INTRODUÇÃO

Durante toda a nossa vida, vamos construindo e desconstruindo conceitos, pois vamos vivenciando e experimentando novas situações. A partir dessa ideia pretendemos abordar o tema Brincar e Ludicidade como meio que poderá permitir aos nossos alunos uma maneira para aprender a elaborar e resolver situações conflitantes que vivenciam no seu dia a dia. E para isso, usará capacidades como a observação, a imitação e a imaginação. Essas representações que de início podem ser "simples", de acordo com a idade da criança, darão lugar a um faz-de-conta mais elaborado, que além de ajudá-la a compreender situações conflitantes ajuda a entender e assimilar os papéis sociais que fazem parte de nossa cultura (o que é ser pai, mãe, filho, professor, médico, etc.). Através desta imitação representativa, a criança vai também aprendendo a lidar com regras e normas sociais, que desenvolvem sua capacidade de interação, e assim, aprendendo a lidar com os limites.

Visando apresentar o assunto de forma sintética, inicialmente, comentaremos através de duas cartas aos leitores onde relataremos como o brincar tem papel importante e fundamental em nossas práticas.

Em seguida, com o Capítulo I abordaremos os conceitos e significados de brincar, e como o lúdico abrange o brincar, e assim o papel do jogo em auxiliar no processo e desenvolvimento da aprendizagem.

No Capítulo II, temos uma abordagem sobre o processo histórico da infância e do brincar.

No Capítulo III, discutiremos o papel cultural do Brincar, onde abordaremos os diferentes tipos de jogos.

No Capítulo IV, trataremos sobre a importância do brincar e sua influência no processo de aprendizagem.

No Capítulo V, descreveremos nossas práticas e a presença do brincar em nosso fazer pedagógico.

No Capítulo VI, temos as narrativas de nossas trajetórias que se iniciam na infância e se encontram com o "ser" professor.

Por último, temos duas considerações finais, por se tratar de uma pesquisa realizada por duas pesquisadoras, com dois olhares, observações e significações individuais.

Carta ao leitor

Prezada professora, prezado professor,

O ano de 2008 foi marcante para mim, participei de um Curso de Extensão com professoras do Cap UERJ "Formação de Professores Alfabetizadores" e ingressei no Curso de Pós-Graduação Latu Sensu "Desafios do trabalho cotidiano: a educação de crianças de 0 a 10 anos de idade" na UFRRJ.

Estes dois cursos desmistificaram muitos de meus paradigmas e mudaram completamente minha visão sobre a infância e sobre os modos de ensinar e aprender. Quando pensei sobre os temas que abordaria no projeto de monografia, decidi que o "brincar" não poderia ficar de fora.

Embora todos os documentos oficiais sobre Educação Infantil e Ensino Fundamental abordem a brincadeira como peça fundamental no desenvolvimento da criança, ainda temos escolas que não contemplam a ludicidade como lugar de aprendizagem.

A pesquisa aborda esse assunto através de muitas reflexões. Com isso, quero incluir você, professora/professor, neste debate. Sobretudo pela necessidade de estarmos atentas à forma como cada escola encara a importância da ludicidade em seu Projeto Político Pedagógico.

As reflexões contemplam os questionamentos sobre "O que é infância?"; "O que é o brincar?"; "Uma abordagem política sobre o brincar"; "O brincar na escola e na sala de aula" e, também, "Uma visão cultural sobre o brincar e o lúdico".

Brincar é a nossa primeira forma de cultura. Mesmo sem estar brincando com o que denominamos "brinquedo", a criança brinca com a cultura. O brincar é uma linguagem. O meio ambiente facilitador e propício é aquele que permite à criança ser criança, usando seu corpo, seus movimentos, seus sentidos e sua intuição para usufruir a liberdade de escolha para brincar. Brincar é viver criativamente no mundo. Ter prazer em brincar é ter prazer em viver. Brincar com espontaneidade, sem regras rígidas e sem precisar seguir estritamente os folhetos de instruções dos brinquedos, é explorar o mundo por intermédio dos objetos.

Espero que esta pesquisa e as reflexões sejam relevantes para o desempenho de suas funções enquanto professora/professor.

Um abraço carinhoso,

Bianca Oliveira

Carta ao leitor

Prezados (as) colegas,

Quando me lembro do início da minha carreira como professora penso o quanto amadureci como profissional, mas uma coisa sempre teve em minha prática, querer fazer de uma forma diferente, sempre dei valor à brincadeira, mesmo que sem saber a sua importância, segundo vários teóricos.

Quando dei início na graduação, comecei a trabalhar em uma escola com a filosofia construtivista, onde as leituras aumentaram, e a partir dessas leituras, procurei levá-la para a minha prática, aprimorando cada vez mais, e dessa forma valorizando tudo que os meus alunos construíam e produziam. Em todas as leituras em que realizei o Referencial Curricular da Educação Infantil, foi que chamou, mas a minha atenção, pois o Brincar é palavra certa e de grande importância em sua discussão.

Nestes últimos anos tenho tentado aprimorar e fundamentar a minha prática nesta visão, dando ênfase a uma prática para a ludicidade, e sua importância no aprendizado dos alunos. E com isso ao ingressar no curso de pós-graduação, onde nas aulas e discussões diárias pude perceber como este é um assunto que causa polêmica e discordâncias, tendo importância para alguns ou como instrumento de "passar o tempo" para outros.

A partir de várias aulas no curso de pós-graduação, quis observar e avaliar a minha própria prática, já que sou uma defensora do brincar, como um facilitador no processo de aprendizagem dos alunos.

Espero que com os resultados desta pesquisa consiga induzir várias colegas à incluir em suas práticas este facilitador, que além de levar nossos alunos a serem crianças, também poderemos oferecer a eles um aprendizado prazeroso.

Um forte abraço!

Luzia Helena

CAPÍTULO I

1.1 - O Problema: Objetivo, Relevância e Justificativa

O trabalho apresentado faz parte de um Projeto de Pesquisa, que foi desenvolvido durante o ano de 2008 e o 2º bimestre de 2009, tendo como pretensão observar e aprofundar os estudos na questão da ludicidade e sua importância no processo de ensino-aprendizagem na alfabetização, ressaltando a função social e educacional do lúdico e sua contribuição para a aprendizagem, considerando ainda que este possa proporcionar um alívio, ao permitir que a criança expresse lembranças, desejos e frustrações.

Sabemos que o brincar nos acompanha desde cedo, do momento em que nascemos até a velhice. Todos possuem dentro de si a ludicidade, a criatividade e a imaginação, desta maneira, podemos enfocar o brincar de diversas maneiras e analisá-lo em diferentes áreas e contextos. Pois o brincar norteia as práticas culturais essenciais da infância. As atividades realizadas nos primeiros anos de vida das crianças são fundamentais para o pleno desenvolvimento humano.

Em diferentes fases da vida o ser humano, está construindo novos conhecimentos, tentando se organizar. Para cada etapa há relações com os diferentes tipos de construções realizadas, a partir dessas, surgem novas experiências e novos modos de atuação que se adequam melhor à vida cidadã.

O processo de ensino aprendizagem está diretamente ligado ao desenvolvimento físico, cognitivo, social e afetivo das crianças. Portanto, é necessário pensar e planejar a educação baseando-se no respeito às fases do desenvolvimento infantil. O início da ludicidade na prática pedagógica transforma os conteúdos obrigatórios em atividades extremamente interessantes. As brincadeiras permitem que a criança desenvolva capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação e, favorece a socialização por meio da interação, como também, a utilização e experimentação de regras e diferentes papéis sociais.

Construir um saber, e apropriar-se de um conhecimento, faz parte do processo que a criança irá construir com várias possibilidades de transformar-se, de acordo com as experiências vivenciadas através das brincadeiras.

Precisamos repensar a brincadeira que, muitas vezes, é vista como se existisse apenas fora da escola. Brincar é uma linguagem, é nossa primeira forma de cultura. A cultura que pertence a todos e nos faz participar de ideias e objetivos comuns. A criança brinca na cultura. Mas, parece que tudo, na maioria das escolas hoje, está sendo excessivamente pedagogizado, perdendo-se o conceito de encanto que está inerente a cada atividade da criança.

O Brincar, para nós deve ser um dos eixos da organização do trabalho pedagógico na escola. É importante desenvolver diferentes formas de jogos e brincadeiras, pois elas contribuem para muitas aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construídos pelas crianças. As atividades lúdicas favorecem a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca.

Para que as crianças possam ter independência de escolher os seus companheiros e os papéis que querem assumir durante um determinado tema, é preciso que brinquem e vivenciem diferentes brincadeiras. Pois é por meio das brincadeiras que os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento de seus alunos em conjunto e de cada um em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

Um processo de aprendizagem sem a ludicidade torna-se muito maçante. É importante que a construção desse conhecimento se faça a partir do jogo, da imaginação, do conhecimento do corpo. Brincar é algo vital, primordial e essencial, para a vida de uma criança, pois, esta é a maneira que o sujeito humano, utiliza para se estruturar como sujeito da emoção, da razão e da relação.

A partir destes pressupostos, o campo empírico desta pesquisa ocorreu em 1 (uma) turma do 1º ano de escolaridade de 1 (uma) Escola Municipal da Cidade Mesquita/RJ e 1 (uma) turma de Educação Infantil de 1 (uma) Escola Municipal da Cidade do Rio de Janeiro/RJ, no período de setembro de 2008 a março de 2009.

As escolas pesquisadas atendem às classes populares dos bairros Banco de Areia e Anchieta, localizados em Mesquita e Rio de Janeiro, respectivamente, onde fazemos parte do corpo docente. Pudemos observar na Escola Municipal Vereador Américo dos Santos (Mesquita/RJ) e na Escola Municipal Hildegardo de Noronha (Rio de Janeiro/RJ), se as práticas pedagógicas presentes na sala de aula valorizam a ludicidade como recurso importante para o processo de alfabetização.

Este trabalho tem como objetivo principal compreender de que forma a ludicidade pode despertar interesse, contribuindo para a construção do conhecimento do aluno no processo de alfabetização e, por conseguinte, demonstrar a partir das bibliografias existentes a importância dos jogos, brinquedos e atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, bem como relacioná-los ao desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança.

A pesquisa em foco aborda os motivos que levam as crianças a dedicarem grande parte de seu tempo ao jogo e a brincadeira. Por esse motivo, pesquisamos sobre como é importante a criança aprender brincando.

O paradigma da abordagem lúdica na educação, como um meio de tornar este processo prazeroso, ainda não é totalmente concebível para a sociedade. Esta questão transcorre pela cultura que está enraizada em nossas mentes, pois se atribui à educação e ao lúdico, espaços diferentes e muito bem definidos.

Para que ocorram mudanças significativas, defendemos uma prática pedagógica, a partir de atividades em que o Brincar e o Lúdico sejam elementos principais no processo ensino-aprendizagem, pois nos remetem à transformação do espaço escolar em um ambiente integrador, dinâmico, onde não dê importância apenas ao desenvolvimento cognitivo do aluno, mas uma formação plena.

