sua função, o que se aprende com aquele brinquedo, além de outros aspectos que se fizerem necessários.

Durante esta atividade é reservado um momento para que os alunos possam cantar e dançar músicas relacionadas a esse tema.

Ainda com esta atividade as professoras aproveitam para fazer um banco colorido de palavras novas ou não de acordo com o que foi discutido quando observaram as figuras.

Através deste banco de palavras são feitas diversas atividades na sala de aula, como identificação da palavra, quantas letras possuem, ou seja, trabalhar tanto língua portuguesa quanto a matemática.

Também pedir ao aluno que identifique quais brinquedos rolam e quais não rolam, dizer o nome, a quantidade de letras de sua palavra, dividir em sílabas, etc. Quais tem roda, em quais brincadeiras se usa a bola ou dado, qual o brinquedo que se pode brincar só e em grupo. O que é melhor, brincar sozinho ou em grupo? O que você prefere e porquê?

Com esta atividade os alunos confeccionam com sucatas jogos de dama, dominó, argola ou outros de acordo com o objetivo da atividade. São jogos que depois eles vão brincar e as professoras aproveitam para trabalhar divisão silábica com os dominós, coordenação motora com as argolas, o bilboquê, além de outros jogos e outras atividades, como formar palavras, frases e escrever texto sobre determinado brinquedo.

Trabalha também história e geografia, música, ciências e arte. O exemplo dessa atividade que se realiza em vários momentos é feita de modo muito divertido, a criança nem percebe que está estudando para ela está só brincando.

Para os brinquedos e brincadeiras que as crianças não conhecem antes de lhe ser apresentados, elas são chamadas para de acordo com a imagem do brinquedo fazerem desenho de como é que se brinca com ele, além de escrever como são suas regras quantos jogadores, etc.

Após esse momento é feita uma exposição do que as crianças fizeram com os originais. Por fim quando é solicitado à criança criar um texto sobre esse tema ela não recorre mais ao banco de palavras.

Para a escola uma educação integral favorece todas as formas de linguagem e as situações de brincadeiras contribuem para um melhor desempenho destas funções enquanto meio para estimular o pensamento, o desenvolvimento psico, físico e cognitivo, além de promover a criatividade e a socialização, isto é, a preparação da criança para o convívio em grupo e em sociedade.

Ou seja, está a serviço da apropriação, por parte do aluno, dos conhecimentos acumulados pela humanidade, ao mesmo tempo em que propicia a este aluno a construção de novos conhecimentos. Para Bernabeu e Goldstein (2012), por meio do jogo se adquirem novos esquemas de aprendizagem. O jogo ajuda o indivíduo a subtrair a importância de seus próprios erros ou fracassos, e fortalece sua resistência à frustração.

Reforçando este raciocínio Santos, citando Rodrigues (1976) afirma que:

A função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao mundo das emoções e da sensibilidade, ela aparece ativa também no domínio da inteligência e coopera, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores. Assume também uma função social, e esse fato faz com que as atividades lúdicas extravasem sua importância para além do indivíduo. (SANTOS, 2007. p. 10).

Para facilitar esta aquisição a escola proporciona aos alunos oficinas de jogos, importantes no desenvolvimento intelectual, motor e afetivo, pois permitem que os alunos entendam o mundo. Expressando sentimentos e ideias eles aprendem a conhecer e a dominar a realidade, orientando-se no espaço e no tempo, através da interpretação de papéis da cooperação entre si.

Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova. Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna

das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata. (BRASIL/MEC, p. 24 1998).

A natureza do jogo permite o erro e a exploração de novas maneiras de resolver problemas, num clima de colaboração. A aprendizagem ocorre em geral de forma não consciente e, durante o processo, os alunos absorvem, alegres e descontraidamente, conceitos e regras de jogo o que favorece o desenvolvimento da criatividade, proporcionando uma base em que se pode inserir aprendizagem mais complexas.

Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social. Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça. (BRASIL/MEC, p. 24 1998).

As brincadeiras são organizadas de forma a respeitar as diferentes capacidades em cada faixa etária de forma que possam agir com cada vez mais intencionalidade sobre o que estão fazendo, esse é um processo contínuo e integrado que envolve múltiplas experiências corporais que podem ser realizadas tanto individualmente quanto em situação de interação.

