Observou-se o quanto é imprescindível que os professores desta modalidade promovam atividades pedagógicas condizentes à realidade do aluno e os preparem para o mercado de trabalho, dentre outras.

O interesse pelo tema Alfabetização e Cidadania: Um estudo sobre as motivações e expectativas de alunos da Educação de Jovens e Adultos, foi despertado durante a minha experiência com os estágios desta modalidade, pois houve momentos em que me encantei com a diversidade no que se refere a faixa etária, com os relatos das experiências vivenciadas pelos alunos, com o alto índice de inclusão, com as expectativas e as motivações em relação ao curso. Houve momentos também, que me indignei com o despreparo de alguns professores desta modalidade de ensino, bem como, com a falta de estrutura e com as atividades infantis e descontextualizadas que são utilizadas no decorrer das aulas.

As respostas a este trabalho demonstraram que alguns professores ainda são resistentes ao aluno participante da construção do conhecimento, ou seja, ao professor cabe adquirir informações sobre o perfil do aluno, sobre os conhecimentos prévios, sobre as habilidades e a história de vida dos educandos. Tais informações importantes contribuem com o processo de construção do ensino-aprendizagem.

Quanto aos alunos, eles demonstram carinho, respeito e admiração pelos professores, tais sentimentos, parecem mútuos.

Dentro deste contexto, caberá então, principalmente ao professor, o papel importante de utilizar a melhor estratégia para adaptar o currículo escolar, as aulas, às reais necessidades dos alunos.

REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel González. In. Formar Educadores e Educadoras de Jovens e Adultos. In. Soares, Leôncio (org.) **Formação de Educadores da Educação de Jovens e Adultos**. Belo Horizonte: Autêntica,secad mec , / unesco, T 2006

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é método Paulo Freire**.16ªed. São Paulo.Brasiliense,1981

COSTA, Elisabete; CARBONELL ÁLVARES Sônia; BARRETO, Vera. **Trabalhando com a educação de jovens e adultos: Alunas e alunos da EJA**, Brasília: MEC, 2006.

_____.**Trabalhando com a educação de jovens e adultos. A sala de aula como espaço de vivência e aprendizagem**, Brasília: MEC, 2006.

FILHO. Lourenço. **Introdução ao estudo da Escola Nova**.São Paulo: Melhoramentos.

FREIRE, Paulo.**Educação como prática da Liberdade**.23.ed.Rio de Janeiro.Paz e Terra,1999.

_____. **Pedagogia do Oprimido**. 17ª ed., Rio de Janeiro; Paz e Terra, 1987.

_____. **Política e educação**:. 5ª ed., São Paulo; Cortez, 2001

_____. **Professora sim, tia não:Cartas a quem ousa ensinar**; São Paulo;Editora- Olho d'Água,1997.

GADOTTI, Moacir. **Educação de Jovens e Adultos - A Experiência do MOVA-SP.** São Paulo: Instituto Paulo Freire, 1996.

_____. **História das idéias pedagógicas**. Editora Ática – 8ª edição, São Paulo – SP: 2003.

GADOTTI; Moacir e Romão, José E (Orgs). **Educação de Jovens e Adultos: Teoria, Prática e Proposta** – 7 ed. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005 (Guia daEscola Cidadã; v. 5)

_____.**Lei 9394/ 96**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.

_____.**Ministério da Educação**. Documento Base PROEJA. Brasília: MEC, 2006.

_____.**Ministério da Educação. Proposta Curricular para Educação de Jovens e Adultos.**Secretaria da Educação Fundamental – Brasília: MEC, 2002

HADDAD, Sérgio. **O estado da arte das pesquisas em Educação de Jovens e Adultos no Brasil** (1986-1998). São Paulo: Ação Educativa, 2000.

PAIVA, Vanilda Pereira - **Educação Popular e Educação de Adultos**-5ª edição – São Paulo -Edições Loyola – Ibrades – 1987.

PILETTI, Nelson. **História da Educação no Brasil**. São Paulo, Editora Ática, 2002..

Brincadeiras, Brinquedos e Suas Contribuições Para o Desenvolvimento da Criança

Fabíola Dos Santos Oliveira

RESUMO

Brincar é um elemento importante na tarefa pedagógica com as crianças, pois exige do professor um exercício hermenêutico e fenomenológico que se torna a interação entre as diferentes linguagens que o bebê usa para comunicar seus pensamentos, emoções e ideias refletir sobre o espírito científico da primeira infância refere-se

a pensar, por um lado, como sua lógica se desenvolve e funciona, e a necessidade de reconhecer no ambiente sociocultural as possibilidades de estimular talentos ou as limitações que demarcam seu desenvolvimento e, por outro, na prática pedagógica, para estabelecer cenários de diálogo com crianças em idade escolar, a fim de ler suas necessidades e interesses e orientar suas pesquisas. É possível conhecer o outro, no seu nível.