1.2 - Referencial Teórico

O referencial teórico desta pesquisa tem como eixo central a importância do lúdico e suas contribuições para a aprendizagem no processo de alfabetização, ressaltando a necessidade de incluir o lúdico nas práticas educacionais, onde possa

reconhecer e valorizar as diferenças existentes entre as crianças, estimulando a todas, sem distinções, no que se refere ao seu desenvolvimento pleno, a construção de sua identidade pessoal, de sua sociabilidade e de seu próprio conhecimento, de forma prazerosa e criativa.

Hoje, as influências teóricas e contextuais avançaram nas formas de pensar e fazer a educação das crianças. As contribuições de Piaget, Emília Ferreiro, Vygotsky, Wallon, entre outros, assim como experiências concretas na realidade brasileira, permitem uma perspectiva em que se valorize os anos iniciais na escola como as bases de formação para cidadania, percebendo-se a criança como um ser humano pleno. Os primeiros anos de vida são de extrema importância para a formação do ser humano, tendo em vista a concepção da criança como um indivíduo em sua totalidade.

A teoria de Piaget para a prática da educação merece destaque porque alguns princípios básicos que orientam e enfocam a importância da ação, do simbolismo, da atividade de grupo, a integração das áreas do conhecimento, tem como eixo central as atividades.

A ação pedagógica possibilitará a interação com outras crianças, além dos adultos, pois, ao interagir com os seus pares a criança tem o seu ponto de vista confrontado com os de outras, sendo que, principalmente em situações discordantes, se sentirá motivada a rever sua idéia e a argumentar. Este conflito dará oportunidade para que a criança reflita, discuta e se posicione, exercitando a sua autonomia, seu senso crítico e a formação de valores como solidariedade e cooperação tão necessária à vida atual.

Segundo Vygotsky (1999), a criança vivencia a experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é, na realidade, fator de grande importância no seu desenvolvimento. Brincando a criança elabora hipóteses para a resolução dos problemas e toma atitudes além do comportamento habitual de sua idade. Da mesma forma, a curiosidade é uma característica da criança que deve ser estimulada.

Para Vygotsky (1999), existe uma relação muito estreita entre desenvolvimento e aprendizado, pois é através do aprendizado que despertasse os processos internos de desenvolvimento. E nesse processo de desenvolvimento e aprendizado, o brinquedo, é

de fundamental importância, pois, ... a criança envolve-se num mundo ilusório e imaginário...

De acordo com Vygotsky (1999) utilizar-se do brinquedo para estimular o desenvolvimento da criança, é um instrumento que a escola poderia ou deveria usar em suas atividades no processo de aprendizado da criança. Com o uso do brinquedo a criança adquire seus maiores avanços no processo de desenvolvimento, não apenas em sua infância, mas para toda sua vida. Descrevemos o desenvolvimento da criança como o de suas funções intelectuais; todas se apresentam para nós como uma teoria caracterizando-se pelo seu nível superior ou inferior de desenvolvimento intelectual.

Segundo Kishimoto (1996), o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo propicia a representação da realidade, como por exemplo, a boneca que pode ser usada na brincadeira de "mamãe" e "filhinha", o que não acontece com os jogos, pois as habilidades para com o jogo dependem da estrutura do objeto, que este pode ser manipulado segundo suas regras. É através do brinquedo que a criança aprende a reproduzir o seu cotidiano, a natureza e as relações sociais, por isso pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é que através dele, a criança possa substituir objetos reais e manipulá-los de acordo com sua imaginação, ou seja, possa criar algo. O brinquedo, ao proporcionar a mudança de uma realidade, reproduz não apenas objetos, mas a realidade social, que hoje pode ser vista através dos brinquedos modernos com robôs, máquinas, monstros, carros, naves espaciais etc. Como se vê, é uma reprodução do mundo técnico e científico, bem como representam o modo de vida atual. A imagem que o brinquedo representa não é a mesma da realidade, mas sim parecida à realidade, uma vez que são atribuídas características aos brinquedos como tamanho, forma, gênero, idade, público alvo.

Enquanto objeto, a brincadeira é sempre suporte, pois é um estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E, a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podemos dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança e não se confundem com o jogo. Os brinquedos educativos são utilizados como recursos para ensinar, desenvolver e executar de forma prazerosa, como por exemplo, o quebracabeça (ensina forma ou cores), brinquedos de tabuleiros (exigem compreensão de

números e operações matemáticas), brinquedos de encaixe (dão noção de seqüência, tamanho e forma), móbiles (percepção visual, sonora ou motora), etc. Esses tipos de brinquedos são bastante usados em situações pedagógicas com finalidade de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil na medida em que proporcionam o desenvolvimento da cognição, afetividade, corpo e interações sociais. O brinquedo assume a função lúdica enquanto propicia diversão e prazer, e quanto a sua função educativa, o brinquedo produz a apreensão do mundo, completando o sujeito em seu saber e conhecimento.

Construindo, transformando e destruindo a criança expressa seu imaginário, seus problema e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação, bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. (Kishimoto, 2000:32).

Poder brincar já é um processo terapêutico, brinca-se com o que não se pode entender, brinca-se para poder entender melhor e brinca-se para dar outro valor a vida. Na brincadeira exercita-se cognitivamente, socialmente e efetivamente. É possível através do modo como uma criança brinca estabelecer o seu modo de aprender, pode-se notar a forma como vê o mundo, percebe-se como ela utiliza a inteligência, se pode jogar ou o que quer ocultar, pode-se observar sua relação com a aprendizagem, sua capacidade de argumentar, organizar, construir e significar.

Para Vygotsky (1991) o papel do lúdico na construção do pensamento e da linguagem é uma das produções teóricas mais importantes para compreender como é que a criança/adulto elabora um modelo da "realidade", do "social". Vygotsky aponta para a contribuição da imaginação na construção do conhecimento humano, afirmando a função lúdica como alicerce fundamental para os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança e da construção do pensamento verbal – lógico em todos os humanos.

É sem dúvida em Piaget que se encontram as bases de estudo para o entendimento da forma de compreensão e raciocínio da criança. Em **A formação do símbolo na criança** (1978) ele descreve minuciosamente seus experimentos relativos ao ciclo: assimilação, acomodação e equilíbrio, onde o jogo tem papel importante. Nesta obra o jogo aparece inicialmente, no primeiro estágio de vida como imitação, para depois se constituir em manipulações de símbolos. Para a finalidade deste estudo, Piaget demonstra através de inúmeros exemplos como os diversos estágios de desenvolvimento das crianças convivem, aceitam e modificam as regras de um jogo, o que dá uma perfeita visão analógica de como vêem e como se portam no convívio social.

Vygotsky (1999) traz grande identidade com os pensamentos de Piaget, ambos acreditam no papel ativo da criança na construção do conhecimento, onde o sujeito é interativo porque constitui conhecimento e se constitui a partir das relações intra e interpessoais. Portanto, o conhecimento é proveniente das relações interpessoais mediadas por um sistema de signos, construídos historicamente.

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se ceda a elas, posto que são as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante. Brincando em seu espaço, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver.

A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos. Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança. No entanto, é preciso fundamentar o interesse da brincadeira em outra coisa além de palavras favoráveis ou mitos, é preciso tentar saber

quais as possibilidades da brincadeira, é necessário, portanto, partir de uma análise dos aspectos específicos da brincadeira, tal como é vivenciada pela criança (mas também pelo adulto quando brinca porque quer e não para impor uma brincadeira à criança). Segundo Kishimoto (1993):

O poder do jogo, de criar situações imaginárias permite à criança ir além do real, o que colabora para o seu desenvolvimento. No jogo a criança não é mais do que é na realidade, permitindo-lhe aproveitamento de todo o seu potencial. Nele a criança toma iniciativa, planeja, executa, avalia. Enfim, ela aprende a tomar decisões, a introjetar o seu contexto social na temática do faz de conta. Ela aprende e se desenvolve. O poder simbólico do jogo do faz-de-conta abre um espaço para a apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário. (Kishimoto, 1993: 26).

Na visão de Wallon (1980), a atividade lúdica é uma maneira de explorar e de transgredir o real. Neste sentido aproxima-se do pensamento de Vygotsky (1999) no que "afeta" a análise dos processos sociais, quando a criança interage com adulto desenvolvendo o lado emocional que proporcionará o ato de investigação do ambiente.

Ressaltamos, que no decorrer desse texto os termos brincadeira, jogo e lúdico podem ser vistos com um mesmo sentido, isto é, como atividades livres ou dirigidas, que possuam um caráter de não importância, capazes de envolver seus participantes e gerar prazer.

Os jogos e os brinquedos fazem parte da vida e do mundo da criança, independente da época, cultura e ou classe social que pertença, pois todas elas "vivem" em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, em que a realidade e o faz-de-conta se confundem.

O jogo faz parte da formação do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de saborear, de criar e de transformar o mundo. Portanto, com através das

brincadeiras a criança entra em contato com o mundo, dando asas a sua imaginação, isto é, pode ser o que bem quiser: um rei, um bebê, um juiz, enfim ser feliz...

A construção de um conhecimento se dá, quando este se faz através do conhecimento do outro, um novo conhecimento. Ao brincar a criança pode construir simbolicamente e metaforicamente o mundo que a cerca. De acordo com Winnicott (1971) é importante destacar que enquanto a criança brinca, ela está lidando com a sua sexualidade, com seus impulsos, e organizando suas relações emocionais.

1.3 - Metodologia

A metodologia empregada foi um "Estudo de Caso com Cunho Etnográfico", em uma Escola Municipal de Mesquita e outra Escola Municipal da Prefeitura do Rio de Janeiro. Onde o paradigma adotado neste estudo, foi essencialmente Crítico, e assim nosso olhar esteve atento às ações pedagógicas que contribuem (ou não) para a valorização do lúdico no cotidiano escolar. O Campo Empírico desta pesquisa foi em 1(uma) turma do 1º ano de escolaridade, na Rede Municipal de Mesquita/RJ, e, em uma turma de Educação Infantil com crianças de 4 a 5 anos na Rede Municipal da Cidade do Rio de Janeiro, que atendem a um público de classes populares, em que as pesquisadoras são professoras titulares das turmas observadas. A investigação foi realizada através de pesquisa de campo com observações na sala de aula, analisando as atividades realizadas e desenvolvimento dos alunos junto a elas, sob um olhar crítico sobre a sua prática realizada. Ao refletir sobre o olhar que o pesquisador deve ter no campo de pesquisa, podemos citar o "convite" que Azoilda Loretto da Trindade (1999.pp.7) nos faz:

...observar as pessoas à sua volta: seus rostos, seus olhos, suas peles, seus cabelos, suas expressões, seus jeitos... traga – os a sua memória lembrando-lhes os jeitos, os cheiros, os sorrisos, as implicâncias, as angústias, os medos, as vestes e adereços, as peles, as palavras, as belezas... Trindade (1999. pp.7)

CAPÍTULO II

2.1 - Referencial Teórico: Infância, Brincar, Cultura e Ludicidade

2.1.1 - O que é Infância?