Para auxiliar nesse processo são disponibilizados diversos materiais e espaços constituindo-se em atividades privilegiadas nas quais a brincadeira e os jogos são desenvolvidos.

Através da imitação do jogo de faz de conta a criança pode se expressar e se comunicar utilizando gestos, postura e ritmos.

A brincadeira de faz-de-conta – mágica por excelência – aparece com maior frequência entre os dois e quatro anos e é considerada uma das fases mais marcantes da fantasia infantil. A criança, quando se envolve nesta brincadeira, assume papéis da vida adulta, e isso

proporciona que ela faça a mediação entre o real e o imaginário. Conforme RODRIGUES (1976), esse “fingimento” da realidade, vivenciado no faz-de-conta, distingue-se da imitação e constitui-se em uma recriação das percepções da criança. Nesta perspectiva, devemos considerar o brinquedo um fator de extrema relevância no desenvolvimento infantil. (SANTOS, 2007, p. 10)

E para que a construção e potencialização dos conhecimentos surjam de forma mais natural possível, tanto os jogos como as brincadeiras e as atividades pedagógicas podem acontecer também através de música e de cantigas populares, quebra cabeça, dominó de encaixe, labirinto, jogos numéricos, de palavras e de cartas, xadrez, recorte e montagem, problemas e desafios.

Curiosas brincadeiras são feitas para estimular o trabalho cooperativo em duplas ou em pequenos grupos. Relacionadas ao conteúdo que está sendo estudado, provando que não precisa haver separação entre o lúdico e o aprender, aprende-se muito brincando.

Para as professoras, a utilização de jogos, além de levar o aluno a desempenhar um papel ativo na construção de seu conhecimento, os envolve a compreender e aceitar regras, promove o desenvolvimento sócio afetivo e cognitivo, desenvolve a autonomia e o pensamento lógico, exige que os alunos interajam tomem decisões e criem novas regras.

Através dos jogos são vivenciados trabalhos cooperativos que podem ser em duplas ou em pequenos grupos. As atividades em geral estão relacionadas ao conteúdo que está sendo estudado para que não haja separação entre o lúdico e a aprendizagem, ou seja, aprende-se brincando.

As ações que compõem as brincadeiras envolvem aspectos ligados à coordenação do movimento ao equilíbrio, no dia a dia para saltar um obstáculo, a criança precisa coordenar habilidades motoras com a velocidade, flexibilidade e força, com a brincadeira ela é capaz de calcular e planejar a maneira mais adequada de conseguir seu objetivo.

Para a Diretora, numa simples brincadeira de empinar pipa é a criança precisa coordenar bem a força necessária que vai utilizar além de ter flexibilidade nos movimentos dos braços e observar a pipa que voa no céu, ou seja, pode-se trabalhar a percepção espacial, a coordenação para poder correr com velocidade para que a pipa suba e se mantenha voando.

A brincadeira é um processo que contempla a progressiva coordenação, o equilíbrio da criança e através das regras elas têm a oportunidade de aprendizagem social, ou seja, aprendem a competir, a colaborar umas com as outras, a combinar e a respeitar regras.

A professora do quinto ano, sala também com 12 alunos, disse que é visível a contribuição dos jogos e das atividades lúdicas para o crescimento e independência dos alunos. Principalmente nesta fase de pré-adolescência os jogos contribuem para o desenvolvimento da autoestima dos jovens nesta fase delicada.

E a professora do terceiro ano, complementou dizendo que os jogos estimulam o aprendizado, pois contribuem para aprender com facilidade e de modo agradável a desenvolver o raciocínio e construir o seu conhecimento de forma descontraída.

Além de estimular a socialização entre os colegas, eles também aprendem a criar e a obedecer a regras de jogos. Alguns jogos que a professora e os alunos mais gostam são os jogos do alfabeto, quebra-cabeça das palavras e de desenhos, dominó de palavras, jogo da memória, jogo de sílabas, jogo de boliche com sílabas e com números para trabalhar com matemática.

Em geral são os próprios alunos que confeccionam os jogos com material reciclado como garrafa pet, também jogam jogo da memória com numerais e caixas surpresas com fichas.