PALAVRAS CHAVE: Brincadeira, Brinquedo, Desenvolvimento

INTRODUÇÃO

Desvendar o imaginário que foi tecido em torno do conceito de infância, assumido e refletido no contexto escolar por professores e outros membros da comunidade educacional, envolve questionar as relações que existem entre o imaginário da criança e a prática pedagógica cotidiana. Diferentes comunidades e instituições educacionais do país, para estabelecer rupturas que permitam uma aproximação ao desenvolvimento do espírito científico dos bebês.

Este estudo procura contribuir com a prática das brincadeiras em ambientes escolares para que as crianças sejam beneficiadas diretamente com essa pratica, em seu crescimento pessoal envolvendo seu intelecto e as suas funções motoras.

Buscando elementos teóricos para embasar-se no artigo apresentado referenciando autores que contribuíram para pesquisa feita.

BRINCADEIRAS E JOGOS

O prazer lúdico facilita a criação de espaços onde as crianças desenvolvem novas experiências de inter-relação do antropológico, social e pisco afetivo, que lhes permitem estimular essa práxis como complemento ao trabalho habitual, com a probabilidade de gerar benefícios, como a satisfação de certas necessidades em perspectiva de desenvolvimento em escala humana e o progresso sustentável da sociedade. Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento, social, psicológico e cognitivo da criança, pois é brincando que ela expressa seus sentimentos. A brincadeira facilita o processo de aprendizagem, pois promove a construção do reflexo, da autonomia, tornando-a mais criativa, constituindo a relação prazerosa entre o jogo e a aprendizagem.

Desvendar o imaginário que foi tecido em torno do conceito de infância, assumido e refletido no contexto escolar pelos professores e outros membros da comunidade educacional, envolve questionar as relações que existem entre o imaginário da criança e a prática pedagógica cotidiana.

O brincar na educação infantil adéqua a criança a cumprir e a formar regras diante de um grupo, cooperando para a sua integração na sociedade, é importante explorar e incentivar a capacidade que a criança tem de criar, pois o lúdico beneficia com eficácia todo o seu desenvolvimento e criatividade. Em algumas brincadeiras a criança utiliza objetos disponíveis para auxiliar em seu desempenho educativo, isso pode ocorrer em jogos diferenciados voltados para educação. O desafio posto na Educação contemporânea é exatamente como estimular esses diversos tipos de inteligência. É apropriado que cada criança apresentará habilidades mais aprimoradas em determinadas áreas do que em outras, de modo que é necessário oferecer contato com possibilidades transformadas, a criança descobre o mundo ao seu em torno diretamente do próprio indivíduo, experimentando situações difíceis em que se encontram no espaço. Eles estão em extenso adiantamento e utilizam todas as probabilidades que lhes são proporcionadas eles não cessam: sobem, declinam, pulam entram e sai de pequenos ambientes, ampliando assim a notícia de espaço e momento. É na fase de dois e três anos que acontece o tempo pré-operacional, pois a criança age sobre os componentes e busca adquirir opiniões em experiências com o ambiente físico e igualitário para construir a informação do espaço no qual se encontra.

> As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p. 28. v.3).

> (...) O efeito educativo da brincadeira infantil, na qual as crianças se sentem ligadas por toda uma rede de regras complexas ao mesmo tempo aprendem a subordinar-se a regras a essas regras como a subordinar a elas o comportamento das outras e a agir nos limites rigorosos traçados pelas condições da brincadeira. (VIGOSTSKI, 1934 p.263).

O brincar é uma das características principal do bebe, pois auxilia no desenvolvimento de sua capacidade,

como: atenção, imitação, memória e a imaginação, além de ser importante no desenvolvimento da função simbólica da criança. A brincadeira para os pequenos de certa forma os auxiliam em suas expressões, pois é durante o ato de brincar que ele sente-se livre e coloca em prática tudo aquilo que assimilou ao seu redor.

A atividade lúdica proporciona a espontaneidade e a criatividade, nela trabalha-se a aceitação das regras sociais e morais vendo que é brincando que a criança se humaniza, aprendendo assim a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesmo á criação de vínculo afetivo e duradouro.