Procurando entender à infância e as questões relativas à criança, primeiramente, buscamos conhecer diferentes conceitos. As concepções de Infância são as mais diversas e refletem a sociedade em que vivemos. Então, buscamos algumas dessas definições:

"Meninice; Primeiro período da existência humana (do nascimento até a puberdade); primeiro período de um povo, sociedade, instituição, etc." (Francisco FERNANDES, Celso Pedro LUFT, F. Marques GUIMARÃES)

"Período da vida que vai do nascimento à adolescência" (ROCHA, p.163)

"A infância caracteriza-se pelo espaço de criar e imaginar" (NELI, Silvia)" ¹

"A infância é entendida como um período da história de cada um, que se estende, na nossa sociedade, do nascimento até aproximadamente dez anos de idade." (KRAMER, 2001, p.13) ¹

22

¹ Fala da Prof^a Silvia Neli durante uma das aulas da disciplina Concepções de Infância e Educação, do curso de Pós-graduação Desafios do Trabalho Cotidiano: a educação das crianças de 0 a 10 anos, ofericida pela UFRRJ no ano de 2008.

Segundo o ECA, a criança é a pessoa até 12 anos de idade incompletos. Mas na verdade a criança não é só um período cronológico:

A realidade atual tem mostrado que não há mais a preocupação com uma criança padrão, mas com a infância dentro de um contexto cultural, social, político e econômico do qual a criança é parte integrante, merecendo, portanto, atenção e cuidado. (Carneiro, 2007, p.25).

Para chegar a esta concepção de infância devemos perceber que ela nem sempre se deu da mesma forma, dependendo sempre da condição e da natureza histórica e social das crianças. Segundo Kramer (2001), o conceito de criança nem sempre existiu e nem sempre da maneira como conhecemos hoje, ele apareceu com o advento do capitalismo, conforme mudaram a inclusão e o papel social da criança nesta comunidade. Se durante o feudalismo a criança ocupava um papel de produção direta, na sociedade burguesa ela passou a ser cuidada, ter acesso à educação formal a ser preparada para o "futuro". Conclui-se então que o conceito de infância é modificado pelo contexto histórico e suas implicações na organização da sociedade.

Ao longo da história a criança era considerada diferente do adulto apenas em relação à diferença de idade, não havendo uma preocupação com seu papel dentro da sociedade. Havia um desconhecimento em relação à infância, onde a criança era vista como alguém sem importância.

Há uma necessidade de desconstruir padrões para chegarmos ao conceito que melhor nos atende. Há infâncias e não infância.

A afirmação de que a infância é uma construção social constitui um lugar comum na análise sociológica, psicológica e antropológica da infância. Nela condensase a idéia de que tem sempre havido uma fase da vida entre os seres humanos, e nela observa-se a sua diferenciação frente ao mundo adulto. Isso pode ser constatado nos papéis sociais que são atribuídos a este grupo geracional, eles mudam conforme as

variações sociais – classe social, grupo étnico, religioso, gênero, idade etc. – porque são historicamente produzidos no interior de uma mesma sociedade (SARMENTO, 2001).

2.1.2 - O que é Brincar?

Brincar é uma realidade que faz parte do dia-a-dia da vida das crianças, e para que elas brinquem é suficiente que não sejam impedidas de experimentar sua imaginação. A imaginação é um instrumento que permite às crianças relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem; é o meio que possuem para interagir com o mundo dos adultos, um mundo que já existia quando elas nasceram e que só aos poucos elas poderão compreender.

A brincadeira expressa à forma como a criança, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira. É também um espaço onde a criança pode expressar, de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vivem.

As crianças gostam de brincar porque gostam. Para as crianças que ainda não falam esse brincar é uma forma de poder expressar o que estão sentido, suas experiências e vivências interiores. Para criança, o Brincar é tão vital que faz parte de sua vida, tanto quanto comer e dormir.

As crianças sempre brincaram, desde as épocas mais antigas, crianças procuram decifrar o mundo através de adivinhas, "faz-de-conta", jogos com bolas, arcos, rodas, cordas e bonecos. Brincar parece ter sido sempre, de fato, atividade principal da criança.

A idade para as brincadeiras dá-se na infância, e por meio delas, as crianças satisfazem grande parte de seus desejos e interesses particulares, segundo Garcia e Marques, 1990, p11:

O aprendizado da brincadeira, pela criança, propicia a libertação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho.

De acordo com as autoras, a palavra "brincar" não se relaciona apenas às atividades das crianças, pois em todas as idades as pessoas brincam. Quando as crianças brincam, podemos observar a satisfação que elas expressam, ao experimentar e participar de uma brincadeira, sinais de alegria, risos, certa excitação são componentes desse prazer, embora a contribuição do brincar vá além de impulsos parciais.

O "brincar" inclui sempre a experiência de quem brinca. Desta forma as crianças reproduzem as ações que percebem em seu meio. À medida que crescem, vão incorporando a representação que fazem da vida real, os conhecimentos adquiridos, bem como os desejos e sentimentos. Adquirem, assim, mudanças cada vez mais complexas do comportamento humano.

O termo "brincar" serve para indicar o conjunto de atividades que se assemelham entre si por seu caráter lúdico, geralmente os termos mais usados para se referir a esta forma de atividades são o jogo ou brincadeira.

As definições para jogo e brincadeira variam de uma área do conhecimento a outra e mesmo entre teóricos de uma mesma área.

De acordo com MOYLES (2001), a diferença entre brincar e jogar: jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo pré-definido. O Brincar é um jogar com idéias, com sentimentos, pessoas, situações e objetos onde os regulamentos e os objetivos não são necessariamente pré-determinados. No jogo se ganha ou perde. Na brincadeira, diverte-se, passa-se o tempo, faz-se de conta. O jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas. O que surpreende no jogar é seu resultado ou certas reações dos jogadores. O que surpreende, nas brincadeiras, é sua própria composição ou realização. O jogo é uma brincadeira que evoluiu. A brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo é, uma de suas possibilidades.

O brinquedo é um suporte da brincadeira. Se não funciona como suporte da brincadeira, ele passa a ser apenas um objeto; Por outro lado, um simples objeto, quando usado com uma função lúdica, pode se transformar num brinquedo. Por ex.: objetos domésticos passam a ter o sentido de brinquedo quando a função lúdica incide sobre eles. É a função lúdica que atribui o estatuto de brinquedo ao objeto fabricado.

Porém, um ambiente lúdico não requer necessariamente a presença de brinquedos. O Brincar é: envolvente, interessante e informativo.

Envolvente, porque coloca a criança em uma situação de interação em suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas:

Interessante, porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dandolhes forma de atividade ou ocupação;

Informativo, porque nesse contexto ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

Dessa forma devemos pensar, porque é preciso que a criança brinque? Ela precisa brincar, porque assim ela poderá aprender sobre si mesma e sobre o mundo que a cerca pela contraposição com coisas e pessoas que fazem parte de seu meio, e, que são, portanto, culturalmente definidas também; O "brincar" é um componente ativo para o seu próprio desenvolvimento, construindo e adaptando-se ao ambiente ao modificar seus esquemas básicos. Brincando a criança poderá desenvolve a capacidade de interação e aprende a lidar com o limite, aprender regras e normas sociais de comportamento e os hábitos determinados pela cultura; Os seus sonhos e desejos, na brincadeira podem ser realizados facilmente, quantas vezes o desejar, criando e recriando as situações que ajude a satisfazer alguma necessidade presente em seu interior. É uma gostosa forma de crescer;

2.2 - Uma abordagem política sobre O BRINCAR

Preservar a infância da destruição a que a condena o desamparo dos cuidados de que ela carece e garantir à sociedade a permanência e a sucessão das vidas que hão de ser o sustentáculo de sua estabilidade e os elementos do seu progresso e engrandecimento. (Kramer, 2001, p52).²

Se até os primeiros anos da República fora praticamente nulos o movimento em função da puericultura e da escolarização, no princípio do Século XX a situação começa a se alterar.

Em 1899, o Instituto de Proteção e Assistência à Infância do Brasil é criado com objetivo de: atender menores de oito anos; elaborar leis que regulassem a vida e a saúde dos recém-nascidos; regulamentar o serviço das amas de leites; velar pelos menores trabalhadores e criminosos; atender às crianças pobres, doentes, defeituosas, maltratadas e moralmente abandonadas; criar maternidades, creches e jardins de infância.

Quando se analisa o histórico e as várias tendências do atendimento à criança brasileira, fica expressa a forma estratificada com que a criança é encarada. De uma ênfase acentuada na proteção, progressivamente as preocupações se voltaram para assistência social e daí para a educação. Entretanto, essas tendências não foram englobando as anteriores; não houve uma ampliação da perspectiva com que se encarava o problema, mas, ao contrário, uma ramificação gradativa do atendimento à infância.

Atualmente a LDB inclui a Educação Infantil, sendo esta a 1ª etapa da Educação Básica, tendo como finalidade, o desenvolvimento integral da criança até 6 anos de idade em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social completando a ação da família e da sociedade.

Esta foi uma grande conquista, tendo em vista que o atendimento visa assegurar um direito da criança. Em 6 de fevereiro de 2006 o Ensino Fundamental de 9 anos foi aprovado pelo Congresso Nacional e sancionado pelo Presidente: e até 2010 toda criança a partir de 6 anos terá obrigatoriamente vaga no 1º ano de Ensino Fundamental.

_

 $^{^2}$ Discurso proferido por Quintino Bocaiúva, solicitando ao Presidente Campos Sales que o Instituto fosse instalado (73, p.150).

Com isso amplia-se a assistência e busca a melhora do desempenho dos educando coma antecipação do ingresso na escola.

No Referencial Curricular da Educação Infantil (RCNEI), podemos encontrar "espaços" para o "brincar". A brincadeira é uma linguagem vivenciada pela criança.

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribuiu, 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.

Ao brincar, os gestos, os sinais, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. No "brincar" as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

Mas no que se refere a brincar, parece que ele fica restrito à Educação Infantil. Nem mesmo a definição mais simplória de criança, que é um estágio cronológico de 0 a 12 anos, não tem excluído os primeiros anos do Ensino Fundamental. Então por que nada é abordado documentalmente para a brincadeira nos anos iniciais?

Fica então claro perceber a dificuldade dos educadores em desenvolver o "brincar", já que nem as leis que regem a educação fomentam a prática do brincar.

CAPÍTULO III

UMA VISÃO CULTURAL SOBRE O BRINCAR E O LÚDICO

Ainda que o brincar possa ter feito parte do universo infantil, nem sempre lhe foi dada a devida importância. Faz-se necessário olhar o brincar através do tempo, pois a presença de atividades lúdicas desde os tempos primitivos tem se evidenciado através de registros de brinquedos infantis em várias culturas, desde a pré-história, caracterizandose como atividade fundamental, por ser próprio da alma humana; o que deixa claro que brincar é essencial à natureza de qualquer indivíduo, seja qual for a sua origem, sua época e faz parte de todo seu percurso através dos séculos.

Na Idade Média, ocorreu uma revolução cultural que teve a religião como fator principal. A ascensão do cristianismo relacionava o jogo ao prazer profano, a partir daí, a pedagogia passa a ser repressiva e baseada na disciplina e passa a levar em consideração apenas as necessidades do mundo dos adultos. A escola torna-se sem sentido para as crianças, que têm como única saída fugir da mesma em busca das brincadeiras. A partir do século XVI, com o mercantilismo e o surgimento do pensamento pedagógico, o lúdico passa a tomar importância e a ser utilizado pelos jesuítas no ensino.