Há muita diversidade de brinquedos e jogos e estes são escolhidos de acordo com a ocasião, pode se escolhido tanto pelas professoras como pelos alunos, desde que seja já pré-escolhido pela professora para aquela atividade, pois pode haver mais de um tipo de jogo que possa ser utilizado, nesse caso o aluno pode escolher, mas tudo depende da atividade proposta. E para uma mesma atividade há várias possibilidades, em geral o que as crianças preferem é confeccionar o jogo para a atividade proposta se possível.

Para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que este seja pensado e planejado dentro da sistematização do ensino [...]. Caso contrário, a escola desvirtua o ato de brincar e, em relação ao brincar, estará fazendo o papel de qualquer outra instituição, como o clube, o circo, ou até mesmo a casa dos amigos e a casa da vovó, onde as crianças reúnem-se apenas para brincar. [...], (SANTOS, 2011, p. 17).

Durante os jogos e as brincadeiras raramente as professoras interferem, no máximo para dar alguma orientação se o jogo não estiver sendo feito de acordo com os objetivos propostos, pois este é um momento de desenvolvimento e aprendizagem da criança, é um momento de descobertas do indivíduo e do grupo.

[...] a ludicidade é uma necessidade da criança e, para ela se desenvolver integralmente, precisa brincar livremente. Entretanto, isso não significa dizer que o educador não precisa planejar, acompanhar, observar e avaliar essa atividade. Por isso, a brincadeira na escola nunca será totalmente livre, pois essa liberdade é única e exclusivamente da criança [...], (SANTOS, 2011, p. 16).

Ou seja, como os jogos e as atividades são organizadas por sistemas de regras que garantem o envolvimento, o interesse, o prazer e a motivação, os quais permitem que o aluno teste hipóteses e raciocínios, perceba as próprias falhas e explore, com autonomia, variadas estratégias para construir o conhecimento, as vezes precisa da intervenção da professora para que se mantenha o foco.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo fazer uma análise sobre a importância e o significado do brincar na infância, como suporte no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança. Tendo como fundamentação teórica os trabalhos de pesquisadores como Ariès, Heywood, Kishimoto, Vygotsky, Huizinga e Piaget, entre outros.

Tendo a infância como ponto de partida foi feita uma análise sobre a questão do brinquedo e das brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem da criança em sala de aula.

Percebeu-se que com a brincadeira as crianças exercitam as habilidades essenciais ao desenvolvimento de suas relações, a capacidade de lidar com os sentimentos e desafios, a adquirir autoconsciência para estabelecer regras básicas de convivência na sociedade.

Com base no referencial curricular da educação infantil os jogos e as brincadeiras representam relações interpessoais com intenções lúdicas mas também dentro de determinadas regras. Várias referências são sugeridas para um melhor aproveitamento do desenvolvimento infantil em creches e pré-escolas. O brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la.

A metodologia da pesquisa consistiu na entrevista de professoras do terceiro e quinto ano, da Coordenadora da Educação Infantil/Ensino Fundamental e da Diretora de uma escola particular do Plano Piloto de Brasília que utiliza jogos e brincadeiras como instrumentos de auxílio no processo de aprendizagem. A entrevista foi realizada através de perguntas semiestruturadas sobre a prática do brincar na escola.

A ação educativa da escola entrevistada tem como base diretrizes, princípios e objetivos de proporcionar ao educando sua própria realização, desenvolvimento de suas potencialidades, competências e habilidades estimulando a participação, a reflexão, o senso crítico e a criatividade.

Para a escola, a aprendizagem acontece através da interação entre educador, educando e toda a sociedade.

Tendo como base a importância da brincadeira tanto a diretora como a coordenadora e as professoras entrevistadas afirmaram que a aprendizagem é um processo integrado no qual toda a pessoa se mobiliza de maneira orgânica.

Para as entrevistadas as atividades lúdicas contribuem para o crescimento do indivíduo e tornam-se cada vez mais necessárias e importantes, em nossa realidade hoje que as crianças têm cada vez menos tempo para brincar por causa de outras atividades.