A ludicidade ocasiona a cultura contextualizada no tempo e no espaço, alguns tipos de brincadeira como, por exemplo, jogos com regeras começa proporcionar a criança uma elaboração progressiva da perda de uma característica relativa dos cuidados maternos, e assim consegue encontrar forças para estratégias e enfrentar os desafios de agir e pensar para que ele possa começar assumir a responsabilidade por seus atos constituindo uma preciosa ferramenta que dispõe para aprender a viver. O conhecimento da criança em seu ambiente é uma oportunidade de onde eles podem acessar seu mundo, observando a maneira como se relacionam com seus pares, ouvindo suas línguas, favorecendo em sua interação sua curiosidade em torno da questão. Dispositivo de investigação e rota para a pesquisa inata, como elementos que contribuem para o aprimoramento da prática pedagógica. Estimular a curiosidade inata das crianças torna-se uma longa jornada para resgatar talentos por meio de relacionamentos com o meio ambiente e pelas diferentes experiências às quais eles ampliaram o acesso na vida escolar, enquadrados em situações de aprendizagem que favorecem o cultivo do espírito de pesquisa e colocar a questão como eixo do processo de formação e desenvolvimento de habilidades, configurando-se em outro olhar para a investigação do pensamento do aluno, brincar e brincar são elementos substanciais da lógica das crianças, baseados na construção de relacionamentos em situações cotidianas que envolvem desafios e desafios de acordo com sua individualidade; Esses elementos enriquecem as experiências como facilitadoras do desenvolvimento do pensamento crítico em bebês.

A escola é um ambiente importante para mediar o desenvolvimento da criança em inúmeras capacidades, elas podem ter o contato direto com jogos, brinquedos e fazer diversos tipos de brincadeiras onde se torna um espaço simples em um ambiente lúdico desenvolvendo seus conhecimentos e aprendendo novos desafios. Brougère (2002) salienta que o jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico adotado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras que o professor pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento. O brincar é a necessidade básica da criança. Na educação, a prática do brincar é estimulada no cotidiano e, sempre que possível utilizada como estratégia de intervenção no cuidado. Eles têm sido extensivamente estudados, tanto como jogo livre quanto a relação com a promoção e desenvolvimento, bem como intervenções que melhoraram. A dramatização livre auxilia no desenvolvimento afetivo social da criança, ela experimenta papéis e descobre como resolver problemas e conflitos de ordem psicológica, ajudando-a a se ajustar a si mesma e ao meio ambiente social à sua volta. (Rizzo, 1991, p. 193)

> A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é "não--brincar". Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar--se. Nesse sentido para brincar é preciso apropriar--se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (RCNEI, v.1, p.27).

A criança consegue comunicar-se através dos brinquedos e do brincar que possui o significado de liberdade ao agir e reagir para ela, é uma forma de expressar-se simbolicamente desenvolvendo a interação e o contato com o outro, a escola deve sempre promover a realização de atividades em grupos para que possa ocorrer a socialização de forma agradável aquele aluno. A ludicidade deve ser vivenciada com a intenção de aumentar o potencial da criança, tendo em vista que o conhecimento é obtido através das relações com o meio social estabelecido durante a formação absoluta da mesma, ou seja, as atividades lúdicas desenvolve a criança em todos os aspectos necessários para a fase de aprendizagem que está se formando. A partir da educação integral do indivíduo, oferecida de forma acessível, é possível contribuir para melhorar a qualidade de vida da população, aumentar as atividades produtivas no lazer, melhorar o desenvolvimento motor e cognitivo. Foi uma conquista as creches serem reconhecidas como ambiente educacional, pois a criança passou a merecer uma qualidade na vida educacional desde a creche e pré- escola, portanto foi garantido a ela o seu desenvolvimento pleno.

> A base para as aprendizagens humanas está na primeira infância. Entre o primeiro e o terceiro ano de idade a qualidade de vida de uma criança tem muita influência em seu desenvolvimento futuro e ainda pode ser determinante em relação às contribuições que, quando adulta, oferecerá à sociedade. Caso esta

> fase ainda inclua suporte para os demais desenvolvimentos, como habilidades motoras, adaptativas, crescimento cognitivo, aspectos sócioemocionais e desenvolvimento da linguagem, as relações sociais e a vida escolar da criança serão bem sucedidas e fortalecidas. (PICCININ, 2012, p. 38)

> Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade. (Ribeiro, 2002, p. 56).