Entre os séculos XVII e XVIII, surgem novos movimentos culturais modificando o modelo pedagógico que era voltado para o adulto, passando a dar importância a outros sujeitos, tais como a mulher, a criança, o deficiente. Considerandose que a criança é diferente do adulto, com um processo de evolução e com valores próprios - a fantasia, igualdade, comunicação, descobre-se a INFÂNCIA, e surge um novo conceito de criança, que passa a ser o sujeito da educação, o que muda as instituições educativas e as ciências humanas para dar conta desse sujeito. O ensino através dos jogos surge defendido por Rousseau, que traz ideias de respeito ao ritmo de crescimento das crianças e valorização das características infantis; Froebel contribui com a noção do jogo que revela as tendências infantis e a importância do jogo livre no desenvolvimento da criança.

Vygotsky e Piaget apresentam propostas científicas que valorizam a participação ativa da criança na aprendizagem. Vygotsky relaciona funções pedagógicas às

atividades lúdicas, principalmente os jogos, as brincadeiras e o faz-de-conta. Já Piaget, acredita que o jogo tem um olhar mais amplo, definindo-se na condição para o desenvolvimento infantil, pois as crianças, quando jogam, assimilam experiências e podem transformar a realidade.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste *brincar* cabem os brinquedos, os jogos e brincadeiras. A função pedagógica do jogo permite a aprendizagem do indivíduo, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

O paradigma da abordagem lúdica na educação, como meio de tornar este processo prazeroso, ainda não é totalmente aceito na sociedade. Esta questão perpassa pela cultura que está enraizada em nossas mentes, pois se atribui à educação e ao lúdico, espaços diferentes e muito bem definidos.

Contudo, o lúdico enquanto "atividade criativa", apesar de propiciar prazer ao indivíduo, foi banido da dimensão educacional, dando espaço a uma prática pedagógica centrada nos aspectos cognitivos do processo de ensino-aprendizagem.

Muitos professores ficam receosos no que diz respeito ao lúdico na sala de aula. Alguns o encaram como um recurso pedagógico a mais, cuja finalidade é ser usado no desenvolvimento das aulas, perdendo assim a sua espontaneidade; outros o conceituam como um modo de ensinar e aprender mais compatível com a própria essência da vida, que é movimento, atividade, desenvolvimento e transformação.

Trabalhar em torno de uma prática pedagógica onde o brincar tem espaço, traz mudanças significativas para o processo aprendizagem do aluno, pois transforma o espaço escolar em um lugar integrador e dinâmico, pois torna importante o desenvolvimento pleno do indivíduo.

A postura do professor é de grande relevância, pois o mesmo pode conduzir suas atividades dando prioridade ou não ao lúdico. Daí, faz-se necessário que a escola trabalhe com a diversidade cultural de seus alunos, valorizando a pluralidade e o movimento, evitando a passividade e a homogeneidade. A escola precisa resgatar a vida, o dinamismo e o prazer, que há muito foram esquecidos, por conta de uma primordial preocupação em transmitir conteúdos.

É possível perceber que o campo da ludicidade ainda é pouco explorado pelas escolas e quando isso ocorre, ainda é feito de uma forma equivocada, havendo pouca receptividade de alguns pais, pois estes, ainda não se apropriaram do seu real significado e importância, no processo de ensino-aprendizagem de seus filhos.

O brincar é tão relevante para a criança, quanto o trabalho é necessário para o adulto, por isso, com intenção educativa, ou não, traz os dados do cotidiano para um fazer ativo, refazendo-os ao relacioná-los com o imaginário.

Ao brincar e experimentar o mundo dentro do seu contexto sócio cultural a criança constrói o seu fazer, repercutindo no futuro, o que seria a própria essência da vida.

É comum ouvirmos queixas de pais e professores dizendo que as crianças atualmente não sabem mais brincar e que na hora do recreio, principalmente, só correm e brigam. Indago: quem pára e brinca hoje com as crianças? Quem as ensina a brincar?

Os brinquedos, brincadeiras e jogos favorecem a diversão e o resgate da cultura do país e do folclore do povo. Sendo assim, pode-se levar o aluno ao conhecimento da história de seu povo, ao conhecimento de sua cultura, seus valores, seus costumes. "As lendas de cucas, bichos papões, bruxas e sacis, duendes e feiticeiros acompanham a infância das crianças e ainda perpassam em seus jogos. Por sermos um País de muitos imigrantes, muitos dos grupos que para cá vieram trouxeram consigo e com suas crianças vários jogos e brincadeiras de seus países de origem. Por exemplo: os jogos saquinho de ossos, amarelinha, bolinha de gude, bola e pião foram trazidos pelos portugueses. Os índios que aqui viviam nos deixaram um legado rico de brincadeiras infantis. O legado dos índios em forma de brincadeiras infantis, pode ser traduzido pela tradicional brincadeira da cama de gato e a peteca, que até hoje deixam nossas crianças entusiasmadas pela forma de se brincar.

A herança dos negros pode ser traduzida pelas brincadeiras cantadas, em que várias canções, cantadas até hoje por nossas crianças, tiveram sua origem durante a época da escravidão no Brasil.

Cabe a nós professores utilizarmos desse riquíssimo acervo cultural de jogos e brincadeiras, de forma educativa, sem que este perca a sua essência lúdica, no processo de aprendizagem.

3.1 – Jogos tradicionais e jogos educativos

Ao analisarmos o jogo na história torna-se necessário, na visão de Kishimoto (1993), que se compreenda o cotidiano infantil, de uma determinada época, pois é nesse cotidiano que se forma a imagem do brincar. Por isso, as questões do brincar estão diretamente ligadas ao contexto de uma determinada época e lugar.

Partindo deste pressuposto, o que é considerado lúdico também varia de acordo com a cultura de cada lugar. Um exemplo claro desta variação do significado da ludicidade é a utilização da boneca como um brinquedo em determinadas culturas e como símbolo religioso em outras.

Podemos dizer que o jogo é um espaço social, pois pressupõe uma aprendizagem, envolvendo relações interpessoais e regras. Para que haja um real envolvimento nestas ações lúdicas os jogadores devem entrar num acordo quanto às regras a serem seguidas, criadas ou recriadas, estas regras não devem ser entendidas aqui como leis ou mesmo regras sociais, portanto "*Uma regra de jogo só tem valor se for aceita pelos jogadores e só tem validade durante o jogo*" (BROUGÈRE, 1998, p.192)

3.1.1 - Jogos tradicionais

Os jogos tradicionais têm como marca a oralidade, são transmitidos de geração para geração, expressando valores da cultura na qual estão inseridos, por fazerem parte da cultura popular são considerados um elemento folclórico:

Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudanças e universalidade. (KISHIMOTO, 1993, pp15).

Estes jogos surgem fora das instituições formais de ensino: nos parques, nas ruas etc. Suas regras variam de acordo com a cultura, ou simplesmente de um grupo para o outro, são imitados ou reinterpretados, perpetuando sua tradição. Sendo este, um jogo muito presente no cotidiano dos nossos alunos, por que não utilizá-lo como um meio educacional, já que geralmente surgem em situações espontâneas, portanto dando a eles muito mais prazer em aprender?

Quando nos recordamos de alguns jogos ou brincadeiras tradicionais sentimos uma imensa alegria, pois, apesar de gostarmos muito das nossas bonecas e jogos adquiridos em loja; a queimada, a mamãe-na-rua, o esconde-esconde, o pega-pega, pique-bandeira, eram momentos raros, momentos de integração entre grandes e pequenos, meninas e meninos. Ninguém sabe ao certo a origem de muitos destes jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, o que se pode dizer é que no Brasil, a cultura popular infantil, e a cultura popular de modo geral, receberam grande influência da cultura portuguesa e de elementos folclóricos do povo negro e do índio.

3.1.2 - Jogos Educativos

No decorrer destes anos como educadora podemos perceber quanto o jogo está presente nas ações das crianças, elas sentem uma necessidade muito grande de jogar. Podemos confessar que ficamos bravas quando nossos alunos no meio da aula começam a "bater" figurinhas, muitas vezes confeccionadas com pedaços de folhas de papel arrancadas do caderno, ou vindas nos pacotes de biscoitos.

Por que então não utilizar esta necessidade a favor da aprendizagem deles? Para isso podemos lançar mão dos jogos educativos para trabalhar certos conteúdos e habilidades, devendo estes ser encarados como um dos recursos auxiliares da prática

pedagógica. Segundo Kishimoto (1993) o papel educativo do jogo é auxiliar positivamente na formação cognitiva, social e moral dos indivíduos.

Ainda de acordo com Kishimoto (1998) o jogo educativo possui duas funções que devem estar em constante equilíbrio, são elas: a função lúdica, que está ligada a diversão, ao prazer e até o desprazer e a função educativa, que objetiva a ampliação dos conhecimentos dos alunos:

O desequilíbrio entre estas funções provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino. (KISHIMOTO, 1998, pp19).

Muitos jogos são utilizados em salas de aula apenas como um recurso material, modificando um pouco a dinâmica da explanação dos conteúdos, mas sem estabelecer relação com os alunos e proporcionar momentos lúdicos reais.

Na escolha dos jogos envolvidos no processo, coordenadores pedagógicos e professores precisam ter clareza da real utilidade de cada um para auxiliar os alunos na aprendizagem. O que acontece é que a compra deste tipo de material muitas vezes é feita sem qualquer análise prévia, então, muitos jogos recebidos nas escolas não contemplam os conteúdos ou habilidades a serem trabalhados e estão às vezes aquém dos objetivos a serem trabalhados. Deve-se entender que os jogos educativos não se resumem apenas a materiais didáticos, fazendo parte também, os jogos cooperativos e outros, que tem por objetivo o desenvolvimento de conteúdos, habilidades e atitudes dos alunos.

Portanto cabe aos educadores a tarefa de mediar não só os conhecimentos e torná-los cheios de significados através do resgate de uma prática impregnada de esperança e alegria, favorecendo o envolvimento das brincadeiras. É imprescindível que os educadores percebem a necessidade do brincar como aspecto específico da educação até 6 anos, mas como algo que "ilumina" a vida das crianças durante toda a sua

trajetória infantil, contemplando deste modo aos anos iniciais. O espaço da sala de aula deve estar aberto para o brincar, respondendo às necessidades e as expectativas das crianças que não deixaram de ser crianças por terem saído da Educação Infantil.

Ao ingressarem nos anos iniciais as crianças encontram um ambiente completamente oposto ao que elas estavam habituadas, acostumadas com a disposição das carteiras, no ensino da leitura e da escrita e no estabelecimento dos horários para brincar e para aprender. Mas por que não dar um enfoque lúdico à aprendizagem dos conteúdos dando a oportunidade aos alunos de construírem seu conhecimento alegre e prazerosamente? LISBÔA E SCHEFLER (2004) apontam para a necessidade dos educadores perceberem as crianças enquanto seres singulares, que possuem valores, anseios e necessidades próprios dessa etapa da vida humana, ressaltando a importância de ser construído com a criança um caminho significativo e feliz durante o processo de sua aprendizagem.

CAPÍTULO IV

O BRINCAR E O JOGAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Jean Piaget

O professor precisa propor para seus alunos condições para um brincar livre e um brincar dirigido, auxiliando assim, significativamente em sua aprendizagem, exercer assim um papel de mediador, observador e avaliador neste processo.