Na escola pesquisada os jogos fazem parte do dia a dia das crianças sendo importantes no desenvolvimento intelectual, motor e afetivo. Em geral são os próprios alunos que confeccionam os jogos com material reciclado como garrafas pet. Durante os jogos e as brincadeiras raramente as professoras interferem, no máximo para dar alguma orientação se o jogo não estiver sendo feito de acordo com os objetivos propostos.

Pois de acordo com Santos:

Uma das tarefas do educador [...] consiste em determinar as estratégias de intervenção na atividade lúdica. Estas devem ser pensadas no sentido de promoverem aprendizagem significativas, uma vez que em educação não tem sentido pensar o lúdico pelo lúdico, já que não existe ação sem uma intenção, mesmo quando esta escapa à percepção imediata daqueles que a realiza. Para que uma aprendizagem seja significativa a pessoa deve estabelecer relações significativas entre suas experiências prévias e aquilo que se apresenta como novidade. (SANTOS, 2011, p. 19).

Pode-se perceber que para a escola pesquisada os jogos e brincadeiras têm como objetivos possibilitar, pelo caráter coletivo, que o grupo se estruture, estabeleça relações ricas de troca, aprenda a esperar sua vez, acostume-se a lidar com regras, conscientizando-se de que pode ganhar ou perder.

A aprendizagem depende do papel ou da postura do professor, que é imprescindível como estimulador, facilitador e mediador do trabalho pessoal do aluno, que ajuda o aluno a aprender por si mesmo, a tirar por si mesmo suas conclusões.

PARTE III

PERSPECTIVAS PARA O FUTURO

Estou muito feliz e orgulhosa por estar formando-me em Pedagogia, ser chamada de pedagoga é uma grande honra principalmente por ter concluído este curso na Universidade de Brasília. O curso de Pedagogia é um curso muito abrangente e um de seus diferenciais são as possibilidades que oferece ao profissional, o pedagogo pode atuar em outros espaços fora da sala de aula.

A concluir este trabalho não significa que minha jornada acadêmica tenha terminado. Este foi só mais um degrau de minhas conquistas. Pretendo continuar estudando e vou começar logo uma pós-graduação e espero também fazer um mestrado.

Pretendo continuar me aperfeiçoando, participando de congressos, seminários, eventos em geral sobre minhas áreas de formação, pois a formação continuada faz parte da vida de todo profissional que deseja desenvolver bem o seu trabalho.

É também através da formação continuada que se pode acompanhar as mudanças que ocorrem na sociedade e em nosso cotidiano além de nos preparar mais para enfrentar os desafios que ainda estão por vir.

REFERÊNCIAS

ABRINQ. **Guia dos brinquedos e do brincar. Disponível** em:< http://www.abrinq.com.br/download/public_guia_brinquedos_brincar.pdf>. Acesso em: <http://pt.scribd.com/doc/6983421/Jerome-Seimur-Bruner-CONCEPCOES-DA-INFANCIA-Freud-Piaget-Vigotski>.

BERNABEU, Natália. In: GOLDSTEIN, Andy. **A brincadeira como ferramenta pedagógica**. São Paulo: Paulinas, 2012 (Coleção pedagogia e educação. Série Ação educativa).

BROUGÈRE, Gilles. **O brinquedo, objeto extremo**. In.: _____. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2001. Fontes, 1989.

CASTRO, Adela de. **Jogos e brincadeiras para educação física: desenvolvendo a agilidade, a coordenação, o relaxamento, a resistência, a velocidade e a força**. Tradução de Guilherme Laurito Simma. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2002.

DELGADO, Ana Cristina Coll. **A emergência da Sociologia da Infância em Portugal**. A criança em foco. Revista Educação Cultura e Sociologia da Infância. Editora Segmento

FERREIRA, Idalina Ladeira. In: CALDAS, Sarah Porto Souza. **Atividades na Pré-escola**. 18 ed. São Paulo: Editora Saraiva. 2002.

FONTANA, Roseli Aparecida Cação. **Mediação pedagógica na sala de aula**. 4 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005. (Coleção Educação Contemporânea)

GAEZLER, Frederico Guilherme. **Recreação pública**. Revista do Ensino do Estado do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, p.44-45, set. 1951.