As brincadeiras desenvolvidas com as crianças despertaram interesses e através disso podemos agregar novos conhecimentos que remete as crianças ao faz de conta despertando a curiosidade e o prazer, esse mundo de jogos e brincadeiras que representa novos desafios, sempre respeitando sua faixa etária. (CARVALHO, 1992). O/a educador/a deve ser instigado a inserir o lúdico na sua forma de trabalhar, sendo levados a ter consciência das vantagens de transmitir seus conhecimentos através de jogos e brincadeiras.

Vygotsky (1991), a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere.

A criança quando brinca tende a ser mais feliz, espontânea, comunicativa dentre muitas características positivas que vão auxiliando sua evolução, por este motivo foi preciso buscar informações sobre esse ato nobre que colabora com a evolução de um ser humano, o objetivo é elencar a importância do lúdico dentro da sala. Porém muitos têm a dificuldade de compreender o quão importante é a brincadeira, um exemplo são as creches que antes eram vistas apenas como lugares para o "cuidar" da criança tornando-se assistencialista e hoje são consideradas ambientes de formação do individuo, onde a criança desenvolve seu potencial motor, simbólico, expressivo, afetivo e cognitivo.

> (...) o brincar e o jogo documentam como o adulto coloca-se com relação a criança e mostra suas concepções e representações do sujeito criança. O jeito de lidar, organizar, propor, respeitar e valorizar as brincadeiras das crianças (...). A criança expressa-se pelo lúdico e é desse ato que a infância carrega consigo a brincadeira. (...). (DORNELLES, 2001 p. 103).

Este trabalho também sintetiza o escopo do Projeto "Os brinquedos da infância: história e mediação", onde se agregou a confluência interdisciplinar para a abordagem do jogo e do brinquedo, a possibilidade de intervir na sua preservação. Isso foi possível porque os campos da História da educação e da Epistemologia da brincadeira convergiram com as ações do Museu do Brinquedo. As reflexões e intervenções teóricas analisadas neste trabalho visam revitalizar um diálogo, um encontro entre a herança lúdica que traz histórias, valores, afetos e visões de mundo socioculturais; aqueles que mediam em sua construção e as crianças atuais estão ligados à particularidade desses brinquedos com as crianças do passado.

Nesse projeto, jogos e brinquedos visam resinificar-se como mediadores socioculturais e na avaliação de suportes inevitáveis da memória coletiva. A abordagem histórico-lúdica nos permite compreendê-los na possibilidade de articular passado, presente, temporalidade, sobrevivência e mudança. Lá, os sujeitos e seu vínculo Intergeracional são reativados contra o mundo globalizado, que desmonta as formas tradicionais e introduz novas. Nesse sentido, essa apresentação integra os campos disciplinares da História da Educação e da Epistemologia da Brincadeira, para reavaliar o jogo e o brinquedo, não apenas como objeto de pesquisa, mas como valiosos substratos da memória coletiva e biográfica. Kishimoto (2003) relata que na Grécia antiga e em Roma já havia o uso de atividades lúdicas como jogos educativos para que as crianças tivessem maior desempenho diante das atividades sugeridas a elas.

Nos tempos antigos, muitos dos brinquedos eram feitos pelas próprias crianças ou por seus parentes (avós, tios) e eram o resultado de um trabalho caseiro, dedicado e com muito carinho, até rudimentares. Em seguida, surge à figura do artesão, que construiu os brinquedos sob demanda e em pequena escala. Eram brinquedos de características simples que levaram em mais de uma ocasião o modelo que os pais fizeram. As dinâmicas e transmutações analisadas mostram como, a partir do brinquedo, é possível observar mudanças que ocorrem em cenários socioeconômicos e políticos mais amplos, revelando, por um lado, quais formas recreativas tradicionais são preservadas e quais brincam a referência e, por outro, como surgem novas formas como resultado de mudanças e inovações industriais, tecnológicas, de mercado, publicidade, etc. Embora a partir da evolução do brinquedo tenham sido capazes de preservar mais referências de elaboração industrial do que artesanal, seu valor não era tanto se fosse estrangeiro ou nacional, mas em sua capacidade de conter histórias de membros da mesma geração e de gerações diferentes. Lá, brinquedo e assunto se encontram de uma maneira única e particular. Tudo aquilo do mundo real que for usado pela criança para fazer suas experiências e descobertas, para expressar-se e lidar com seu mundo interno e subjetivo diante da realidade desses objetos, das coisas concretas e objetivas, podem ser considerado brinquedo. Machado (2003, p. 35)