O brincar livre, sem regras, deve ser em um primeiro momento essência, para que a criança possa explorar tudo que encontra a sua volta, e assim experimentar por ela mesma o seu pensar, falar e agir. É através do brincar que o professor tem como observar as manifestações da aprendizagem de seus alunos, onde também, perceberá os principais interesses de suas crianças, e dessa forma planejar e avaliar com mais eficiência sua prática pedagógica.

Apesar disso, estes momentos precisam ser planejados com outras atividades, para que dessa forma a aprendizagem possa ser cada vez mais ampliada. Quando o professor começa a orientar algumas atividades, como cita Moyles (2002), ele dar início a uma exploração por parte do aluno, onde ele poderá através desse brincar livre, ter um grande avanço em seu estágio de compreensão e entendimento.

Atividades como os blocos lógicos, podem ser utilizados em um primeiro momento, de uma forma mais livre, onde podem perceber quais peças rolam, relacionando-as com objetos da sala ou de seu cotidiano, espessuras e cores que possuem e etc. Em outro momento, o professor poderá orientar seus alunos e dessa forma sistematizar alguns conceitos, avançando satisfatoriamente na aprendizagem das crianças.

Não há como negar, o valor e a importância do jogo, do brincar e da brincadeira, no dia-a-dia dos nossos alunos e em suas aprendizagens e desenvolvimento. Porém, existem concepções, em que o espaço escolar é visto apenas como um lugar destinado exclusivamente para a aprendizagem, o que dificulta cada vez mais a inclusão de uma prática voltada para o lúdico. Conforme LISBÔA e SCHEFFLER (2004) são na escola que se estabelece algumas regras em torno do brincar tais como: que somente as crianças que estão na Educação infantil podem brincar, pois as que estão nas séries dos anos iniciais, o estudo é muito mais importante, o brincar só permitido no momento do recreio, ou no final das aulas para "tampar um tempo vago".

Defendemos o brincar, o jogo e a brincadeira na escola como agentes importantes a de transformação das estruturas físicas, mentais e emocionais dos alunos, contribuindo construtivamente para o desenvolvimento e internalização dos diversos aspectos necessários à vida humana. Nessa perspectiva, a mediação lúdica se destaca como possibilidade viabilizadora de melhores condições de desenvolvimento integral dos alunos.

Através dos jogos e brincadeiras, alunos e professores interagem de maneira prazerosa. As crianças passam a aprender naturalmente, e o medo de "errar" passa a não existir e os fantasmas da aprendizagem saem de cena para dar lugar ao prazer e a alegria no processo de construção do conhecimento. Acreditamos que as atividades propostas pelos professores envolvendo o lúdico atraem as crianças, pelo fato de ser uma proposta diferente, em que favorece a internalização dos conteúdos e a sociabilidade na classe.

A defesa de VYGOTSKY em favor do uso dos jogos no processo de aprendizado justifica-se pelo fato de que quando a criança brinca, ela interage com seus mundos, fazendo muito mais do que é capaz, uma vez que o jogo e o brincar, pela característica de atos espontâneos e um certo relaxamento, permite um avanço em algumas situações mais além do que se supõe, descobrindo-se e percebendo-se ser capaz de percorrer novos campos desconhecidos. (LISBÔA e SCHEFFLER, 2004:34).

Os jogos enquanto recursos pedagógicos são grandes aliados no desenvolvimento dos processos mentais, por articularem teoria e prática, e possibilitando assim que os alunos formulem suas hipóteses e experiências, fazendo com que a aprendizagem se torne mais interessantes. Trazendo desta forma, uma dimensão lúdica para a sala de aula através dos jogos e brincadeiras, para que possa desperta nos alunos um agir revestido de sentimentos, desejos e emoções que desenvolverão não só os aspectos cognitivos, mas também a afetividade no processo de ensino e aprendizagem.

Uma prática educativa lúdica proporciona a internalização de valores, novos conhecimentos, e o desenvolvimento da sociabilidade e criatividade, aspectos nos quais se instala o verdadeiro sentido da educação: mediar os conhecimentos de modo que estes despertem a alegria de viver com significado e sentido para os alunos. Através dos brinquedos e brincadeiras a aprendizagem deixa de ser tediosa e passa a ser construída com prazer e alegria.

Portanto cabe aos professores a tarefa de não só mediar os conhecimentos, mas torná-los cheios de significados através do resgate de uma prática impregnada de esperança e alegria, favorecendo o envolvimento das brincadeiras. É importante que os educadores percebam a necessidade do brincar não só como aspecto específico da educação infantil, mas como algo que "ilumina" a vida das crianças durante toda a sua trajetória infantil, contemplando desta forma os anos iniciais. O espaço da sala de aula deve estar sempre aberto para o brincar, contemplando assim as necessidades e expectativas das crianças que não deixaram de ser crianças por terem saído da educação infantil.

CAPÍTULO V

NARRATIVAS DE UMA PRÁTICA ONDE O BRINCAR É FUNDAMENTAL

Acompanhar as atividades e avaliá-las nos levou à reflexão, com base nos dados concretos no trabalho realizado diariamente em nossas turmas de Educação Infantil e Alfabetização, permitindo-nos perceber as reais necessidades da infância.

Através do trabalho realizado em nossas turmas, foi possível perceber que as experiências vividas por nossos alunos são ricas para o desenvolvimento humano. Para a criança, essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia, possibilitando, assim uma evolução por meio das interações com seus pares – crianças e adultos que convivem.

A criança que brinca experimenta-se e constitui-se por meio do brinquedo. Com nossas observações diárias das crianças de Mesquita, ressaltamos a importância do brincar na compreensão de seu grupo e sua cultura, como também na construção de significados e elaboração de interpretações das diversas realidades que as cercam.

A partir dessas certezas sobre a infância, resignificamos muito de nossa prática na elaboração do planejamento diário e cotidiano, onde o brincar, hoje, tem papel principal no nosso fazer pedagógico, tanto pela situação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. Ao brincar, nossos alunos comportam-se de formas mais avançadas do que nas atividades da vida real.

Para nós, o brincar é o principal eixo de organização do trabalho pedagógico na Educação Infantil, e ocupa um lugar muito importante no currículo do Ensino Fundamental.

Planejamos diferentes formas de jogos e brincadeiras, pois elas contribuem para muitas aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construídos pelas crianças. Sendo assim, nossas salas de aula, são espaços propícios às atividades das crianças nas brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações a criações, imaginárias, pois, dessa forma, estarão atuando no processo de desenvolvimento infantil.

Nossas salas de aula possuem cantinhos para a brincadeira de faz-de-conta, com bonecos, roupas e acessórios, fantasias, utensílios domésticos, objetos do mundo do trabalho, miniaturas e tudo aquilo que as crianças acham importante. Além disso, quando estamos trabalhando com um projeto ou tema específico, selecionamos e organizamos caixas ou cestas, contendo objetos relacionados, contribuindo assim para o desenvolvimento de situações imaginárias.

Brincar com materiais de construção, como sucata, areia, massinha, argila, pedras, folhas, gravetos e materiais com estruturas de encaixe, fazem parte do cotidiano de nossas turmas e, permite aos nossos alunos, a exploração das propriedades e características associativas dos objetos, assim como de seus usos sociais e simbólicos. Suas construções podem servir de suporte (um avião, uma casa, um castelo, uma máquina fotográfica...) para compor a situação imaginária de suas brincadeiras de fazde-conta.

Materiais reaproveitados são sempre bem-vindos na organização dos nossos espaços e das brincadeiras infantis. Assim, potes de iogurtes, cremes e colheres de plásticos podem ser transformados em acessórios de cozinha. Frascos de xampu, margarina e potes de achocolatado dão asas à imaginação, na formação de mercadinhos. Garrafas plásticas viram aquários coloridos com anilina, papel crepom, purpurina, esponjas recortadas.

Ao optarmos pela inclusão desses materiais no planejamento, assumimos também uma postura de preservação e cuidado com o meio ambiente, além de proporcionarmos às nossas crianças a possibilidade de criar e transformar a partir de elementos presentes em sua realidade.

Nossas crianças vivenciam, em várias situações de brincadeiras, diversas possibilidades de jogo, onde inicia um processo de organização de suas ações com as dos colegas, e assim, aumentando os seus repertórios, adquirindo novas aprendizagens, o que propiciam o desenvolvimento.

Através do "faz-de-conta", da criatividade e as descobertas, que possibilitamos as nossas crianças a ampliação de seus horizontes, expressando suas idéias, vivenciando novas experiências que contribuirão para a formação de sua identidade. Enfim, nossos

alunos vão formando-se como seres capazes de dialogar com a imaginação, desejos, em busca de uma interação harmônica com a realidade.

No convívio com outras crianças e com o mundo que as cercam, nossos alunos começam a elaborar suas dúvidas e sonhos, e dessa forma realizam suas descobertas individuais. Adquirem assim, as noções básicas para o relacionamento afetivo e social, com a assimilação de regras de grupo e do respeito ao espaço do outro. E, é está brincadeira que contribui para a elaboração do pensamento abstrato, por intermédio do processo simbólico.

Acreditamos que a criança de Educação Infantil é um sujeito de direitos e de deveres; ela está em grupo, tendo que conviver e negociar o tempo todo. As brincadeiras e as interações dirigidas ou não, se misturam num eterno e novo – fazer todos os dias; dessa forma, a criança apreende e refaz as regras pelas interações com o outro e o ambiente.

Em nossa prática pedagógica, podemos perceber a grande importância da brincadeira da criança, no dia-a-dia, mas nem sempre percebemos o quanto essas atividades induzem informações para o seu desenvolvimento.

Nós utilizamos como ferramentas de trabalho a observação e o registro das crianças em suas brincadeiras, reelaborando suas questões e definindo novas propostas de trabalho. Fazemos sempre intervenções, desafiando as crianças com atividades, questões de encaminhamentos, que lhe possibilitem avançar do ponto em que se encontrem na aprendizagem e desenvolvimento, atuando, assim, na zona de desenvolvimento proximal.

Proporcionamos aos nossos alunos relações de cooperação e solidariedade. Durante a vivência de situações de impasse nos colocamos, junto com o grupo, a buscar soluções alternativas, a fim de que os objetivos sejam alcançados. Uma das nossas angústias foi presenciar as crianças tentando resolver conflitos cotidianos pela força. A agressividade, ao não encontrar canais para expressar-se em níveis simbólicos, pode transformar-se em ação física.

Diante de demonstrações do uso da forças, muitas vezes, por não saber a melhor forma de encaminhar a situação, reagimos punindo, ignorando o ato observado ou só

constatando. Nossas atitudes foram revistas e deram lugar a outras estratégias que valorizam a reflexão, a conversa e a troca coletiva.

Nossas intervenções são no sentido de construir com as crianças as normas de convivência no grupo (os combinados) e suas regras de conduta, articulando os diferentes pontos de vista.

Demonstrações da cultura brasileira devem estar presentes nas atividades cotidianas da Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, portanto procuramos trazer para o nosso planejamento, as experiências das atitudes e ações da história do nosso povo: festas, rituais, lendas e contos, músicas, brinquedos artesanais, brincadeiras regionais, obras de arte etc. É fundamental enriquecer o repertório imaginativo dos nossos alunos, pois, com isso, eles se apropriam da cultura e dos conhecimentos, de seu povo, dando assim continuidade a esse percurso histórico que o ser humano realiza há muito tempo.