GAEZLER, Frederico Guilherme. **Recreação pública: a recreação sob o conceito militar**. Revista do Ensino do Estado do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, p. 39, ago. 1952. <http://www.labrimp.fe.usp.br/index.php?action=artigo&id=4>

I Seminário Internacional IAB. **Profissão Professor: o resgate da pedagogia**. Disponível em:< <http://www.alfaebeto.org.br/seminarios/seminario/i-seminario-internacional-iab-profissao-professor-o-que-funciona-em-sala-de-aula>>.

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância. Da Idade Média à Época contemporânea no ocidente**. Trad. Roberto Cataldo Costa. São Paulo: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5ª Ed. São Paulo: Cortez Editora, 1997.

_____. **Jogos tradicionais infantis: O jogo, a criança e a educação.** São Paulo: Vozes. 1993.

_____. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Ed. Pioneira, 1994.

KRAEMER, Maria Luiza. **Lendo, brincando e aprendendo.** Campinas, SP: Autores Associados, 2007. (Coleção formação de professores)

KRAMER, Sônia. **A Política do pré-escolar no Brasil: A arte do disfarce.** 7ª edição. São Paulo: Cortez, 2003.

LABRIMP – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos. **Reflexões sobre o brinquedo e a brincadeira na educação infantil através de diálogos com Gilles Brougère.** Disponível em: <<http://www.labrimp.fe.usp.br/index.php?action=artigo&id=4>>. Acesso em: 21 out. 2013.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico,** 14 ed. Jorge Zahar Ed. Rio de Janeiro, 2001.

LEAL, Bernardina. Prólogo. In: KOHAN, Walter Omar; KENNEDY, David (org). **Filosofia e infância: possibilidades de um encontro.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. Coleção Filosofia na escola, v.III.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceito, orientação e práticas.** 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincadeira para sala de aula.** 10 ed. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2012

NEWMAN, Fred; HOLZMAN, Lois. **Lev Vygotsky: cientista revolucionário.** São Paulo: Loyola, 2002.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **A construção cultural da imaginação.** História da pedagogia Volume 2. Revista Educação, Ed. Segmento. São Paulo, agosto de 2010.

PACHECO, José. **Cartas a Alice.** Editora: Edições Asa. Edição/reimpressão: 2004.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Vygotsky: a relevância do social.** 5ª ed. São Paulo: Summus. 2001.

RCNEI - **Referencial curricular nacional para a educação infantil** /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Volume I, II e III - Brasília: MEC/SEF, 1998.

Seminário Internacional Profissão Professor: **o resgate da pedagogia**. Disponível em: <<http://ciep036.wordpress.com/2009/08/11/seminario-internacional-profissao-professor-o-resgate-da-pedagogia>>. Acesso em: 18 out. 2013.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola**: metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. (Coleção brinquedoteca).

SANTOS, Santa Marli Pires dos e Colaboradores. **Brinquedoteca: Sucata Vira Brinquedo**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SILVA, Nivaldo Pereira da et al. **Segmentação de mercado turístico**: a importância do lazer e recreação no turismo. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO. Ponta Grossa, 2008. **Anais...** Ponta Grossa, 2008.

SMOSINSKI, Suellen. **Brasil tem mais de 45 mil escolas multisseriadas; educadores veem vantagens no modelo**. Disponível em <http://educacao.uol.com.br/noticias/2013/01/15/brasil-tem-mais-de-45-mil-escolas-com-turmas-multisseriadas-educador-es-veem-vantagens-no-modelo.htm>. Acesso em: 12 nov. 2013.

VERÍSSIMO, Luís Fernando. **Comédias para se ler na escola**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A Formação social da mente**. 4ª ed. São Paulo: Ed. Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1991.

WESTON, Denise Chapman. In: WESTON, Mark S. **Aprender brincando**: atividades divertidas para construir o caráter, a consciência e a inteligência emocional das crianças. São Paulo: Paulinas, 2000.

ZATZ, Silvia. In: ZATZ, André. HALABAN, Sérgio. **Brinca comigo!** Tudo sobre brincar e os brinquedos. São Paulo: Marco Zero, 2006

APÊNDICES



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade de Educação - FE
Departamento Teoria e Fundamentos
Área: Multiculturalismo
Período: 02/2013
Projeto 5 - Trabalho de Conclusão de Curso

Senhor(a) Diretor(a),

A aluna Rita de Cássia Cirilo Torres Tourino, matrícula UnB nº 10/0089836, aluna do curso de Pedagogia da Universidade de Brasília e está atualmente na fase final de seu curso, momento da realização do trabalho monográfico de conclusão de curso, denominado no currículo do curso de “Projeto 5”, sob minha orientação, Prof. Dra. Sônia Marise Salles Carvalho .