Descrição e análise de algumas observações em nossas salas de aula:

Situação 1

Para facilitar a compreensão dessa situação, as crianças serão identificadas como: aluno1 (4 anos), aluno2 (4 anos), Aluno3 (4anos).

Aluno1 trouxe alguns bonecos para a escola. Na sala juntou-se com aluno2 e aluno3 para brincarem. Aluno1 e aluno2 dividiram os bonecos e deram início a uma brincadeira de luta, enquanto isso, Aluno3 os observou por um instante, depois começou a varrer o chão como se estivesse arrumando a casa, estando disposta a auxiliar os meninos a qualquer momento. Aluno1 pegou a caixa de Lego e os dois começaram a construir um carro, mantendo sempre um diálogo entre eles, num determinado momento aluno2 disse: "nesse carro só vai os bonecos do bem, os do mal irão ficar presos". De repente, aluno1 pegou uma caixa de ovo e prendeu um boneco e disse que foram os do mal que o prenderam; então aluno2 pegou dois bonecos do bem para salvar o companheiro que estava preso; ai começou o duelo entre o bem e o mal, no meio a explosões, socos, pontapés, etc. Quando conseguiram salvar o boneco do

bem, destruíram o esconderijo (caixa de ovo) e disseram (as crianças) que nunca mais os bonecos do mal iriam prender os do bem.

Situação 2

Uma criança de 4 anos, vestida com uma fantasia (um vestido), faz piruetas diante de um espelho, fica em um pé só, ao mesmo tempo em que segura a saia do vestido com as mãos e cantarola uma melodia infantil para si mesma.

A seguir ela vira a cabeça de um lado para o outro, dá uma volta, senta, fica em pé e então se agacha olhando por entre as pernas, depois se aproxima do espelho e conversa com uma imagem dizendo "oi" e aponta para a mesma com o dedo indicador. Logo ela vai até a caixa de fantasias e pega um chapéu de palha, coloca na cabeça e volta para o espelho e passa uns três minutos conversando com sua imagem, relatando que foi a uma festa de casamento onde a noiva estava muito bonita (...). De repente, ela dirigiu-se a uma mesa onde há lápis e papel e desenha uma menina com chapéu, corre ao espelho e mostra o seu desenho e diz: *olha eu vestida de noiva!*

Situação 3

Um grupo de cinco crianças (2 meninas e 3 meninos) na faixa etária de 6 e7 anos brincavam no pátio da escola de invadir a casa da bruxa. Empilharam algumas caixas de papelão e algumas carteiras que estavam no canto do pátio. Uma criança seria a bruxa e ficava agachada dentro do espaço construído com as caixas e carteiras, as demais crianças tentavam destruir a casa, nesse momento a bruxa se levantava e fazia um gesto com as mãos, todos saiam correndo gritando e ocupando todo o pátio e a bruxa atrás, logo, ela fazia um feitiço "Abracadabra, pé de cabra, plim..." e apontava os braços em direção aos colegas (como se estivesse lançando o feitiço) e estes ao escutarem aquelas palavras ficavam estátuas. Em seguida a bruxa voltava para sua casa; assim que ela se acomodasse o feitiço acabava e a brincadeira começava novamente com outra criança sendo a bruxa.

Os resultados obtidos com as observações foram de um modo geral satisfatórios, observou-se que acontece uma dinâmica muito grande no ato de brincar, há uma mistura de vivências imaginárias e experiência vividas pelas crianças. Em todas as situações ocorreu o uso de instrumentos (brinquedos) para a realização das brincadeiras. Segundo Brougère:

O acessório permite dar maior credibilidade, mais realismo à brincadeira; ele a estrutura, permite-lhe desenvolver-se com maior amplidão; ele enriquece os papéis, diversifica-os, traz-lhes modalidades complementares. A brincadeira infantil em seu conteúdo imaginário e narrativo parece se enriquecer grandemente com suportes variados e coerentes colocados à sua disposição. (2000:82)

Na situação 1, o jogo mistura o tempo todo vivências que são imaginárias e outras que não são, ao mesmo tempo em que a trama desenrola-se, a respeito e da "prisão dos bonecos", os meninos intercalam diálogos verdadeiros entre si, procurando desenvolver a trama de tal forma que satisfaça os dois, como ocorreu "o bem venceu o mal". Nesse sentido é que Vygotsky (1991) distinguiria o jogo como anúncio do pensamento adulto abstrato, pois através do conforto de diferentes idéias e na acomodação de algumas regras, que as crianças vão desenvolvendo o que ele considera imaginação. Houve uma interação mútua entre os meninos, já com a menina a interação deu-se de forma indireta. É preciso lembrar ainda que, as interações entre as crianças possam dar-se de diferentes maneiras, como fica evidenciado na participação do aluno3. Apesar de não ter entrado no jogo, o aluno 3 se manteve realista, procurando auxiliar a brincadeira, enquanto os amigos eram os guardiões dos bonecos e ela estava preocupada em cuidar da casa, preparando-a para a chegada de seus companheiros.

Segundo Vygotsky:

Uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso, ela quer e realiza seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência. A criança, ao querer, realiza seus desejos. Ao pensar, ela age. As ações internas e externas são inseparáveis: a imitação, a interpretação e a vontade são processos internos conduzidos pela ação interna. (1991:114)

CAPÍTULO VI

NARRATIVAS DE NOSSAS TRAJETÓRIAS

6.1 - Minhas Memórias da Alfabetização - Bianca

Comecei a estudar em 1982, com 3 anos de idade, no Jardim de Infância Campeão. Minha mãe me levou até a escola pra fazer um teste e saber se eu ia me adaptar ou chorar. Acho que no final da tarde, minha mãe ficou meio desapontada, pois eu era só risos e ela, só choro. Adorei a escola! Não consigo me lembrar com clareza do ambiente da sala de aula, mas me recordo com felicidade dos momentos no parquinho e da festa de fim de ano. Só estudei nesta escola durante um ano, mas possuo até hoje amigos que fiz nesta época, pois minha mãe cuidou de garantir a manutenção desses contatos.



Minha turminha - 1982





Festa Junina – 1982

Festa de Encerramento – 1982

Em 1984, mudei de escola, e fui matriculada no Pré Escolar ABEU. A escola era enorme, lembro com detalhes de cada espaço dela, a sala de aula, o pátio, o auditório, o parquinho, a biblioteca, os bancos, as árvores... Neste ano de 1984, minha professora chamava-se Carmem. Não me recordo das atividades pedagógicas, mas da bagunça na hora da saída... ai, ei não esqueço. A Sharisy, minha amiga levava esmalte, e nós adorávamos tirar o tênis (bamba cabeção) para pintar as unhas dos pés. Ah! Eu também gostava de colocar a toalhinha da merenda dentro da blusa para fingir de seios. Minha mãe era completamente puxa-saco da professora. A Professora Carmem freqüentava a minha casa após o horário da escola e nos finais de semana. E, eu adorava encontrar com a professora da escola em casa. Esta turma marcou profundamente minha vida, pois nesta época conheci pessoas que me acompanharam até o primeiro ano do Ensino Médio e, que além da escola, eram meus melhores amigos fora dela. Minha escola sempre foi meu mundo!



Festa de Encerramento – 1983



Eu, minha mãe, Tia Carmem, Ana e Tatiana



Esta é a despedida

Da turma do Pré=escolar

No próximo ano estaremos

Na turminha do C. A.

Com uma linda festa

A escola vai comemorar

Dia 05/12 às 9 h

Venha comigo participar

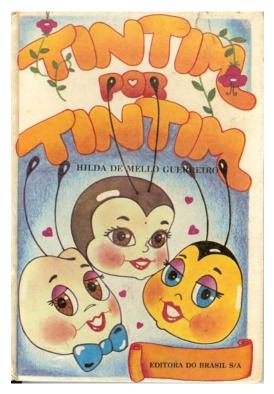
Local: Auditório da Escola

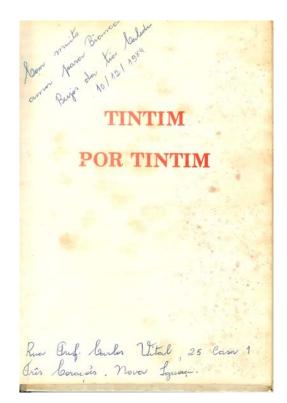
No ano seguinte, 1984, ingressei na Classe de Alfabetização com a Professora Calede, que era um doce de coco, tinha uma letra linda e me ensinou a ler e a escrever. Meu livro era a Cartilha Pompom Meu Gatinho. Minha mãe era muito exigente e me obrigava a fazer uma letra maravilhosa. Eu era muito disciplinada e adorava a escola. Quando chegava em casa no final da tarde, a primeira coisa que eu fazia, eram as tarefas

antes mesmo de tirar o uniforme. Minha mãe apagava mil vezes o dever, até a letra sair completamente linda e redondinha. E quando a folha furava de tanto apagar, ela arrancava a página e mandava eu passar tudo a limpo. Ah! E, as pinturas!? Perfeitas! Minha mãe me ensinou a pintar sempre na mesma posição, sem esquecer de contornar o desenho por dentro para não correr o risco de borrar. Quando comecei a descobrir o mundo maravilhoso das letras, fiquei insuportável! Queria ler tudo, o tempo todo! De dentro do carro ou do ônibus, eu lia todos os anúncios e outdoors. Acho, que nesta fase, eu engoli a pílula falante da Emília e não parei de tomá-la até hoje. Sempre fui uma aluna comportada! A única reclamação das professoras era que eu acabava muito rápido as atividades, e andava pela sala para conversar com os coleguinhas e, sem querer atrapalhava as outras crianças em suas atividades. Até os onze anos de idade fui filha única e minha brincadeira preferida era a escolinha e a reprodução das atitudes e atividades das professoras. As estratégias da minha mãe não me traumatizaram e, eu adorava pintar corretamente e fazer muitas folhas de caligrafia. Minha mãe exibia, após a reunião de pais, o meu boletim com conceito (E), de excelente, de ponta a ponta. As outras mães sempre ficavam meio trombudas com ela neste período. No final do ano da Classe de Alfabetização, a professora Calede presenteou cada aluno com um livro que guardo até hoje com muito carinho. Não tenho fotos desta época com a Professora Calede, mas anos depois fui convidada no final do Curso de Magistério para trabalhar nesta escola onde estudei a vida inteira e, a minha "tia" da alfabetização tornou-se minha colega de trabalho e profissão.



Cartilha - 1984





Presente do final do ano de 1984

Todos os anos deste período de escolaridade foram maravilhosos! A cada ano eu me apaixonava completamente pela professora, virava um grude e no final da série era um chororô.

Carrego comigo lembranças marcantes desta escola que sempre foi durante muitos anos o meu mundo. Tento também, com um pouco mais de conhecimento que possuo hoje, me livrar das limitações que penso ter adquirido através de um processo de alfabetização "cartilhado" e de um modelo muito tradicional e repetitivo de educação.

Sempre gostei tanto deste mundo escolar que hoje estou aqui buscando novas formas de olhar. A cada dia vivo intensamente esta tarefa de ser e me construir sempre como professora!



Comemoração do Dia dos Professores – 1995

(A professora com as mãos na cabeça bem no centro da foto é a "Tia Calede")

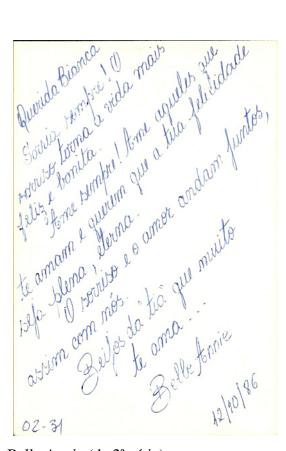




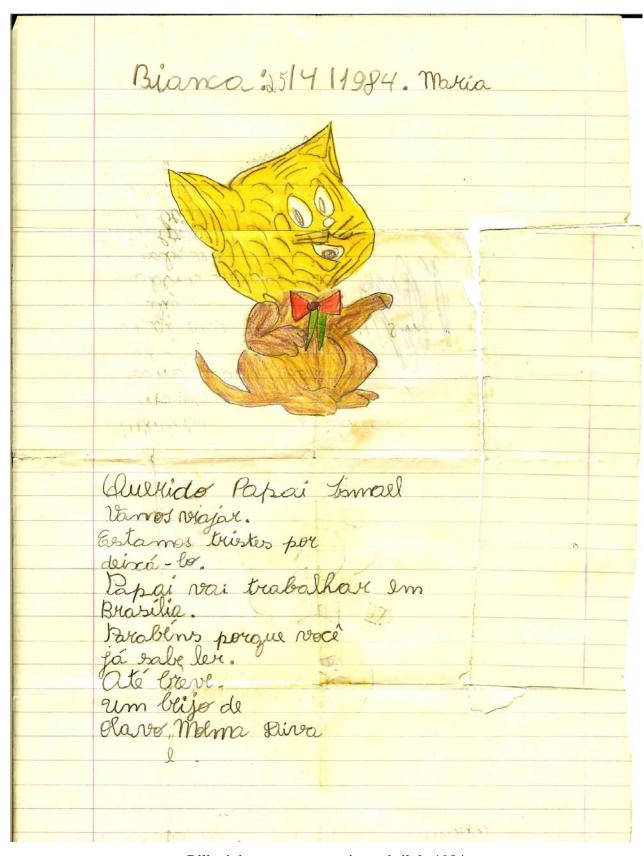
1985 – Minha mãe, eu e meu pai

1985 – Eu e a Professora Eros (da 1ª série)





1986 – Eu e a Professora Belle Annie (da 2ª série)



Bilhetinho para o meu pai em abril de 1984

(Provavelmente copiei a última lição da cartilha e presenteei meu pai)

6.2 - Minhas memórias - Luzia

Como sinto saudades do meu tempo de criança!!!!!!

Sempre fui muito sapeca e falante, aos meus 4 anos fui para escola, o nome dela era "Jardim de Infância Pote de Ouro", minha mãe colocou na escola minha irmã de 2 anos e eu, "Duas pecinhas raras em casa o tempo todo, adulto nenhum agüentaria", mas foi bom! Fiz novas amizades, brinquei, pois em casa eram apenas adultos, minha irmã eu. Mas não tenho boas lembranças dessa escola, a professora era vista por mim como "uma bruxa", uma pessoa muito má, que só fazia ameaças, o seu nome era Cláudia, não gosto de recordar dela, me faz mal. A escola era bonitinha, cheia de imagens como: desenhos de animas, flores, parecia mesmo um jardim!

Da escola, lembro que na minha sala havia carteiras de madeiras, uma atrás da outro, pois estava no "Pré", já fazia e conhecia todas as letras, juntava-as e lia pequenas palavras, por saber ler alguma coisa fui para o "Pré II".

Nesta turma eram muitas as tarefas, devido essas tarefas, levei as primeiras palmadas de minha mãe, pois além de muito falante era também muito pirracenta, todos os dias era uma luta para fazer os deveres de casa, lógico "uma criança de 4 anos tem energia para brincar e não para fazer deveres sem significado nenhum", enrolei muito, fiquei chorando, minha mãe nervosa com suas tarefas de casa, acabou dando-me umas boas palmadas, fiz o dever debaixo de choro, e lembro que minha mãe também chorou muito no banheiro por ter feito aquilo. Isso não foi nada diante do que aquela professora fez comigo depois, era uma tarefa de casa, onde deveria ter feito o alfabeto maiúsculo e minúsculo, naquele dia não deu tempo para faze-lo, pois tinha indo ao médico e chegamos muito tarde em casa, minha mãe tinha dito que no outro dia levaria a tarefa.

Só que a professora não entendeu, e colocou-me de castigo em uma sala escura, cheia de papéis, armários, acho que era o almoxarifado da escola, o piso era escuro, tinha a impressão de iria sair dali muitos bichos e monstros, chorava baixinho chamando minha mãe, pois ela tinha dito que não era para gritar e nem contar para ninguém, senão no outro dia iria para lá novamente, que aquilo era para eu aprender que deveria ter feito o dever, pois já era "grandinha e que estava no pré II, que no ano seguinte já estaria no C.A, e que daquele jeito, fazendo os deveres quando eu quisesse, não daria, o dever era para fazer e não enfeitar o caderno", e todo esse episódio só

aprendi uma coisa: "morrer de medo de escuro, um ambiente escuro para mim é um terro!

Mesmo com todas essas coisas a escola era legal, pois adorava o recreio, correr, pular elástico, brincar de corda e ficar com a minha irmã Emiliane. Era tão bom brincar!

Na sala de aula era só dever e dever! Havia vários cartazes de figuras correspondentes as letras iniciais. Lembro-me perfeitamente do cartaz da letra "G", que era um gato "disfarçado". A cartilha usada pela escola era colorida, cheia de imagens de crianças, passarinhos, não a tenho mais guardada, era "Caminhos Suaves", adorava ficar olhando aquelas imagens do livro, ficava sonhando brincar em um lugar igual aquele. Minha última tarefa na escola, o que daria minha aprovação e também minha "libertação daquela escola", era ler um texto grande por sinal, não lembro o título, sei que falava sobre uma menina, lógico li tudo, e fui aprovada para a C.A, sai gritando pela escola, que eu tinha passado de ano e que agora iria estudar em uma escola grande, com muitas salas e muita gente, e que estava na C.A, mas acho que toda aquela felicidade era somente pelo fato de não ver mais aquela professora.

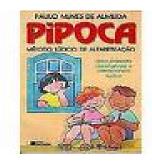






No ano seguinte fui estudar no Instituto de Educação Matos Moreira, era uma escola de grande porte, com turmas de Educação Infantil até a 8ª série, fui para a turma A, no horário da manhã, não lembro o nome da professora, mas recordo que fiquei apenas 2 semanas nessa turma, pois eu já lia, a professora chamou minha mãe na escola e disse que eu passaria para a 1ª série, pois estava a frente dos alunos da turma, fui para a 1ª série, não tenho certeza, acho que o nome dela era "Helena", sei que ela era filha do dono da escola. A sala de aula era grande com mesas pequenas, era muito bonitinha, mas lá também fazíamos muitos deveres, não brincávamos, era só dever, mas tinha uma

aula muito legal na escola, que eram as aulas de Educação Física, onde podíamos rolar, pular era divertido. Tenho forte em minhas lembranças a apresentação que fizemos no Dia das Mães, estava fantasiada de borboleta que passeava pelo jardim, fiquei linda, minha avó tinha feito a roupa e as asas da borboleta, acho que foi a única coisa legal nessa escola.





Nesta época minha irmã também estava em período de "pré-alfabetização", minha mãe nos ensinava em casa, passava deveres Cartilha da "Pipoca" e muitos cadernos de caligrafia, ela dizia que tinha que fazer para ficar com a letra bonita, igual de professora, realmente tenho uma letra perfeita, muito bonita, mas aqueles cadernos não tinham significados nenhum, só tinha uma coisa de bom, os cadernos sempre vinham acompanhados de um livro de história ou um jogo, então fazia os deveres do caderno, para assim ganhar o livro de história ou jogo. Recordo do livro de Monteiro Lobato "Reinações de Narizinho" e a "Aritmética de Emilia", minha mãe lia todas as noites para minha irmã e eu, depois que minha mãe lia, eu lia novamente a parte dela e o capítulo seguinte só para ver o que iria acontecer, minha mãe falava que eu era igualzinha a Emília, falava demais, parecia que tinha engolido uma pílula falante. As noites em minha casa eram regadas de imaginação, muitas histórias de fadas, castelos, bruxas, histórias inventadas pela minha mãe e também de seu tempo de criança no interior do Espírito Santo.

Como eu gostava daquelas historias da "roça"! Meu sonho era brincar nos mesmos lugares onde minha mãe havia brincando, fazer as panelinhas de barro, a casa na árvore, aquilo era o meu sonho de consumo.

Mas tarde minha mãe nos levou na fazenda onde foi criada, vimos a sua casa, mas a casa da árvore não estava, mas lá, subimos na mangueira onde ela pegava as mangas no chão e onde levou um grande tombo, aquele momento foi mágico, muito

bom! Minha infância foi cercada de encantamentos, experiências, curiosidades, "eu fui criança!!!!!!".

Em 1987 passei para a antiga 2ª série, comecei a estudar no Colégio Estadual Pedro Álvares Cabral, tenho excelentes lembranças desse colégio, pois uma das minhas professoras queridas foi de lá, como me lembro da "Tia Sandra", baixinha, de cabelo preto e curtinho, sempre com um belo sorriso no rosto, nos recebia sempre dizendo: _ "Bom dia!Meus queridos!"E ali entravamos para a sala sempre cantando, fazíamos deveres, mas ela sempre tinha tempo para brincar e contar histórias, toda semana íamos a biblioteca da escola, para escolher um livro e ler na sala. Gostava de um livro cujo título era: "O menino do foguete vermelho", nunca mais vi este livro, Tia Sandra sempre foi lembrada por mim com muito carinho. Quando passei para a 3ª série, chorei muito, pois, além de ficar longe da minha professora querida, minha mãe trocou-me de turno, então não iria vê-la nem de longe..

Na 3ª série, minha professora foi Lúcia, morena alta, muito séria, as vezes até ríspida. Toda semana tínhamos teste oral de tabuada, que tinha que está na "ponta da língua" e verbos em todos os tempos. Quem acertava ganhava um cartão muito carinhoso, parabenizando pela aplicação. Estudei com a mesma professora na 4ª série, tenho saudades daquele tempo, era tão bom ser criança, aluno.

Permaneci na mesma escola na 5ª série, mas não tenho lembranças dos meus professores. Foi um ano complicado, poucas aulas, muita greve dos professores.

Por causa das greves, minha mãe trocou-me de escola, passei a estudar na Escola Municipal Belford Roxo, lá estudei da 6ª série até o último ano do ensino médio, onde conclui meu curso normal.

No ano de 1993 iniciei o Curso Normal, a princípio não queria fazer "aquilo", estava em um período muito complicado. Meu irmão tinha acabado de nascer, depois de 13 anos um "intruso", estava chegando à minha casa, estava tomando meu pai e minha mãe de mim, pois minha irmã não era ameaça, pois era a filha falante, inteligente, "a queridinha do papai", com aquele menino, o filho que meu pai sempre quis ter, e assim pensava: _" não serei mais a filha queridinha do papai". Foi no 1º ano do curso normal que tirei a minha primeira e única nota vermelha na escola, como chorei. Mais ergui a cabeça e comecei a estudar, mas isso tudo aconteceu, porque a Professora Dayse

apareceu em minha vida, foi minha professora de Psicologia, Filosofia e Sociologia, do 1º ao 3º ano, passávamos horas e horas conversando, ficamos amigas, hoje em dia não temos mais contato, tudo por causa do pouco tempo, aposentou-se e não mora mais na cidade. Ela foi a culpada de hoje eu ser uma professora apaixonada pela educação e pelos meus alunos, me ensinou muito mais que conteúdos, regras etc, ensinou-me a ser uma profissional competente, e querer fazer o melhor para os meus alunos.