O programa do Projeto 5 tem por objetivo proporcionar ao nosso aluno em formação oportunidade de desenvolver um olhar investigativo sobre os processos escolares como forma de enriquecer a sua experiência de formação tanto no magistério em sala de aula como em pesquisa.

Rita de Cássia Cirilo Torres Tourino tem o interesse de investigar a importância do brincar e do lúdico na escola, na perspectiva do desenvolvimento da aprendizagem. Preocupa-nos tais práticas enquanto pedagogos (as) porque o brincar e lúdico estão presentes no comportamento das crianças, especialmente as que ingressam no ensino fundamental. Por isso, ela gostaria de aprofundar mais essas questões por meio de um estudo empírico.

Apresentamo-nos a esta instituição no intuito de conhecer a realidade educacional e avaliar junto à direção e equipe pedagógica a possibilidade de realizarmos a pesquisa aqui. Serão realizados entrevistas com algumas professoras, coordenadora e diretora.

Desde já esclarecemos que o trabalho tem cunho investigativo focado no desenvolvimento dos processos subjetivos de uma forma positiva e construtiva, e que os procedimentos de pesquisa não oferecem nenhum risco ou prejuízo nem para a instituição nem para os sujeitos participantes. Coloco-me a disposição para quaisquer dúvidas por meio do endereço eletrônico: smarises@yahoo.com.br

Atenciosamente,

Sônia Marise Salles Carvalho



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade de Educação - FE
Departamento Teoria e Fundamentos

Área: Multiculturalismo

Título da Pesquisa: A importância e o significado do brincar

Autora: Rita de Cássia Cirilo Torres Tourino

Orientadora: Sônia Marise Salles Carvalho

QUESTIONÁRIO COM AS PROFESSORAS, COORDENADORA E DIRETORA

Prezadas Educadoras,

Esta pesquisa tem como tema a importância e o significado do brincar. Conto com sua participação respondendo algumas perguntas sobre a importância do brincar e do lúdico na escola, na perspectiva do desenvolvimento da aprendizagem. A sua identidade será mantida sob sigilo. Desde já, agradeço sua valiosa participação.

Rita Tourino

1. Como a utilização de brinquedos e brincadeiras na sala de aula, como instrumento pedagógico, contribuem de fato para o aprendizado?
2. Em geral como são as brincadeiras: Dirigidas e Livres, tanto na sala de aula como no recreio?
3. Quais os brinquedos que as crianças mais utilizam?
4. Quem escolhe os brinquedos e as brincadeiras?
5. Há muita diversidade de brinquedos e brincadeiras ou as crianças sempre escolhem os mesmo?
6. Os professores interferem nas brincadeiras? Em que momento? por que razão?
7. De acordo com o Projeto Político Pedagógico da escola, as atividades lúdicas fazem parte do dia a dia da sala de aula e na prática essa realidade acontece realmente?



Universidade de Brasília - UnB
 Faculdade de Educação - FE
 Departamento Teoria e Fundamentos
 Área: Multiculturalismo

Título da Pesquisa: A importância e o significado do brincar

Autora: Rita de Cássia Cirilo Torres Tourino

Orientadora: Sônia Marise Salles Carvalho

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, RG,,
 CPF:....., autorizo a pesquisadora Rita de Cássia Cirilo Torres
 Tourino, estudante da Universidade de Brasília do Curso de Pedagogia da
 Faculdade de Educação, cujo projeto de pesquisa é denominado “A importância e o
 significado do brincar”, sob orientação da Profª Drª. Sônia Marise Salles Carvalho, a
 utilizar-se das informações obtidas no Questionário, do qual participo, por meio de
 respostas gravadas, obedecendo aos critérios da ética de pesquisa, **o qual está
 assegurado o total anonimato.**

Declaro-me ciente e concordo com o acima exposto.

.....
 Assinatura do Participante

...../...../.....
 Data