No ano de 1995 conclui o meu Curso Normal e comecei a trabalhar no ano seguinte com uma turma de Educação Infantil, foi um aprendizado muito importante, para que pudesse confirmar aquilo que tinha escolhido para a minha vida.

No ano seguinte (1997), fiquei apenas estudando para o Vestibular, um ano de dúvidas, pois não sabia se queria cursar Pedagogia ou Psicologia, sabia que queria trabalhar com crianças.

No ano de 1999 entrei para a Faculdade de Educação da UFRJ, no Curso de Pedagogia, aquele é o lugar e ambiente que se pudesse não gostaria de ter saído nunca, sinto muita falta dos meus professores, da minha turma, da minha sala de aula. Foi lá que conheci os meus maiores mestres, pessoas que servem de expiração para todas as minhas buscas e conquistas. Professora Ana Canen, Professor Antônio Flávio, Professora Ludmila e sem falar o Ronaldo, que era mais do que um professor era o amigo e companheiro da turma. Hoje eu vejo como sou feliz por ter tido professores como vocês!!!!!!

Se pudesse gostaria de voltar atrás para viver momentos e conhecer pessoas como os meus professores queridos!!!!!!!!!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

• Luzia Helena

De acordo com as leituras realizadas, foi possível compreender a importância do lúdico nos processos de desenvolvimento e construção do conhecimento da criança. O brincar favorece a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade. Para a criança, a brincadeira tem uma importância fundamental na estruturação de sua inteligência e de seu equilíbrio emocional, pois contribuem para sua afirmação pessoal e integração social. Quando brincam em grupo vivenciam a melhor experiência de socialização que é compartilhar uma vez que, para fazer parte do grupo, é preciso aprender gradativamente a tomar conta dos próprios impulsos. Além disso, a visão de mundo deixa de partir de um único foco, voltado para si mesmo, para se expandir para outras formas.

Autores como Piaget, Vygotsky, Wallon, Winnicott e outros contribuíram para o entendimento da importância da brincadeira como recurso primordial atuante na educação infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Para tanto, é preciso, inicialmente, considerar as brincadeiras que as crianças trazem de casa ou da rua e que se organizam independentemente do adulto, como uma análise daquilo que já conhecem tanto no que diz respeito ao mundo físico ou social, bem como do afetivo e, é necessário que a escola possibilite o espaço, o tempo e um educador que exerça a função de mediador das interações das crianças com os objetos (brinquedos) de conhecimento.

Brincar juntos é um passo para reforçar os laços afetivos. É uma maneira de manifestar nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os professores, pais, irmãos, avós e etc. A participação do adulto na brincadeira com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, pode também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras, pode ser o meio para o esclarecimento de uma dúvida de um conteúdo programático. A criança sente-se ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez pode levá-la a fazer descobertas e a vivenciar experiências que possa tornar o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado.

A atividade lúdica oferece oportunidade para a criança experimentar comportamentos que em uma situação normal, jamais aconteceria, devido ao medo do erro e do castigo. Ao se expressar, carrega consigo as brincadeiras que perpetuam e renovam sua cultura, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada nova geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber, novo aprendizado, um novo conhecimento, que pode ser incorporando em cada novo brincar.

Durante a brincadeira, a criança não se preocupa com os resultados, é o prazer e a motivação que a impulsionam para a ação e exploração livres, e isso contribui para sua espontaneidade, flexibilidade, e em seu aprendizado. É também brincando que a criança elabora pela perda relativa dos cuidados familiares, e assim começa a se inspirar e descobrir meios e estratégias de como enfrentar o desafio de caminhar com as próprias pernas e a pensar a partir de suas próprias idéias, assumindo aos poucos a responsabilidade por seus atos, ou seja, vai aprendendo a viver. No entanto, para conhecermos bem a criança, devemos conhecer seus brinquedos e suas brincadeiras, pois é na brincadeira que a criança expressa suas idéias e visão de mundo.

Podemos afirmar que o brincar enquanto agente da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo um espaço privilegiado na sala de aula.

Para garantir o aparecimento da brincadeira na educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental é preciso que tenha na rotina escolar um tempo necessário à brincadeira, entre as atividades dirigidas, para que as crianças sintam vontade de brincar. A sala de aula deve ser configurada visualmente, com espelho (sempre que possível), maquiagens, roupas, fantasias, jogos e materiais variados que devem ser organizados de maneira clara e acessível às crianças, sendo seu uso coordenado pelo adulto. É necessário promover períodos de conversas entre as crianças e os adultos, sobre as brincadeiras vivenciadas, é primordial que o adulto seja um elemento integrante nas brincadeiras: como observador, organizador, personagem ou como elo entre as crianças e os objetos. O brincar é fundamental para vida do ser humano, é um direito que não deve ser negado.

Nós educadores só conseguimos proporcionar esses momentos às nossas crianças através da brincadeira. Por isso, deixo o meu recado, vamos concretizar nosso compromisso com a educação, o desenvolvimento e aprendizagem através do brincar e do lúdico, proporcionando para os nossos alunos experiências maravilhosas, tão importantes para está fase de suas vidas, que é a base da formação humana. Vamos buscar estratégias desafiadoras, criando um ambiente prazeroso e inesquecível para a formação das crianças.

Bianca

Durante esta pesquisa e a partir das reflexões feitas das leituras de alguns autores, tais como Piaget, Vygotsky, Wallon, Winnicott, Brougère, Kishimoto e Benjamin, foi possível entender melhor a infância através dos tempos e a real importância da brincadeira para o desenvolvimento do ser humano pleno.

O fator mais importante sobre brincar é pensar neste como um direito da infância e, assim sendo, precisamos defender em todas as instâncias da sociedade, que a criança tenha tempo, espaço e liberdade para brincar.

Brincar faz parte das práticas culturais básicas da infância. Faz parte também das atividades necessárias, principalmente nos primeiros anos de vida, para que a criança tenha um desenvolvimento adequado. As brincadeiras possibilitam a formação de estruturas internas que estão relacionadas a vários aspectos do desenvolvimento. A criança brinca para se conhecer e para compreender o mundo e o ambiente em que vive, constituindo-se como um ser pensante da sociedade e construindo também sua identidade cultural. A atividade lúdica não está presente só na infância, pois está diretamente ligada ao prazer.

Quando joga ou brinca a criança pode indagar, questionar, transformar e descobrir a própria realidade. Ao relacionar-se com outros aprende a ouvir, falar, respeitar opiniões diversas, preparando-se para a confusão das relações humanas.

O sonhar, imaginar, criar, é algo essencial na infância, pois existem muitas situações que a criança não pode participar, então é no sonhar, imaginar que a mesma vai realizar essa fantasia, vivenciar por alguns momentos algo que está distante de sua

realidade. As crianças evoluem por meio de suas próprias brincadeiras feitas por outras crianças e adultos.

Na brincadeira de faz-de-conta, a criança cultiva sua própria vida interior e sua identidade e personalidade. No entanto é de fundamental importância que os pais também saibam e reconheçam a importância do brincar para seus filhos, e participem de suas brincadeiras, aumentando seu vínculo afetivo e emocional.

É necessário afirmar que a essência da brincadeira, num mundo em que o homem questiona sua própria história e tenta desvendar os mistérios de sua mente humana é um caminho certo da felicidade. Toda essa busca e vontade de ser feliz têm como base à inocência, alegria, afetividade, sensibilidade e demais coisas que alimentam e impulsionam o lúdico.

Considerando que a brincadeira deve ocupar um espaço central na escola, entendo que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo-lhes material e partilhando das brincadeiras das crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRÉ, M.E.D.A. Etnografia da prática escolar. São Paulo: Papirus, 1986.

BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação.* São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. (ECA). Vol. Único. Brasília: MEC, 1990.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. (RCNEI). Vol.1. Brasília: MEC, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Tradução: Patrícia Chiottoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

______Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2000.

CARNEIRO, M. A. B. A descoberta do brincar. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida e LUCENA, Regina Ferreira. *Jogos e Brincadeiras* na educação infantil. São Paulo: Papirus, 2005.

FERNANDES, F. **LUFT**, C. P. **GUIMARÃES**, F. M., *Dicionário Brasileiro Globo*. São Paulo: Globo, 1999. Não paginado

FERREIRA, Maria Clotilde Rossetti. *Os fazeres na Educação Infantil*. SP. Cortez editora, 2005.

FERREIRO, E. e **TEBEROSKY**, A. *A psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

FRIEDMANN, Adriana. Educador cria condições de mudanças no Espaço-Tempo do aprender. Parte integrante da Revista do Professor. Porto Alegre, junho 2003, p.7 a 10.

GARCIA, R.M.R. e MARQUES, L.A. Brincadeiras cantadas. Porto Alegre: Kuarup, 1990. KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis - O jogo, a criança e a educação. 6. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993. ____O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1996. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1998. _ (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3ªedição, SP: 2000. **KRAMER**, S. A Política do Pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce. São Paulo. 2001. Editora Cortez, pp18. LISBÔA, Marli Lúcia e SCHEFFLER, Silvanira Lisboa. Brincando e teclando com alegria. Florianópolis: (s.n.), 2004. MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. Brincar & Viver-Projetos em Educação Infantil. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2003. MOYLES, Janet R. Só Brincar? O Papel do brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001. PIAGET, J. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Tradução: Álvaro Cabral e Cristiano Monteiro Oiticica. 2ª edição. RJ: Zahar, 1975. Psicologia e Pedagogia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975. _A formação do símbolo na criança. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. _A linguagem e o pensamento da criança. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1986. ROSA, A.P. e NISIO, J.D. Atividades Lúdicas: Sua Importância na alfabetização.

Curitiba: Ed. Juriá, 2006.6

SARMENTO, M.J. *A globalização e a infância: impactos na condição social e na escolaridade.* in: Garcia, R.L. Em Defesa da educação infantil. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.p.13-28.

SOARES, M.B. *Língua escrita, sociedade e cultura: relações, dimensões e perspectivas.* Revista Brasileira de Educação, n. 0, 1995, pp. 5 – 16.

TRINDADE, Azoilda e **SANTOS** Rafael (orgs.). *Multiculturalismo: as mil e uma faces da escola*. DP&A Editora. Rio de Janeiro, 1999.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.	
Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes: 1993.	

WINICOTT, D. W. O brincar e a realidade. São Paulo: Imago, 1971.

ANEXOS





Foto 1 - Atividade de roda de leitura

Foto 2 - Leitura individual de gibis e livros de história



Foto 3: Brincadeira com a Música da Desengonçada da Bia Bedran, onde estávamos trabalhando lateralidade e espaço corporal.



Foto 4: Cantigas de Roda



Foto 5: Roda de Leitura – Integração Família e Escola



Foto 6: Jogos de Construção